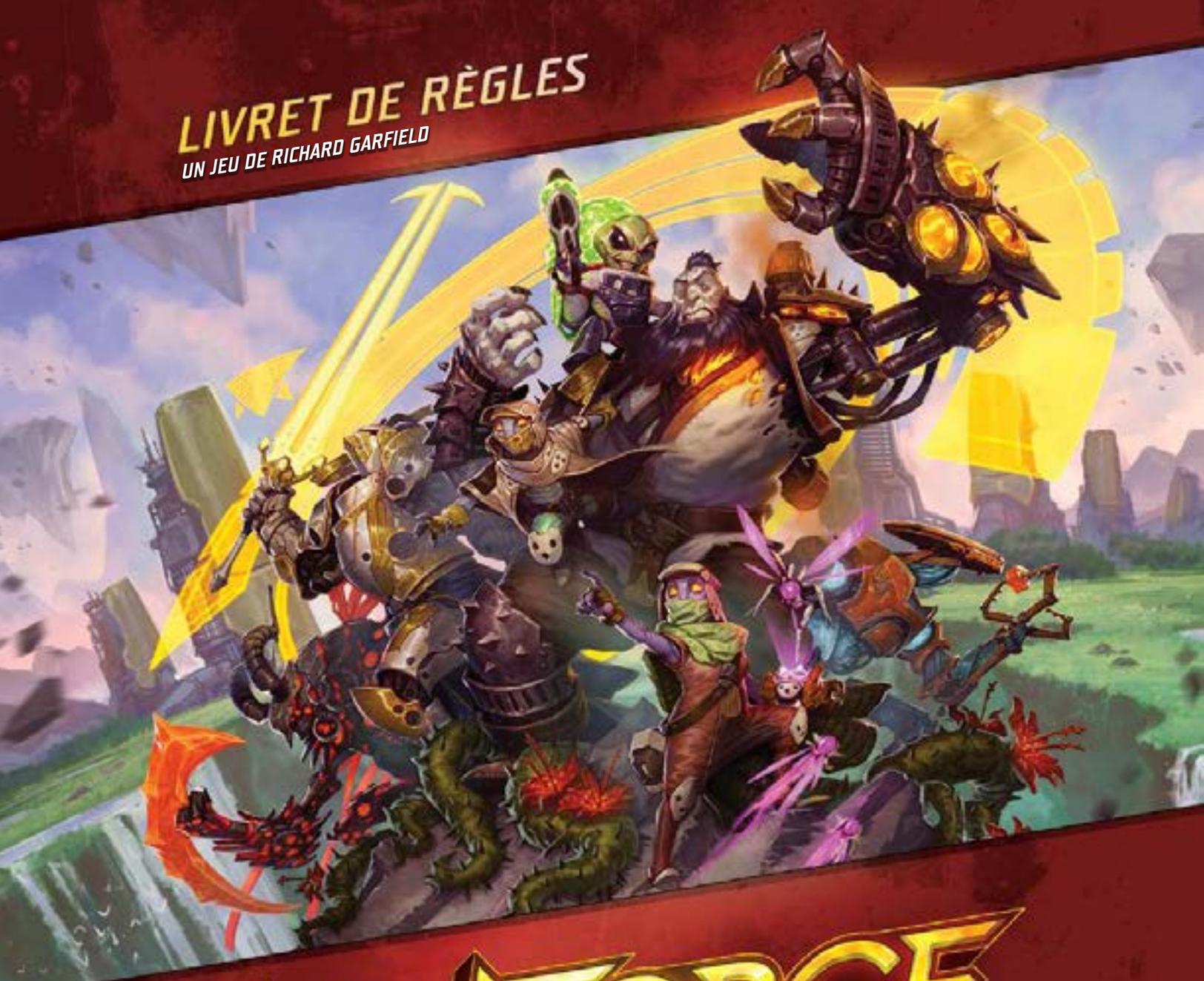


LIVRET DE RÈGLES
UN JEU DE RICHARD GARFIELD



KEYFORGE

L'APPEL DES ARCHONTES

MARS 2021

- Les modifications par rapport à la version précédente sont indiquées en rouge.
- Ajout de nouvelles règles au glossaire.
- Mise à Jour : Capacités des Cartes
- Mise à Jour : FAQ
- Nouveaux errata

KEYFORGE

L'APPEL DES ARCHONTES

LIVRET DE RÈGLES

UN JEU DE RICHARD GARFIELD

CONTENU DE LA BOÎTE DE DÉPART

Apprenez à reconnaître les éléments ci-dessous. Ils figurent tous dans la boîte de départ de Keyforge : L'Appel des Archontes.

BIENVENUE SUR LE CREUSET...

Vous êtes un Archonte. Acclamé par certains comme un dieu, respecté par d'autres pour votre sagesse, vous êtes né – ou vous avez été créé – sur le Creuset, un monde où tout est possible.

Le Creuset est ancien, mais en constante évolution. C'est une planète artificielle située au centre de l'univers, dont les nombreuses strates sont perpétuellement en chantier sous la supervision des mystérieux et machiavéliques Architectes. Les Architectes moissonnent de nombreux mondes à la recherche de matières premières, qu'ils transforment en quelque chose d'à la fois familier et nouveau pour les habitants du Creuset.

Les êtres amenés sur le Creuset, qu'il s'agisse de spécimens uniques ou de civilisations entières, se retrouvent dans un pays étrange et merveilleux, sans moyen apparent de retourner chez eux. Certains parviennent à prospérer, construisent de nouvelles sociétés et développent de nouvelles technologies à l'aide de la mystérieuse substance psychique appelée l'Aombre. D'autres choisissent de tourner le dos à leur ancienne vie pour adopter les coutumes et le mode de vie des tribus qu'ils découvrent dans ce nouveau monde. D'autres enfin régressent et s'injectent de l'Aombre, pervertissant et déformant leur corps jusqu'à devenir méconnaissables.

En tant qu'Archonte, vous avez rassemblé de nombreux disciples lors de vos périples à travers le Creuset, des alliés fidélisés grâce à votre sagesse éternelle et à votre capacité à communiquer avec toutes les créatures. Avec l'aide de ces alliés, vous recherchez des Caveaux que les mystérieux Architectes ont dissimulés dans tout le Creuset et qui ne peuvent être déverrouillés que grâce à des clés faites d'Aombre. Ils recèlent la connaissance et le pouvoir des Architectes.

Le contenu de chacun de ces Caveaux ne peut être absorbé que par un seul et unique Archonte. Lorsque deux Archontes découvrent un Caveau, seul un d'entre eux pourra acquérir ses connaissances et se rapprocher du secret du Creuset...

APERÇU DU JEU

Dans KeyForge, deux joueurs incarnant des Archontes s'affrontent par le biais de leurs decks d'Archonte.

Le deck d'un joueur représente une équipe dont le but est de récolter de l'Aombre et de forger des clés. Le premier joueur à avoir rassemblé 3 clés peut ouvrir un Caveau et ainsi gagner la partie.

La caractéristique principale de KeyForge réside dans le fait qu'il n'existe pas deux decks qui soient identiques. Ce n'est pas un jeu de cartes à collectionner : vous ne pouvez pas créer de deck. Au contraire, chaque paquet doit rester tel quel. Chaque deck existant est unique !

UTILISER CE LIVRET

Si vous n'avez jamais joué à KeyForge auparavant, commencez par utiliser le feuillet d'Initiation inclus dans la boîte de départ de manière à vous familiariser avec le jeu.

Après avoir joué votre première partie en utilisant le feuillet d'Initiation, vous pouvez lire les règles de ce livret et en apprendre plus sur l'univers de KeyForge.

En plus des règles et des informations sur l'univers de KeyForge, ce livret contient également un Glossaire des concepts importants et des termes employés dans le jeu qui vous aidera à interpréter les capacités des cartes.

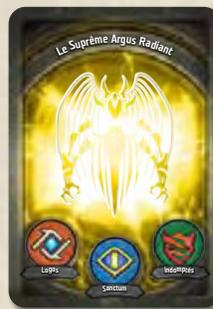
- Règles**page 3
- Glossaire**page 9
- Nouvelles et présentation des Maisons**page 16
- Errata et FAQ** page 29



22 Pions de Dégât



26 Pions d'Aombre



Deck de Départ du Suprême Argus Radiant



Deck de Départ de Miss « Onyx » Censorius



6 Pions de Clé



10 Cartes de Statut Puissance



10 Cartes de Statut Sonné



2 Decks d'Archonte KeyForge Uniques



2 Cartes de Compteur de Chaînes et leur Pion



CONCEPTS-CLÉS

Ce chapitre détaille plusieurs concepts fondamentaux dont il est important de se souvenir.

LA RÈGLE D'OR

Si le texte d'une carte contredit la règle, c'est le texte de la carte qui s'applique.

OBJECTIF

Pendant la partie, les joueurs utilisent leurs cartes pour récolter de l'Aombre, ce qui va leur permettre de fabriquer des clés. La partie se termine dès qu'un joueur fabrique sa troisième clé. Ce joueur est déclaré vainqueur.

REDRESSÉ ET INCLINÉ

Il existe deux états possibles pour chaque carte en jeu.

Les cartes **redressées** sont orientées vers le haut de façon à ce que leur texte puisse être lu de gauche à droite. Une carte redressée peut être inclinée par son contrôleur, pendant son tour, afin d'être utilisée.

Les cartes **inclinées** sont basculées à 90° sur le côté. Une carte inclinée ne peut pas être utilisée avant d'avoir été redressée lors d'une étape spécifique ou par une capacité de carte.

Toutes les créatures et tous les artefacts entrent en jeu inclinés.



Redressé



Incliné

PÉNURIE DE PIONS OU DE CARTES DE STATUT

Il n'y a pas de limite au nombre de pions de dégât, de pions de d'Aombre ou de cartes de statut pouvant se trouver dans l'aire de jeu en même temps. Si les pions ou les cartes de statut fournies ne suffisent pas, utilisez n'importe quel substitut (jetons, marqueurs) pour les remplacer.



MISE EN PLACE

Lors de la mise en place du jeu, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1 Placez tous les pions de dégât, tous les pions d'Aombre et toutes les cartes de statut dans un stock commun à portée des deux joueurs.
- 2 Chaque joueur place sa carte d'identité à la droite ou la gauche de son aire de jeu.
- 3 Chaque joueur place trois pions de clé, un de chaque couleur, face non forgée visible, à côté de sa carte d'identité.
- 4 Déterminez le premier joueur aléatoirement. C'est lui qui effectuera le premier tour au début de la partie (si les joueurs font plusieurs manches en utilisant les mêmes decks, le perdant d'une manche choisit qui sera le premier joueur de la suivante).
- 5 Chaque joueur mélange son deck et propose à son adversaire, s'il le désire, de le mélanger de nouveau et/ou le couper.
- 6 Le premier joueur pioche une **main de départ de sept cartes**. L'autre joueur pioche une **main de départ de six cartes**.
- 7 Chaque joueur, en commençant par le premier, peut annoncer un **multigan**. Il remélange alors sa main de départ dans son deck et repioche une nouvelle main de départ avec une carte de moins (cette étape est sautée dans les parties d'Initiation).

La partie peut maintenant commencer.

EXEMPLE D'AIRE DE JEU (MILIEU DE PARTIE)



SÉQUENCE DU TOUR

Une partie se déroule en un nombre variable de tours. Les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre, jusqu'à ce que l'un des deux soit déclaré vainqueur.

Chaque tour est divisé en cinq étapes :

- 1 Forger une clé.
- 2 Choisir une Maison.
- 3 Jouer, défausser et utiliser des cartes de la Maison active.
- 4 Redresser les cartes.
- 5 Piocher des cartes.

Le joueur qui effectue son tour est appelé le **joueur actif**. Ce dernier est le seul à accomplir des actions et à prendre des décisions : un joueur ne prend pas de décisions lorsque ce n'est pas son tour.

Chaque étape est détaillée ci-après.

ÉTAPE 1 : FORGER UNE CLÉ

Au cours de cette étape, si le joueur actif possède suffisamment d'Aombre pour forger une clé, il **doit** le faire. Pour forger une clé, le joueur dépense de l'Aombre, qu'il prend dans sa réserve d'Aombre située sur sa carte d'identité et remet dans le stock commun. Ensuite, ce joueur retourne l'un de ses pions de clé non forgée sur sa face forgée afin d'indiquer que la clé a été forgée.

- **Par défaut, forger une clé coûte 6 Aombres.** Certaines capacités de cartes permettent d'augmenter ou de réduire ce chiffre.
- Le joueur actif ne peut forger qu'une seule clé par tour lors de cette étape, même s'il possède suffisamment d'Aombre pour en forger plusieurs.

- Certaines cartes disposent d'effets qui permettent d'utiliser l'Aombre qu'elles détiennent pour forger des clés. Si l'Aombre détenu par les cartes sous votre contrôle dotées de cet effet, combiné à celui présent dans votre réserve d'Aombre, est suffisant pour forger une clé, vous devez forger cette clé lors de l'étape 1.

ÉTAPE 2 : CHOISIR UNE MAISON

Chaque deck de KeyForge est composé de cartes de trois Maisons différentes, indiquées sur la carte d'identité. Au cours de cette étape, le joueur choisit l'une des Maisons de sa carte d'identité et l'active. La Maison choisie devient la **Maison active** jusqu'à la fin du tour. La Maison active détermine les cartes que le joueur actif pourra jouer, défausser de sa main et utiliser ce tour-ci.

- Après avoir choisi une Maison, le joueur actif a la possibilité de prendre toutes les cartes situées dans ses archives et de les ajouter à sa main (Voir « Archives » dans le Glossaire).
- Si le joueur contrôle une carte qui n'appartient à aucune des trois Maisons de sa carte d'identité qui composent son deck, il peut (s'il le souhaite), choisir d'activer cette Maison pendant cette étape à la place d'une des trois Maisons de son deck.
- Un joueur ne peut pas choisir d'activer une Maison à moins qu'elle ne soit sur sa carte d'identité ou qu'il ne contrôle une carte qui appartient à celle-ci. Si un effet de carte indique à un joueur qu'il doit activer une Maison autre qu'une de celles appartenant aux catégories susmentionnées, cet effet de carte est ignoré (Voir Ne Peut Pas Contre Doit/Peut)

ÉTAPE 3 : JOUER, DÉFAUSSER ET UTILISER DES CARTES DE LA MAISON ACTIVE

Le joueur actif peut jouer ou défausser de sa main n'importe quel nombre de cartes affiliées à la Maison active et il peut utiliser n'importe quel nombre de cartes affiliées à la Maison active se trouvant en jeu sous son contrôle. Les cartes éligibles peuvent être jouées, utilisées et/ou défaussées dans n'importe quel ordre.

La Maison à laquelle appartient une carte est déterminée par le symbole situé dans son coin supérieur gauche. Si le symbole de la Maison active correspond à celui de la carte, alors celle-ci peut être jouée, utilisée ou défaussée.

Les règles permettant de jouer, d'utiliser ou de défausser une carte sont détaillées plus loin.

- **Règle du Premier Tour** : lors de son premier tour, le premier joueur ne peut jouer ou défausser qu'une seule carte de sa main. Certains effets de cartes peuvent modifier cette règle.
- Le joueur actif ne peut pas jouer, utiliser ou défausser des cartes n'appartenant pas à la Maison active, à moins que la capacité d'une carte lui permette de la faire.



Une carte de la Maison Brobnar

JOUER DES CARTES

Au cours de l'étape 3 de son tour, le joueur actif peut jouer n'importe quel nombre de cartes affiliées à la Maison active.

BONUS D'AOMBRE

De nombreuses cartes affichent un bonus d'Aombre dans leur coin supérieur gauche. Lorsqu'il joue une carte possédant un bonus d'Aombre, le joueur actif, avant toute autre chose, gagne la quantité d'Aombre indiquée. Chaque fois qu'un joueur gagne de l'Aombre (quelle qu'en soit la raison), l'Aombre gagné est placé dans sa réserve d'Aombre (sur sa carte d'identité).

Bonus d'Aombre



JOUER DES CAPACITÉS

Certaines cartes sont dotées d'une capacité « **Jouez** : », indiquée en gras. Résolez ces capacités immédiatement après l'entrée en jeu de la carte, après avoir récupéré le bonus d'Aombre de la carte (si elle en possède un).

TYPES DE CARTES

Le jeu comprend quatre types de cartes : les cartes action, les artéfacts, les créatures et les améliorations. Chaque type est soumis à ses propres règles de jeu.

CARTES ACTION

Quand une carte action est jouée, le joueur actif résout la capacité « **Jouez** : » de la carte et, après avoir résolu autant que possible la capacité de la carte, il place cette dernière dans sa défausse.



ARTÉFACTS

Les Artéfacts entrent en jeu inclinés et sont alignés devant le joueur, derrière sa ligne de front (voir page suivante). Les Artéfacts restent en jeu d'un tour sur l'autre.

FACTIONS



ÉTAPE 4 : REDRESSER LES CARTES

Le joueur actif redresse chacune de ses cartes inclinées.

ÉTAPE 5 : PIOCHER DES CARTES

Le joueur actif pioche des cartes du sommet de son deck jusqu'à en avoir six en main. Après cette étape, le tour du joueur actif est terminé.

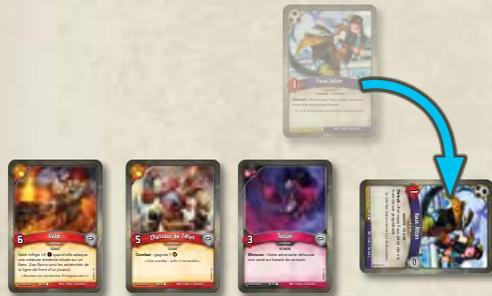
- Si le joueur actif possède plus de six cartes dans sa main, il n'en défausse pas pour redescendre à six.
- Si un joueur doit piocher des cartes (lors de cette étape ou à un autre moment) et ne peut pas le faire parce que son deck est épuisé, il mélange sa défausse afin de constituer un nouveau deck et continue de piocher (les cartes sont piochées l'une après l'autre).
- Quand le tour d'un joueur se termine, s'il possède suffisamment d'Aombre sur sa carte d'identité pour forger une clé, il doit l'annoncer à son adversaire en disant « Prêt ! ». L'adversaire est ainsi averti que le joueur va forger une clé au début de son prochain tour.

CRÉATURES

Les créatures entrent en jeu inclinées et sont alignées devant le joueur en un rang appelé ligne de front. Les créatures restent en jeu d'un tour sur l'autre et sont dotées de valeurs de puissance et d'armure utilisées pour la résolution des combats, comme détaillé plus loin.



Chaque fois qu'une créature entre en jeu, elle doit être placée sur l'un des flancs (à l'extrême gauche ou à l'extrême droite) de la ligne de front de son contrôleur. Chaque fois qu'une créature quitte le jeu, comblez l'espace dans la ligne de front en décalant les cartes de la ligne vers l'intérieur.



Les créatures entrent en jeu sur les flancs de la ligne de front.



Si une créature quitte le jeu, les cartes sont décalées vers l'intérieur de la ligne de front.

AMÉLIORATIONS

Quand elles entrent en jeu, les améliorations sont attachées à une créature (en étant partiellement chevauchée par cette dernière). Chaque amélioration reste en jeu d'un tour sur l'autre et modifie la carte à laquelle elle est attachée.

- Si une carte possédant une amélioration attachée quitte le jeu ou devient autre chose qu'une créature, l'amélioration est défaussée.
- Si une amélioration ne peut pas être attachée à une carte en jeu, elle ne peut pas entrer en jeu.



L'amélioration « Protéger les Faibles » est attachée à la créature Quixo « L'Aventurier ».

DÉFAUSSER DES CARTES

Au cours de l'étape 3 de son tour, le joueur actif peut défausser de sa main n'importe quel nombre de cartes de la Maison active. Les cartes sont défaussées l'une après l'autre, à n'importe quel moment de cette étape. Le joueur peut ainsi se débarrasser de cartes qu'il ne souhaite pas jouer afin de libérer de la place dans sa main et de piocher plus de cartes à la fin de son tour.

UTILISER DES CARTES

Au cours de l'étape 3 de son tour, le joueur actif peut utiliser n'importe quel nombre de cartes dans son aire de jeu du moment qu'elles sont affiliées à la Maison active. En fonction du type de ses cartes, le joueur actif pourra accomplir diverses choses en les utilisant.

AMÉLIORATIONS

Une amélioration modifie la créature à laquelle elle est attachée et n'est pas utilisée indépendamment de cette dernière.

UTILISER DES ARTÉFACTS

Il existe deux capacités qui permettent à un joueur d'utiliser l'un de ses artéfacts : les capacités « **Actions** : » et les capacités « **Omni** : ».

- Quand un joueur utilise un artéfact, il incline la carte et en résout ensuite les capacités.
- Un joueur ne peut utiliser une capacité « **Action** : » que si la carte appartient à la Maison active.
- Un joueur peut résoudre une capacité « **Omni** : » même si la carte n'appartient **pas** à la Maison active.
- Certains artéfacts doivent être sacrifiés afin de payer une partie de leur coût d'utilisation. Quand un artéfact est sacrifié, il est placé dans la défausse de son propriétaire. Vous devez quand même incliner ces artéfacts afin de pouvoir les utiliser.
- Les artéfacts ne peuvent pas être utilisés pour moissonner ou combattre.

UTILISER UNE CRÉATURE

Quand un joueur utilise une créature, il l'incline et peut s'en servir soit pour moissonner, soit pour combattre, soit pour déclencher sa capacité « **Action** : », soit pour déclencher sa capacité « **Omni** : ». Utiliser n'importe quel effet de carte qui permet à une créature de combattre, de moissonner ou de déclencher sa capacité « **Action** : » ou « **Omni** : » revient à utiliser la créature.

MOISSONNER

N'importe quelle créature redressée de la Maison active peut être utilisée pour moissonner. Quand une créature est utilisée pour moissonner, elle est inclinée et son contrôleur gagne 1 Aombre qu'il ajoute à sa réserve. Ensuite, toutes les capacités « **Moisson** : » de la créature sont résolues (si elle en possède).

COMBATTRE

N'importe quelle créature redressée de la Maison active peut être utilisée pour combattre. Quand une créature est utilisée pour combattre, elle est inclinée et son contrôleur désigne une créature contrôlée par l'adversaire qui sera la créature combattue. Chacune des deux créatures inflige à son adversaire un montant de dégâts égal à sa puissance (la valeur indiquée à gauche du nom de la carte). Tous les dégâts d'un combat sont infligés simultanément. Après la résolution du combat, si la créature attaquante a survécu, résolvez toutes ses capacités « **Combat** : » (si elle en possède).

Une créature ne peut pas combattre s'il n'y a aucune créature ennemie à combattre.

ACTION

N'importe quelle carte redressée affiliée à la Maison active peut être utilisée pour sa capacité « Action » (si elle en possède une). Quand une créature est utilisée pour déclencher sa capacité « **Action** : », elle est inclinée et cette capacité « **Action** : » est résolue.

OMNI

N'importe quelle créature redressée peut déclencher sa capacité « Omni » ; si elle en possède une, même si elle n'appartient pas à la Maison active. Quand une créature est utilisée pour déclencher sa capacité « **Omni** : », elle est inclinée et cette capacité « **Omni** : » est résolue.

DÉGÂTS ET ARMURE

Si une créature subit des dégâts, placez autant de pions de dégât sur sa carte que le montant subi. Une créature est détruite quand le montant de pions de dégât sur sa carte est supérieur ou égal à sa valeur de puissance. Une créature détruite est placée au sommet de la défausse de son propriétaire. Si la créature dispose d'une valeur d'armure (à droite du nom de la carte), elle peut ignorer le montant de dégâts indiqué à chaque tour (pour plus de détails, voir « Armure » dans le Glossaire).

- Quand une créature quitte le jeu, tout l'Aombre qu'elle possède est gagné par l'adversaire (voir « Capturer » dans le Glossaire).

CAPACITÉS DES CARTES

Sauf indication spécifique de la capacité, le joueur actif prend toutes les décisions relatives à la résolution de celle-ci.

Pour plus de détails sur la terminologie spécifique utilisée dans le texte d'une carte, référez-vous au Glossaire.

RÉSOLURE AUTANT QUE POSSIBLE

Quand vous résolvez la capacité d'une carte, vous devez la résoudre autant qu'il est possible de le faire et ignorer les parties qui ne peuvent pas l'être.

Exemple : Pauline joue la carte Colère (LAdA 001) qui indique : « **Jouez** : Redressez une créature alliée et faites-la combattre » et choisit son Nasigator allié (LAdA 358) comme cible de la capacité. Le Nasigator étant déjà redressé, Pauline ignore la première partie de la capacité et utilise simplement son Nasigator allié pour combattre.

RÉSOLURE LES CAPACITÉS DANS L'ORDRE OÙ ELLES SONT ÉCRITES

Tant que vous résolvez le texte d'une capacité de carte, suivez les instructions dans l'ordre où elles sont écrites dans le texte de la capacité. Ces instructions peuvent être modifiées par des effets de remplacement, y compris des effets de remplacement qui apparaissent ultérieurement dans le texte de la capacité en cours de résolution.

Exemple : Hyde (CdM 167) comporte le texte : « **Moisson** : Piochez une carte. Si vous contrôlez Vélum, piochez 2 cartes à la place. » La fin du texte applique un effet de remplacement au début du texte, altérant sa résolution.

Toutefois, tous les dégâts infligés par une capacité de carte sont infligés simultanément, indépendamment de l'endroit où ils sont mentionnés dans le texte de la capacité.

Exemple : Lance Toute Puissante (LAdA 221) comporte le texte : « **Jouez** : Infligez 3 à une créature et 3 à un voisin de cette créature. » Ces dégâts sont infligés aux deux créatures simultanément même s'ils apparaissent deux fois dans le texte de la capacité.

UTILISER DES CARTES PAR LE BIAS DE CAPACITÉS D'AUTRES CARTES

Si une capacité de carte permet à un joueur d'utiliser une autre carte (ou de combattre/moissonner avec une carte), la carte choisie peut appartenir à n'importe quelle maison, à moins d'une indication contraire.

- Quand vous utilisez une carte par le biais de la capacité d'une autre carte, toutes les autres conditions d'utilisation doivent être remplies (comme l'incliner pour moissonner, combattre ou résoudre une capacité « **Action** : »), sans quoi la carte ne peut pas être utilisée.
- Les joueurs ne peuvent utiliser que des cartes qu'ils contrôlent, à moins que la capacité d'une carte ne précise le contraire.

LA RÈGLE DE SIX

Il peut parfois arriver, suite à une combinaison de capacités, qu'une même carte puisse être jouée ou utilisée indéfiniment lors d'un même tour. Un joueur ne peut pas **jouer et/ou utiliser** la même carte et/ou d'autres exemplaires de cette même carte (du même nom) plus de **six fois** lors d'un même tour.

EXEMPLE DE COMBAT



Jef, qui a activé la Maison de Dis ce tour-ci, incline La Terreur pour combattre et choisit de combattre le Chevalier en Maraude de son adversaire.

La Terreur possède une puissance de 5 et tente d'infliger 5 dégâts au Chevalier en maraude. La Puissance du Chevalier en Maraude est de 4, il tente donc d'infliger 4 dégâts à La Terreur.



Les dégâts ignorés ne sont pas placés sur la créature et retournent dans la réserve commune.

Le Chevalier en Maraude possède une armure de 2, ce qui lui permet d'ignorer 2 des dégâts qui lui sont infligés. La Terreur subit 4 dégâts.

CAPACITÉS CONSTANTES

Si une carte possède une capacité qui ne commence pas par un mot-clé en gras, cette capacité est constante : elle est active tant que la carte reste en jeu et que les conditions de son utilisation sont remplies.

- Les capacités constantes d'une carte restent actives même lorsque cette dernière est inclinée.
- Appliquer les effets d'une capacité constante ne revient pas à *utiliser* la carte : cette dernière n'est pas inclinée.



Le texte d'effet de « Mère » constitue un exemple de capacité constante.

CHAÎNES

Les chaînes représentent des liens surnaturels que les Architectes utilisent occasionnellement pour entraver certains Archontes : parfois dans le but de pousser un Archonte à donner le meilleur de lui-même et à se surpasser, mais également pour punir un Archonte qui enfreint les lois ou les conventions du Creuset.

Lors d'une partie, un joueur peut gagner des chaînes par le biais de capacités de cartes. Quand un joueur gagne des chaînes, il augmente son compteur de chaînes du nombre de chaînes gagnées.



Chaque fois (y compris lors de la mise en place) qu'un joueur qui possède une ou plusieurs chaînes doit piocher une ou plusieurs cartes pour refaire sa main, il en pioche moins (en fonction de son niveau de chaîne actuel, voir ci-dessous) et se libère d'une de ses chaînes en faisant baisser de 1 son compteur de chaînes.

Plus un joueur possède de chaînes, plus la pénalité de cartes qu'il subit est importante.

1 - 6 Chaînes : piochez 1 carte de moins.

7 - 12 Chaînes : piochez 2 cartes de moins.

13 - 18 Chaînes : piochez 3 cartes de moins.

19 - 24 Chaînes : piochez 4 cartes de moins.

Exemple : Shan a reçu sept chaînes. Au cours de la mise en place, elle pioche 2 cartes de moins et se libère de l'une de ses chaînes. Les six prochaines fois qu'elle refera sa main, elle ne piochera que jusqu'à cinq cartes et brisera une autre de ses chaînes. Une fois toutes ses chaînes brisées, Shan pourra refaire sa main normalement.

HANDICAPS DE CHAÎNES (OPTIONNEL)

Lors d'une partie opposant un deck puissant à un deck plus faible, les joueurs peuvent avoir recours aux chaînes afin d'handicaper le deck le plus fort. Les chaînes sont utilisées lorsque les deux joueurs souhaitent un match équilibré entre deux decks connus, mais pas dans le cas d'une compétition potentiellement injuste entre deux decks non connus. Ce handicap n'est pas employé en tournoi, ni quand les joueurs utilisent de nouveaux decks.

SUGGESTIONS D'ATTRIBUTION DE CHAÎNES

Lorsque les joueurs s'entendent sur le fait qu'un deck est plus puissant que le deck adverse, attribuez quatre chaînes au premier. À partir de ce moment, chaque fois que le deck enchaîné gagne trois parties d'affilée contre le même deck adverse, augmentez le nombre de chaînes de 1. À l'inverse, s'il perd trois fois d'affilée, réduisez le nombre de chaînes de 1.

Au fur et à mesure des parties, le nombre de chaînes attribuées à un deck va fluctuer vers le haut ou le bas, en fonction de ses performances face à tel ou tel deck adverse.

MISES DE CHAÎNES

Si les joueurs connaissent suffisamment chacun des deux decks, ils peuvent choisir de ne pas tenir compte du nombre de chaînes conseillé et, à la place, de miser un nombre de chaînes pour savoir lequel jouera un deck en particulier.

Exemple : Pauline et Sébastien décident de faire une partie opposant Mère Mahosspot au Chancelier Fisher. Les deux joueurs connaissent bien le deck de Mère Mahosspot, le trouvent efficace et l'apprécient. Celui du Chancelier Fisher est nouveau et aucun des deux joueurs ne le maîtrise vraiment. Les règles ci-dessus conseillent de donner un handicap de quatre chaînes à Mère Mahosspot. Sébastien jette un œil au deck Fisher, réfléchit un instant et propose : « Je joue Mahosspot pour cinq. » Pauline monte à six. Sébastien surenchérit à sept. Pauline décide de lui laisser jouer ce deck avec sept chaînes et opte pour le Chancelier Fisher.

ET ENSUITE ?

Vous connaissez à présent les règles de base du jeu. Le chapitre suivant de ce livret contient un Glossaire qui détaille les concepts avancés et qui sert de référence en cours de partie pour résoudre ou interpréter certaines capacités de cartes.

Une introduction à l'univers de KeyForge se trouve en page 16. Elle contient deux nouvelles, ainsi qu'une présentation de chacune des Maisons du jeu.



GLOSSAIRE

ADJACENT

Quand une carte Créature se réfère à un élément de jeu comme étant « adjacent » à cette créature, ou comme étant joué « adjacent » à cette créature, elle fait référence à une carte qui est située ou qui est jouée dans la position immédiatement à droite ou immédiatement à gauche de cette créature.

Voir aussi : « Voisine »

ADVERSE

Quand une créature est utilisée pour combattre ou choisie pour être combattue, son opposant est désigné sous l'appellation de créature adverse.

AFFILIÉE À UNE AUTRE MAISON

Une carte affiliée à une autre Maison est une carte qui n'appartient pas à la Maison active.

ALLIÉ

Si une capacité de carte renvoie à un élément de jeu « allié », elle désigne un élément actuellement contrôlé par le même joueur.

ALPHA

Quand une carte comporte le mot-clé Alpha, elle peut être jouée uniquement si vous n'avez joué, utilisé ou défaussé aucune autre carte pendant l'étape en cours de votre tour.

ANOMALIE

Ce symbole indique que la carte est une carte Anomalie. Une carte Anomalie est une carte extrêmement rare qui vous montre en avant-première ce à quoi pourrait ressembler les prochains sets de KeyForge. Une carte Anomalie peut être de n'importe quelle Maison, et est considérée comme appartenant à cette Maison pour tous les effets de jeu.



AOMBRE

L'Aombre est mesuré grâce aux pions d'Aombre et sert à forger les clés.

Seul l'Aombre contenu dans votre réserve d'Aombre est considéré comme étant le « vôtre » pour tout ce qui concerne les effets de cartes.

Voir aussi : Capturer, Clés, Moissonner, Voler.



Pion d'Aombre

ARCHIVES

Les archives d'un joueur sont symbolisées par une zone de jeu face cachée située au-dessus de sa carte d'identité. Les capacités de cartes constituent l'unique moyen dont dispose un joueur pour ajouter des cartes à ses archives. Lors de l'étape 2 de son tour, après avoir choisi sa Maison active, le joueur actif peut prendre **toutes** les cartes contenues dans ses archives pour les ajouter à sa main.

Les cartes situées dans les archives d'un joueur sont considérées comme étant hors-jeu.

Un joueur peut consulter ses propres archives à tout moment, mais il ne peut pas regarder celles de son adversaire.

Si une capacité demande à un joueur d'archiver une carte sans spécifier la provenance de cette dernière, la carte archivée doit provenir de la main du joueur. Si une capacité « place » une carte dans les archives d'un joueur, les capacités qui devraient se déclencher quand une carte est archivée ne sont pas déclenchées.

ARMURE

Certaines créatures possèdent une valeur d'armure, indiquée à la droite du nom de la carte. Chaque tour, l'armure permet d'annuler un montant de dégâts égal à la valeur d'armure de la créature. L'armure annule les dégâts avant qu'ils ne soient effectivement infligés. Par exemple, si une créature dotée d'une armure de 2 subit 1 dégât, ce dernier est annulé par l'armure et la créature ne dispose plus que d'une armure de 1 pour

annuler des dégâts jusqu'à la fin du tour. Si la créature subit 3 dégâts de plus au cours de ce même tour, le premier est annulé et les 2 restants sont infligés à la créature.

Les gains d'armure d'une créature sont cumulatifs et s'ajoutent à la valeur d'armure imprimée sur sa carte.

Si une créature gagne de l'armure pendant un tour, cette armure ne peut pas servir à annuler des dégâts déjà infligés lors de ce tour. Si une créature perd de l'armure pendant un tour, elle ne subit pas rétroactivement les dégâts précédemment annulés par l'armure.

Si une créature perd de l'armure, elle perd en priorité l'armure qui a déjà été utilisée pour annuler des dégâts ce tour-ci avant de perdre l'armure qui n'a pas encore servi à annuler des dégâts ce tour-ci.

Un « ~ » à la place de la valeur d'armure d'une créature indique qu'elle ne possède pas d'armure. Une telle créature peut cependant gagner de l'armure grâce à des effets de cartes.

ASSAUT (X)

Quand une créature dotée du mot-clé assaut (X) est utilisée pour combattre, elle inflige un montant de dégâts égal à sa valeur d'assaut (X) à la créature ennemie avant que le combat ne soit résolu (le joueur actif choisit si cela se produit avant ou après les effets et mots-clés « avant le combat »). Si ces dégâts suffisent à détruire la créature adverse, le reste du combat n'est pas résolu.

Si une créature dotée du mot-clé assaut (X) gagne une nouvelle fois assaut (X), les deux valeurs (X) s'additionnent.

ATTAQUER, ATTAQUANT

Voir « Combat », page 10.

AUTRES MARQUEURS

Certaines cartes peuvent faire référence à des marqueurs qui ne sont représentés par aucun composant officiel. Les joueurs peuvent utiliser n'importe quel objet pour représenter ces marqueurs comme des pièces de monnaie, des morceaux de papier, des jetons de poker, etc. Ces marqueurs ne sont régis par aucune règle inhérente, c'est la carte qui les crée qui explique leur fonctionnement.

LISTE DES TYPES DE MARQUEURS :

- marqueur d'éveil
- marqueur d'ignorance
- marqueur de combustion
- marqueur de complot
- marqueur de connaissance
- marqueur de croissance
- marqueur de fatalité
- marqueur de gloire
- marqueur de mandat d'arrêt
- marqueur de perturbation
- marqueur de profondeur

AVANT

Si le mot « avant » est utilisé dans une capacité (par exemple « **Avant la Moisson :** » ou « **Avant le Combat :** »), cette capacité se résout avant l'effet de jeu de moisson ou de combat (mais après avoir incliné la carte, s'il faut l'incliner pour pouvoir l'utiliser).

BOUCLES INFINIES

La plupart du temps, les occurrences répétées consistent à jouer ou utiliser une même carte sont régies par la Règle de Six (voir page 7). Cependant dans de rares cas, une boucle infinie peut se déclencher lorsque deux capacités de carte se déclenchent réciproquement de manière perpétuelle. Le joueur actif doit alors simplement indiquer combien de fois il souhaite résoudre la boucle, ajuster l'état de la partie en conséquence, puis mettre fin à la boucle afin que la partie reprenne son cours normal.

CAPACITÉ, CAPACITÉ DE CARTE

Une capacité est un texte sur une carte, qui influe sur la partie.

À moins qu'elle ne renvoie spécifiquement à une zone hors-jeu (comme la main, le deck, les archives ou la défausse), une capacité interfère uniquement avec les cartes en jeu. Les capacités qui interagissent avec une carte après qu'elle a été détruite peuvent interagir avec cette carte tant qu'elle est dans la pile de défausse.

Les capacités d'une créature, d'un artefact ou d'une amélioration ne sont actives (et ne peuvent être déclenchées) que lorsque cette carte est en jeu, à moins que la capacité ne se réfère explicitement à une utilisation depuis une zone hors-jeu.

Une fois qu'une capacité d'une carte a été déclenchée, cette capacité ira jusqu'au bout de sa résolution même si la carte quitte le jeu.

Si résoudre une partie des instructions d'une capacité de carte entraîne le déclenchement d'autres effets de carte, résolvez ces effets de carte avant de continuer à résoudre les instructions de la première carte.

CAPACITÉ ACTION

Pour utiliser une capacité « **Action** : » au cours de son tour, le joueur actif doit incliner la carte. La capacité est ensuite résolue.

CAPTURER

L'Aombre capturé est pris dans la réserve d'Aombre de l'adversaire et placé sur une créature contrôlée par le joueur qui effectue la capture. Les joueurs ne peuvent pas dépenser l'Aombre capturé.

Quand une créature qui détient de l'Aombre capturé quitte le jeu, l'Aombre est placé dans la réserve de l'adversaire.

Sauf spécification contraire, l'Aombre capturé est placé sur la créature qui a effectué la capture.

CARTES DE RÉFÉRENCE

Des cartes de référence sont incluses dans les decks d'Archonte de KeyForge, afin de fournir des informations utiles aux joueurs en cours de partie. Ces cartes doivent être conservées près de la zone de jeu, là où chaque joueur peut les voir. Les cartes de référence n'entrent jamais en jeu et ne sont contrôlées par aucun des joueurs.

Voici une liste de toutes les cartes de référence existantes :

- Les cartes d'identité de chaque deck d'Archonte
- Les cartes Marée, incluses avec les decks d'Archonte de Sombres Marées qui permettent de savoir si la marée est haute ou basse
- Les cartes « Références » qui proposent un résumé des mots-clés et termes de jeu utilisés par les cartes d'un deck d'Archonte

CENTRE DE LA LIGNE DE FRONT

Une créature est au centre de la ligne de front quand elle a le même nombre de créatures à sa gauche et à sa droite.

Le centre de la ligne de front n'existe que si les créatures sont en nombre impair. Si elles sont en nombre pair, il n'y a pas de centre de la ligne de front. S'il n'y a qu'une seule créature dans la ligne de front, elle en constitue le centre.

CHAÎNES

Certaines capacités de cartes font gagner une ou plusieurs chaînes au joueur. Quand un joueur gagne des chaînes, il augmente le compteur de chaînes du nombre de chaînes gagnées.

Si un joueur possède au moins une chaîne lorsqu'il refait sa main et qu'il doit piocher des cartes en fonction du nombre de cartes restantes dans sa main, il pioche moins de cartes, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Ensuite, il se libère d'une chaîne et réduit la valeur de son compteur de chaînes de 1.

1 - 6 Chaînes : piochez 1 carte de moins.

7 - 12 Chaînes : piochez 2 cartes de moins.

13 - 18 Chaînes : piochez 3 cartes de moins.

19 - 24 Chaînes : piochez 4 cartes de moins.

Lorsque vous piochez votre main de cartes initiale lors de la mise en place, si des chaînes sont attribuées à votre deck, elles s'appliquent également à cette main initiale, comme à la main que vous refaites lors de l'étape 5. Une chaîne est brisée lors de cette pioche initiale, comme indiqué dans les règles normales.

Voir « Chaînes », page 8.

CHERCHER

Quand un joueur cherche dans une zone de jeu (comme le deck), ce joueur regarde toutes les cartes de la zone spécifiée, sans les montrer à son adversaire. Un joueur peut décider de ne pas trouver l'objet de sa recherche.

Après qu'un joueur a cherché, dans une zone de jeu cachée, une carte ayant des caractéristiques spécifiques, il doit révéler cette carte.

Tant qu'un joueur est en train de chercher dans une zone de jeu (ou une partie d'une zone de jeu), les cartes de la recherche en cours doivent être conservées dans le même ordre et sont considérées comme étant toujours dans cette zone de jeu. (Par exemple, si la recherche est effectuée dans une défausse, l'ordre des cartes dans cette dernière ne doit pas être changé.)

Si la recherche est effectuée dans un deck, ce dernier doit être mélangé une fois la recherche effectuée.

CHOIX DE MAISON

Chaque tour, le joueur doit, s'il le peut, choisir une des trois Maisons indiquées sur sa carte d'identité. Certaines capacités peuvent restreindre le choix de Maison d'un joueur.

Si un joueur contrôle une carte qui n'appartient à aucune de ses trois Maisons, la Maison de cette carte devient alors un choix possible tant que le joueur conserve le contrôle de la carte.

Si le joueur ne peut choisir aucune Maison, il effectue son tour sans Maison active.

Si un joueur est confronté à deux obligations de choix (ou plus), il peut choisir n'importe laquelle de ces options.

CLÉS

Le premier joueur qui parvient à forger ses trois clés gagne immédiatement la partie.

Chaque joueur possède une clé de chaque couleur : rouge, bleue et jaune. Certaines capacités de carte peuvent faire référence à la couleur de vos clés, qu'elles soient forgées ou non forgées.

Pour les détails concernant la forge des clés, voir page 4.

COMBAT

Quand un joueur utilise une créature pour combattre, il l'incline et choisit une créature de l'adversaire. Chaque créature inflige à son adversaire un montant de dégâts égal à sa puissance et les deux sont considérées comme « combattant » en ce qui concerne les effets de cartes.

Après qu'une créature a été utilisée pour combattre, si elle a survécu au combat, toutes ses capacités « **Combat** : » sont ensuite résolues. Si l'une ou l'autre des créatures engagées dans le combat dispose d'une capacité constante qui renvoie à la fin du combat (exemple : « après qu'une créature est détruite en combattant cette créature... »), cette créature doit survivre au combat pour résoudre sa capacité. Seules les capacités « **Combat** : » de la créature qui a été utilisée pour combattre se déclenchent, pas celles de l'autre créature impliquée dans le combat.

Si l'une ou l'autre des créatures impliquées dans un combat, est détruite alors que vous résolvez des capacités Assaut, Hasardeux ou « **Avant le Combat** : », alors le combat (infligeant des dégâts basés sur la puissance) est ignoré. Les créatures ne sont pas considérées comme ayant participé à un combat en ce qui concerne les effets de carte qui font référence aux termes « combattant », « en combat », et les capacités « **Combat** : » de la créature attaquante ne seront pas déclenchées. Les effets de carte qui font référence à l'expression « après qu'une créature a combattu » ou « après qu'une créature a été utilisée » seront tout de même déclenchés, puisque la créature a été utilisée pour combattre (même si le combat n'a pas été résolu).

<< COMBATTRE AVEC >>

Si une capacité indique à un joueur de « combattre avec » ou de « se redresser et combattre avec » une créature, la capacité permet au joueur d'utiliser la créature désignée pour combattre. Le combat est résolu en suivant les règles normales de combat contre une créature contrôlée par l'adversaire.

COMME SI ELLE VOUS APPARTENAIT / COMME SI VOUS LA CONTRÔLIEZ

Si un effet de carte vous indique d'utiliser une carte « comme si elle vous appartenait » ou « comme si vous la contrôliez », cela induit que vous utilisez la carte même si vous ne la contrôlez pas. Vous ne gagnez jamais le contrôle de la carte pendant l'opération, mais vous résolvez l'effet comme si vous contrôliez la carte.

Quand vous utilisez une carte « comme si elle vous appartenait/comme si vous la contrôliez » qui vous indique de la sacrifier (ce sacrifice faisant partie de l'effet), la carte est toujours sacrifiée comme si vous la contrôliez.

CONTRÔLE

Un joueur possède les cartes de départ de son deck. Quand une carte est jouée, elle entre en jeu sous le contrôle du joueur actif.

Un joueur peut prendre le contrôle d'une carte de son adversaire. Lorsque cela se produit, la carte est placée dans l'aire de jeu de son nouveau contrôleur. Si c'est une créature, elle est placée sur un des flancs de la ligne de front de son nouveau contrôleur. Si plusieurs effets permettant de prendre le contrôle sont utilisés sur une même carte, c'est le plus récent qui prime.

Si un joueur prend le contrôle d'une carte qui n'appartient à aucune des Maisons composant son deck, il peut choisir la Maison de cette carte en tant que Maison active lors de l'étape 2 de son tour.

Si une carte dont le contrôleur a changé quitte le jeu pour une quelconque raison, elle est placée dans la zone hors-jeu appropriée de son propriétaire (comme la main, le deck, les archives ou la défausse).

Si une capacité renvoie aux cartes qu'un joueur « a » en jeu, elle désigne les cartes que le joueur contrôle.

COÛT, AU COÛT ACTUEL

Le coût de base pour forger une clé est de 6 Aombres. Ce coût peut être modifié par des capacités de cartes. Le coût modifié est appelé coût actuel.

DE LA SORTE

Si une capacité renvoie à un effet qui s'est produit « de la sorte », elle renvoie à un effet produit par la même capacité lors de la même résolution.

DÉFAUSSE

Quand une carte est détruite ou défaussée, elle est placée au sommet de la défausse de son propriétaire. Les cartes de la défausse d'un joueur sont publiques et peuvent être consultées à tout moment.

L'ordre des cartes dans la défausse d'un joueur doit être maintenu durant toute la partie, à moins qu'une capacité de cartes ne lui fasse changer cet ordre.

Quand son deck est épuisé, le joueur mélange sa défausse pour en créer un nouveau.

DÉGÂT

Les dégâts qui ont été infligés à une créature sont indiqués par les pions de dégât placés sur sa carte. Si une créature possède un montant de pions de dégât supérieur ou égal à sa puissance, elle est détruite. Les pions de dégât placés sur une créature ne réduisent pas sa puissance. Une créature qui porte un ou plusieurs pions de dégât est considérée comme étant « blessée ». Si plusieurs créatures sont blessées par un même effet, les dégâts infligés sont simultanés.

Pour plus de détails sur le combat et les dégâts, voir page 7.

DÉPLACEMENT

Quand une carte vous donne pour instruction de déplacer de l'Aombre, retirez cet Aombre de la carte/emplacement désigné et déplacez-le sur une autre carte/emplacement. Ceci n'est pas considéré comme capturer, voler ou perdre de l'Aombre.

Quand une carte vous donne pour instruction de déplacer des dégâts, retirez-les d'une carte et placez-les sur une autre carte. Ceci n'est pas considéré comme infliger des dégâts à la seconde carte et n'est pas annulé par l'armure ou par d'autres effets qui annulent les dégâts.

Quand une carte vous donne pour instruction de déplacer une créature, celle-ci doit rester sous le contrôle de son contrôleur actuel à moins que la carte ne précise également qu'un joueur différent prend le contrôle de cette créature. Un joueur a le droit de « déplacer » une créature de façon à ce qu'elle reste dans le même emplacement de la ligne de front.

DÉPLOIEMENT

Une créature dotée du mot-clé Déploiement n'a pas besoin d'être jouée sur un flanc de la ligne de front de son contrôleur. Au contraire, quand elle est jouée, elle peut être placée n'importe où dans la ligne de front de son contrôleur, y compris entre deux autres créatures.

DÉTRUIT

Quand une carte est détruite par un effet de carte ou quand une créature a un montant de dégâts supérieur ou égal à sa puissance, cette carte est marquée pour destruction. Après avoir été marquée, les capacités « **Détruit :** » de cette carte se déclenchent, puis la carte marquée est placée dans la pile de défausse de son propriétaire. Si plusieurs cartes sont simultanément marquées pour destruction, le joueur actif choisit dans quel ordre les capacités « **Détruit :** » de ces cartes sont résolues. Toutes les cartes marquées sont placées dans les piles de défausse de leurs propriétaires simultanément, et le joueur actif choisit l'ordre dans lequel ces cartes sont placées dans les piles de défausse de leurs propriétaires.

Une fois qu'une créature a été marquée pour destruction, la seule chose qui peut retirer cette marque est un effet de remplacement qui utilise les expressions « à la place », « au lieu de » ou « plutôt que », et remplace la destruction de cette créature. Un effet qui soigne une créature marquée ne retire pas la marque de destruction. Un effet peut déplacer une créature marquée vers une zone hors-jeu différente (dans la main ou les archives, par exemple), mais la créature est toujours considérée comme ayant été « détruite » en ce qui concerne les effets de cartes.

Si une capacité « **Détruit :** » provoque la destruction d'autres cartes, celles-ci sont également marquées pour destruction, et leurs effets « **Détruit :** » se déclencheront aussi avant que les cartes ne soient placées dans la pile de défausse. Aucune des cartes qui ont été marquées pour destruction n'est placée dans la pile de défausse de son propriétaire avant que tous les effets « **Détruit :** » ne soient entièrement résolus.

Les joueurs ne peuvent pas choisir de sacrifier ou de détruire une créature qui est déjà marquée pour destruction. Une carte qui est déjà marquée pour destruction ne peut l'être ni nouveau, et n'importe quel effet qui tente de la détruire ou de la sacrifier échoue. Cette carte ne résout ses capacités « **Détruit :** » qu'une seule fois.

Une carte ne déclenche que les capacités « **Détruit :** » qu'elle possédait au moment où elle a été marquée pour destruction. Si une carte gagne une capacité « **Détruit :** » après qu'elle a déjà été marquée, cette capacité ne se déclenche pas.

Les cartes sacrifiées comptent également comme étant détruites. Elles sont marquées pour destruction en suivant la procédure décrite ci-dessus.

Exemple : Dan possède Archimède au milieu de 4 autres créatures et son adversaire joue Portail vers Dis, qui détruit toutes les créatures. Premièrement, toutes les créatures de Dan sont marquées pour destruction. Puis, les effets « **Détruit :** » des voisins d'Archimède sont résolus, ce qui les archive. La ligne de front est immédiatement comblée, mais les nouveaux voisins d'Archimède ont déjà été marqués pour destruction et ne peuvent gagner une nouvelle capacité « **Détruit :** », ils sont donc placés dans la pile de défausse avec Archimède.

Exemple : Émilie a en jeu Jehu le Bureaucrate, Duma la Martyre avec 2 dégâts et Commandant Remiel avec 1 dégât. Son adversaire joue Vague Empoisonnée, infligeant 2 dégâts à chaque créature. À cause de ces dégâts, Duma la Martyre et le Commandant Remiel sont marqués pour destruction. L'effet « **Détruit :** » de Duma la Martyre est résolu, soignant Jehu le Bureaucrate et le Commandant Remiel. Comme le Commandant Remiel était déjà marqué pour destruction, il est quand même envoyé dans la pile de défausse avec Duma la Martyre, mais Jehu le Bureaucrate est indemne et survit.

Exemple : Marcus a un Groggins avec un Cœur de Phénix en jeu. Son adversaire, Janelle, a un Farfadet Poussière avec un Gardien des Âmes, un Cossard et un Bancroche en jeu. Marcus combat le Farfadet Poussière avec Groggins, ce qui induit que le Farfadet Poussière est marqué pour destruction. La capacité « **Détruit :** » du Farfadet Poussière et celle accordée par le Gardien des Âmes sont déclenchées simultanément. Marcus choisit de laisser son adversaire gagner 2 Aombres d'abord, puis de résoudre le Gardien des Âmes, qui détruira la créature la plus puissante de Marcus : Groggins. Quand Groggins est marqué pour destruction, le Cœur de Phénix qui lui est attaché est résolu, renvoyant Groggins dans la main de Marcus et soignant 3 dégâts à chacune des autres créatures. Ces dégâts marquent ensuite Cossard et Bancroche pour destruction. Finalement, toutes les créatures détruites encore en jeu (Farfadet Poussière, Cossard et Bancroche) sont placées dans la pile de défausse de leur propriétaire dans l'ordre choisi par le joueur actif (Marcus).

DON (NOUVEAUTÉ)

Chaque carte où figure le mot-clé Don a entraîné l'ajout des icônes bonus indiquées sur des cartes choisies aléatoirement dans votre deck. (Ceci a été fait automatiquement lors de la génération de votre deck.)

Le mot-clé Don n'a pas d'effet durant la partie.

Exemple : *Mutant Tire-Laine* a « Don    ». Trois icônes bonus  ont donc été aléatoirement ajoutées à des cartes de votre deck. Le *Mutant Tire-Laine* lui-même ne gagne aucune capacité spéciale grâce à son mot-clé Don lors de la partie.

Les icônes bonus qui ont été ajoutées par le mot-clé Don peuvent être identifiées grâce à l'élément graphique suivant :



ÉCHANGER

Quand deux éléments de jeu sont échangés, chacun prend la place de l'autre.

Si deux créatures sont échangées, elles échangent leur position : chacune prend la place que l'autre occupait dans la ligne de front. Les deux créatures échangées doivent être contrôlées par le même joueur.

Si deux cartes provenant de zones de jeu différentes sont échangées (par exemple une carte en jeu et une carte en main), les cartes passent d'une zone à l'autre.

EFFETS DE REMPLACEMENT

Certaines capacités remplacent complètement la résolution d'un autre effet ou d'une étape de jeu. Ces capacités sont appelées « effets de remplacement » et sont reconnaissables à l'emploi des expressions « à la place », « au lieu de » ou « plutôt que ». Un effet de remplacement précise quelle partie de l'effet de jeu ou de l'étape du jeu est remplacé(e). Quand cet effet (ou partie de l'effet) ou cette étape du jeu devrait se produire, il ou elle ne se produit pas, c'est l'effet de remplacement qui se produit à la place.

Si quelque chose est marqué pour destruction et qu'un effet de remplacement indique qu'il ne doit pas être détruit, cet effet de remplacement ne se résout qu'au moment où la carte est censée être placée dans la pile de défausse. Quand la carte devrait être placée dans la pile de défausse, au lieu de l'y placer, retirez la marque de destruction et finissez de suivre les instructions de l'effet de remplacement.

Si aucun effet n'est précisé par l'effet de remplacement, il désigne une autre partie de l'effet auquel appartient l'effet de remplacement.

Exemple : *Aaron* joue *Porte Dimensionnelle*, puis il moissonne avec une créature. Normalement, *Aaron* devrait gagner 1 Aombre grâce à la moisson avec la créature. Cependant, la *Porte Dimensionnelle* met en place un effet de remplacement qui remplace le gain d'un Aombre par le vol d'un Aombre, donc *Aaron* vole 1 Aombre à la place.

Exemple : *Catherine* possède *Commandant Remiel* sur lequel est attachée une *Cape de l'Armageddon*. Son adversaire joue *Portail vers Dis*, détruisant chaque créature en jeu. L'effet « Détruit : » accordé à *Remiel* par la *Cape de l'Armageddon* est un effet de remplacement qui remplace la destruction de la créature. Cette destruction est remplacée par le fait de soigner entièrement la créature et de détruire la *Cape de l'Armageddon* à la place. Cela retire la marque de destruction du *Commandant Remiel* et la marque de destruction est donnée à la *Cape de l'Armageddon*.

Exemple : *Jamie* joue *Ronnie les Tocantes* alors que son adversaire possède 7 Aombres. Normalement, l'effet de jeu de *Ronnie les Tocantes* vole 1 Aombre à son adversaire, mais puisque l'adversaire de *Jamie* a au moins 7 Aombres, l'effet de remplacement se déclenche et remplace voler 1 Aombre par voler 2 Aombres à la place.

EFFETS PERSISTANTS

Certaines capacités de cartes créent des effets ou des conditions qui affectent le jeu pour une période de temps précise, par exemple « jusqu'au début de votre prochain tour » ou « pour le reste du tour ». Ces effets ou conditions sont appelés effets persistants.

Les effets persistants sont considérés comme des capacités constantes qui sont actives pour la durée précisée par l'effet. Un effet persistant perdure même si la carte qui a créé cet effet quitte le jeu.

Si un effet qui perdure affecte des cartes en jeu, il s'applique à toutes les cartes en jeu pendant la période précisée, peu importe que celles-ci soient déjà en jeu moment où l'effet persistant a été mis en place ou qu'elles soient entrées en jeu par la suite.

ENNEMI

Si un effet de carte renvoie à un élément de jeu « ennemi », il désigne un élément actuellement contrôlé par l'adversaire.

ENRAGER

Lorsqu'une créature devient enragée, placez un marqueur de statut enragé dessus. Quand une créature qui possède un marqueur Enragé est utilisée, elle doit l'être pour combattre, si possible. Après qu'une créature qui possède un marqueur Enragé a été utilisée pour combattre, retirez tous ses marqueurs Enragés.

Tant qu'une créature a un marqueur Enragé, elle ne peut être enragée à nouveau.

ESCARMOUCHE

Lorsqu'une créature dotée du mot-clé escarmouche est utilisée pour combattre, elle ne subit aucun dégât de la créature adverse au moment de l'attribution des dégâts.

Seuls les dégâts infligés par la puissance de la créature adverse sont concernés. Les dégâts issus de mots-clés ou de capacités s'appliquent normalement.

EXALTER

Quand un effet vous indique d'« exalter » une créature, prenez 1 Aombre du stock commun et placez-le sur cette créature.

Note : Quand une créature avec de l'Aombre quitte le jeu, l'Aombre est placé dans la réserve d'Aombre de l'adversaire.

FAIRE COMBATTRE

Si une capacité demande à un joueur de « faire combattre » ou de « redresser et faire combattre » une créature, cette capacité autorise le joueur à utiliser la créature désignée pour combattre. Le combat est résolu en appliquant les règles normales, contre une créature contrôlée par l'adversaire.

FIN DU TOUR

Les effets de fin de tour sont résolus dès que le tour d'un joueur est terminé, après l'étape 5 « Piocher des cartes ».

FLANC

Les créatures situées sur les extrémités droite et gauche de la ligne de front d'un joueur occupent les flancs de cette ligne. Une créature dans cette position est désignée comme une *créature située sur un/le flanc*. Chaque fois qu'une créature entre en jeu ou change de contrôleur, le joueur actif choisit sur lequel de ses flancs il va la placer.

Si une ligne de front ne contient qu'une seule créature, cette dernière se trouve à la fois sur le flanc droit et sur le gauche. Elle est donc considérée comme une *créature située sur un flanc*.

FORGER

Pour les détails concernant la forge des clés, voir page 4.

FRANC-TIREUR

Ce symbole indique que la carte est un franc-tireur. Un franc-tireur représente un cas extrêmement rare de carte qui a quitté sa Maison d'origine pour en rejoindre une nouvelle. Pour tous les effets de jeu, considérez un franc-tireur comme appartenant à la Maison dont la carte porte le symbole.



GIGANTESQUE (NOUVEAUTÉ)

Les créatures gigantesques sont divisées en 2 cartes, une première contenant le cadre de texte de la créature, l'autre son illustration, comme l'exemple ci-dessous :



Pour jouer une créature gigantesque, un joueur doit avoir les deux moitiés de la créature dans sa main, et jouer ces cartes ensemble comme une seule créature. La moitié supérieure d'une créature gigantesque comporte la mention « 1 de 2 » à droite de son titre, et la moitié inférieure correspondante comporte le même titre et la mention « 2 de 2 » en bas, à côté de son icône de rareté.

Une créature gigantesque compte comme 2 cartes tant qu'elle n'est pas en jeu, mais elle compte comme une seule carte Créature tant qu'elle est en jeu. Jouer une créature gigantesque ne compte que comme jouer 1 carte, et donc cela est autorisé au premier tour. Après qu'une créature gigantesque a quitté le jeu, les 2 moitiés sont à nouveau traitées comme des cartes séparées.

Les deux moitiés d'une créature gigantesque ont le même titre, la même Maison, et le même type de carte. Hormis cela, chaque moitié est dotée des attributs indiqués dessus : la moitié supérieure indique les icônes bonus, alors que figurent sur la moitié inférieure la puissance, l'armure et le cadre de texte.

Si une carte indiquant de jouer ou de mettre en jeu une créature cible une des moitiés d'une créature gigantesque, cet effet échouera. Si une carte vous donne l'instruction de jouer ou de mettre en jeu les deux moitiés d'une créature gigantesque, celle-ci sera jouée ou mise en jeu.

Exemple : Louise joue *Trou de Ver Imprévisible*, qui lui permet de jouer la carte du dessus de son deck. Elle regarde cette carte et voit que c'est la moitié supérieure d'*Ultra Gravitron*. Elle ne peut pas jouer cette carte du dessus de son deck (même si elle a l'autre moitié d'*Ultra Gravitron* dans sa main), donc elle la remet sur le dessus de son deck.

GREFFER

Si une capacité de carte vous indique de greffer une carte sur une autre, la carte qui est greffée est placée face visible sous l'autre carte. La carte greffée n'est pas considérée comme étant en jeu. Si la carte sur laquelle elle est greffée quitte le jeu, la carte greffée est placée dans la pile de défausse de son propriétaire.

HANTÉ

Tant qu'un joueur possède au moins 10 cartes dans sa pile de défausse, ce joueur est hanté. Être hanté n'a aucun effet de jeu inhérent, mais certaines capacités de carte peuvent y faire référence.

HASARDEUX [X]

Quand une créature dotée du mot-clé hasardeux (X) est choisie pour être combattue, elle inflige X dégâts à la créature adverse avant la résolution du combat (le joueur actif choisit si cela se produit avant ou après les effets et mots-clés « avant le combat »). Si ces dégâts suffisent à détruire la créature adverse, le reste du combat n'est pas résolu.

Si une créature dotée du mot-clé hasardeux (X) gagne une nouvelle fois un mot-clé hasardeux (X), les deux valeurs (X) s'additionnent.

ICÔNE BONUS (NOUVEAUTÉ)

Certaines cartes comportent une ou plusieurs icônes bonus dans leur coin supérieur gauche, sous l'icône de leur Maison. Après qu'une carte avec une icône bonus a été jouée, la première chose que fait le joueur actif est de résoudre chaque icône bonus de cette carte. Ces icônes sont résolues après que la carte est entrée en jeu (si c'est un artefact, une créature ou une amélioration), mais avant de résoudre n'importe quelle capacité « Jouez : » de cette carte ou n'importe quelle capacité qui se déclenche « après » que cette carte a été jouée.

Les icônes bonus doivent être résolues dans l'ordre indiqué sur la carte, de haut en bas. Résoudre chaque icône bonus est obligatoire.

Il existe quatre types d'icônes bonus :

Aombre (👁) : Gagnez 1 Aombre.

Capture (👉) : Une créature alliée capture 1 Aombre de l'adversaire. Cet Aombre peut être capturé par n'importe quelle créature alliée, y compris la créature dotée de l'icône bonus Capture. Si une carte a plusieurs icônes bonus Capture, l'Aombre capturé peut être réparti entre plusieurs créatures.

Dégât (💥) : Infligez 1 dégât à une créature en jeu. Ce dégât peut être infligé à la créature dotée de l'icône bonus Dégât. Notez que s'il n'y a aucune créature ennemie en jeu, ce dégât doit être infligé à une créature alliée. Si une carte comporte plusieurs icônes bonus Dégât, chaque icône est résolue séparément, l'une après l'autre, et les dégâts peuvent être répartis entre plusieurs créatures. Les dégâts infligés par une icône bonus ne sont pas considérés comme infligés par la carte sur laquelle l'icône est imprimée.

Pioche (🃏) : Piochez 1 carte.

INSAISSISSABLE

Chaque tour, la première fois qu'une créature dotée du mot-clé insaisissable est choisie pour être combattue, elle ne subit aucun dégât au cours du combat et n'en inflige pas à la créature adverse.

Insaississable n'empêche que les dégâts infligés par la puissance de chacune des deux créatures. Les dégâts infligés par des mots-clés ou par d'autres capacités sont appliqués.

INVULNÉRABLE

Si une créature est dotée du mot-clé Invulnérable, aucun dégât ne peut lui être infligé et elle ne peut pas être détruite.

Bien qu'elle ne puisse être détruite, une créature dotée du mot-clé Invulnérable peut quitter le jeu par d'autres moyens : par exemple en étant purgée ou archivée, en retournant dans la main ou étant mélangée dans le deck de son propriétaire.

Comme une créature invulnérable ne peut être détruite, elle reste en jeu même si sa puissance est égale à 0.

JOUEUR ACTIF

Le joueur actif est le joueur qui effectue le tour en cours. Le joueur actif prend toutes les décisions qui concernent des capacités de cartes, à moins que la capacité ne précise explicitement autre chose. Si plusieurs effets sont censés se résoudre au même moment, le joueur actif décide de l'ordre de leur résolution.

JOUEZ

Quand une carte dispose d'une capacité « Jouez : », l'effet se déclenche chaque fois que la carte est jouée. Pour les créatures, les artefacts et les améliorations, la capacité se résout immédiatement après que la carte est entrée en jeu. Pour les cartes action, la capacité est résolue, puis la carte est immédiatement placée dans la défausse de son propriétaire.

Si une capacité permet de jouer une carte depuis une autre source que la main du joueur, les capacités « Jouez : » indiquées sur la carte sont résolues. Si une capacité « met (ou remet) une carte en jeu », les capacités « Jouez : » de cette carte ne sont pas résolues.

LA MOINS PUISSANTE

Une référence à la créature « la moins puissante » désigne la créature en jeu qui possède la puissance la plus basse. Si plusieurs créatures sont éligibles, chacune d'entre elles est considérée comme étant « la moins puissante ».

Si une capacité demande de choisir une seule créature la moins puissante et que plusieurs sont éligibles, le choix revient au joueur actif.

Groupes des « Moins Puissantes »

Si un effet de carte renvoie à un groupe de X créatures « les moins puissantes », il désigne un nombre de créatures en jeu toutes dotées d'une même puissance, inférieure ou égale à celle de n'importe quelle créature n'appartenant pas à ce groupe. S'il n'y a pas suffisamment de créatures dotées de la puissance la plus basse, on inclut alors au groupe une créature dont la puissance est immédiatement supérieure. On continue de la sorte jusqu'à ce que le groupe soit complet, ou qu'il ne reste plus de créatures. À tout moment, si plusieurs créatures sont à égalité de puissance requise pour être intégrées au groupe, mais qu'il ne reste pas suffisamment de place dans le groupe pour inclure toutes les créatures à égalité, le joueur actif choisit parmi les créatures concernées lesquelles seront incluses au groupe.

LA PLUS PUISSANTE

Une référence à la créature « la plus puissante » désigne la créature en jeu qui possède la puissance la plus élevée. Si plusieurs créatures sont éligibles, chacune d'entre elles est considérée comme étant « la plus puissante ».

Si une capacité demande de choisir une seule créature la plus puissante et que plusieurs sont éligibles, le choix revient au joueur actif.

Groupes des « Plus Puissantes »

Si un effet de carte renvoie à un groupe de X créatures « les plus puissantes », il désigne un nombre de créatures en jeu toutes dotées d'une même puissance, supérieure ou égale à celle de n'importe quelle créature n'appartenant pas à ce groupe. S'il n'y a pas suffisamment de créatures dotées de la puissance la plus haute, on inclut alors au groupe une créature dont la puissance est immédiatement inférieure. On continue de la sorte jusqu'à ce que le groupe soit complet, ou qu'il ne reste plus de créatures. À tout moment, si plusieurs créatures sont à égalité de puissance requise pour être intégrées au groupe, mais qu'il ne reste pas suffisamment de place dans le groupe pour inclure toutes les créatures à égalité, le joueur actif choisit parmi les créatures concernées lesquelles seront incluses au groupe.

Exemple : Élodie joue la carte Action « Les Trois Parques » (LAdA 071), qui indique : « **Jouez :** Détruisez les trois créatures les plus puissantes. » En jeu, on dénombre une créature dotée d'une puissance de 8, une d'une puissance de 7 et deux d'une puissance de 5. Élodie doit sélectionner trois créatures pour compléter le groupe et elle doit choisir la créature dotée de la puissance de 8 en priorité. Aucune autre créature n'étant à égalité avec celle-ci, elle doit choisir la créature dotée de la puissance directement inférieure pour compléter le groupe, soit celle dont la puissance est de 7. Une fois cette créature sélectionnée, étant donné qu'il n'y a pas d'autre créature à égalité avec une puissance de 7, son choix doit se porter sur une créature dont la puissance est directement inférieure à 7. Élodie doit choisir une des deux créatures dotées d'une puissance de 5 pour compléter le groupe.

LEGACY

Ce symbole sur une carte indique qu'il s'agit d'une carte Legacy. Une carte Legacy est une occurrence rare d'une carte qui existait dans un précédent set de KeyForge. Elle fait officiellement partie du deck dans lequel elle se trouve et est valide pour les tournois.



LIGNE DE FRONT

La ligne de créatures en jeu sous le contrôle d'un joueur, placée dans un ordre donné, est appelée ligne de front. Voir « Créatures », page 6.

MAISON ACTIVE

La Maison Active est la Maison choisie par le joueur pour le tour en cours.

MARÉE

Au début de chaque partie, la marée est neutre (ni haute ni basse). Lorsque l'un ou l'autre des joueurs fait monter la marée, la marée devient haute pour lui et basse pour son adversaire. Si la marée est déjà haute pour un joueur, il ne peut pas « faire monter la marée ».

Pendant le tour du joueur actif, celui-ci peut utiliser la capacité suivante « **Omni :** Faites monter la marée. Gagnez 3 chaînes. ». Cette capacité est accordée par les règles du jeu et non par une capacité de carte. Contrairement à la plupart des capacités « **Omni :** », cette capacité n'exige pas qu'un joueur incline une carte. Un joueur peut utiliser cette capacité autant de fois qu'il le souhaite dans un tour.

Chaque deck d'Archonte de l'extension *Sombres Marées* comprend une carte de référence Marée pour aider les joueurs à savoir si la marée est haute ou basse pour eux, et pour leur rappeler qu'ils ont accès à la capacité « **Omni :** » pour faire monter la marée. Cette carte ne sert que de référence, et ne compte jamais comme une carte en jeu ou sous le contrôle d'un joueur.

Lorsqu'un effet de carte demande à un joueur de faire monter la marée, il doit tourner la carte de référence Marée de sorte que le côté marqué « Marée Haute » soit orienté vers lui et que le côté marqué « Marée basse » soit face à son adversaire.

Les capacités de carte qui se réfèrent à la marée sont indiquées grâce à cette icône :

MARQUEUR +1 EN PUISSANCE, CARTE DE STATUT PUISSANCE

Lorsqu'une créature reçoit un « marqueur +1 en puissance », placez une carte de statut puissance sur la créature. La créature gagne +1 en puissance pour chacune de ces cartes placées sur elle.

MOISSON, MOISSONNER

Quand un joueur utilise une créature pour moissonner, il l'incline, gagne 1 Aombre qu'il ajoute à sa réserve, puis il résout toutes les capacités « **Moisson :** » de la créature.

MULLIGAN

Lors de la mise en place, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, peut choisir de ne pas conserver sa main de départ en déclarant un mulligan. Il mélange alors sa main de départ dans son deck et en repioche une nouvelle, avec une carte de moins.

Une fois qu'un joueur a déclaré un mulligan, il doit conserver sa nouvelle main de départ.

Si un joueur qui utilise un deck auquel ont été attribuées des chaînes au début de la partie effectue un mulligan, il ne perd pas de chaîne grâce au mulligan, mais pioche quand même une carte de moins que sa main d'origine, comme indiqué dans les règles normales de mulligan.

NE PEUT PAS CONTRE DOIT/PEUT, INTERDICTION CONTRE AUTORISATION

Si deux effets de cartes indiquent en même temps au joueur « qu'il ne peut pas » faire quelque chose et qu'il « doit » ou « peut » faire cette même chose, c'est l'effet « ne peut pas » qui l'emporte.

Exemple : Seb contrôle un Seigneur des Abîmes (LAdA 093) qui indique : « Tant que le Seigneur des Abîmes est en jeu, vous devez choisir Dis en tant que Maison active. ». Le tour suivant, l'adversaire de Seb joue un Restringtonus (LAdA 094) dont la capacité est : « **Jouez :** Choisissez une Maison. Votre adversaire ne peut pas choisir cette Maison comme étant sa Maison active jusqu'à ce que le Restringtonus quitte le jeu. ». Pour cette capacité, l'adversaire choisit la Maison de Dis. Lors de son prochain tour, Seb doit choisir la Maison de Dis et, en même temps, il ne peut pas le faire. « Ne peut pas » l'emportant sur « doit », Seb ne peut pas choisir Dis et doit choisir une autre Maison à la place.

Si deux effets de cartes indiquent en même temps au joueur « qu'il ne peut pas » faire quelque chose et qu'il « peut » faire quelque chose, c'est l'effet « ne peut pas » qui l'emporte.

OMÉGA

Après qu'une carte comportant le mot-clé Oméga a été jouée, l'étape de jeu en cours se termine. Le joueur actif ne peut ni jouer, ni utiliser, ni défausser aucune autre carte pour le reste de cette étape. N'importe quel effet ou activation en attente termine sa résolution, puis le jeu passe à l'étape suivante.

OMNI

Le joueur actif peut déclencher les capacités « **Omni** : » des cartes qu'il contrôle durant n'importe lequel de ses tours, même si la carte d'où provient la capacité « **Omni** : » n'appartient pas à la Maison active. Quand un joueur utilise une créature pour déclencher sa capacité « **Omni** : », le joueur incline la créature, puis résout sa capacité « **Omni** : ».

PAYER

Si un joueur doit payer de l'Aombre à un adversaire, l'Aombre est retiré de sa propre réserve pour être ajouté à celle de l'adversaire.

PEUT

Si une capacité inclut le mot « peut », le texte qui suit ce mot est alors optionnel. Si un joueur choisit de résoudre une capacité « peut », il doit alors résoudre la capacité de façon aussi complète que possible.

POISON

Tout dégât de combat infligé par la puissance d'une créature dotée du mot-clé poison détruit la créature blessée. Cela se produit lorsque les dégâts sont effectivement appliqués à la créature adverse.

Le poison n'a aucun effet si tous les dégâts sont annulés par l'armure ou par toute autre capacité ; le poison n'est résolu que lorsqu'au moins 1 dégât a été effectivement infligé.

Le poison ne s'applique que pour les dégâts infligés par la puissance de la créature. Il n'est pas applicable aux dégâts infligés par des mots-clés ou par d'autres capacités.

« POUR CHAQUE »

Certaines capacités comprennent un effet qui utilise l'expression « pour chaque » pour déterminer l'ampleur de l'effet. À moins qu'il n'en soit spécifié autrement, un joueur peut choisir d'affecter une carte différente pour chaque instance d'un tel effet.

Exemple : *Éclat de Souffrance* indique « Action : Pour chaque Éclat allié, infligez 1 dégât à une créature ennemie ». Ces dégâts peuvent être attribués à plusieurs créatures.

Certaines capacités précisent qu'un joueur doit « choisir une créature », puis lui appliquer un effet utilisant l'expression « pour chaque ». De telles capacités n'affectent qu'une seule créature.

Exemple : *Rayon Ardent* indique « Cette créature gagne : « Moisson : Choisissez une créature. Infligez 1 dégât à cette créature pour chaque créature de Mars en jeu ». Ces dégâts doivent être infligés uniquement à la créature choisie, ils ne peuvent être attribués à plusieurs créatures.

PRÉCÉDENT, RÉPÉTER UN EFFET PRÉCÉDENT

Si le texte d'une carte demande aux joueurs de répéter un effet précédent, la totalité de l'effet avant le texte fournissant l'instruction de répétition doit être résolue une nouvelle fois.

Note : la répétition d'un effet est sans rapport avec la Règle de Six (page 7), car celle-ci s'applique seulement lorsqu'il s'agit de jouer ou d'utiliser des cartes, et non au déclenchement multiple de leur effet.

PROJECTION

Quand une capacité inflige des dégâts « avec une projection de (X) », les dégâts de projection sont appliqués à chaque voisin de la créature choisie.

PROTÉGER

Quand une créature devient protégée, placez un marqueur de protection dessus. Si une créature protégée devait subir des dégâts, être détruite ou quitter le jeu, défaussez chaque marqueur de protection qu'elle possède à la place. (**Note** : ceci empêche la créature d'être marquée pour destruction.)

Tant qu'une créature a un marqueur de protection, elle ne peut être protégée à nouveau.

Si un marqueur de protection est placé sur une créature après qu'elle a déjà été marquée pour destruction, le marqueur de protection n'empêchera pas la créature de quitter le jeu. Toutefois, il empêchera la créature de quitter le jeu d'une autre façon, en étant renvoyée dans la main, par exemple.

PROVOCATION

Si une créature est dotée du mot-clé provocation, aucun de ses voisins ne peut être choisi pour être combattu par une créature adverse, sauf ceux qui possèdent également le mot-clé provocation.

Les créatures dotées du mot-clé provocation sont positionnées légèrement en avant dans la ligne de front afin d'indiquer clairement leur présence à l'adversaire.



Le Champion Anaphiel possède le mot-clé provocation : il est donc positionné légèrement en avant dans la ligne de front.

PURGER

Quand une carte est purgée, elle est retirée de la partie et placée face cachée sous la carte d'identité de son propriétaire. Les cartes purgées n'ont plus aucune forme d'interaction avec la partie.

QUITTER LE JEU

Si une carte en jeu « quitte le jeu » (si elle est renvoyée dans la main ou dans le deck, détruite, défaussée, archivée ou purgée), tous les pions non Aombre et les cartes de statut attribués à cette carte sont retirés, toutes les améliorations sont défaussées et tous les effets appliqués à la carte expirent.

Quand une carte quitte une zone en jeu pour aller vers une zone hors-jeu dans laquelle l'identité de la carte n'est pas visible de l'adversaire (comme la main du joueur, son deck ou ses archives), aucun des effets en suspens qui affectent ou qui sont sur le point d'affecter la carte n'a plus cours, à moins qu'un effet de carte indique interagir spécifiquement avec cette zone.

Si une créature qui détient de l'Aombre quitte le jeu, l'Aombre est remis dans la réserve de l'adversaire. Si la carte qui quitte le jeu n'est pas une créature, l'Aombre qu'elle détient est remis dans la réserve générale.

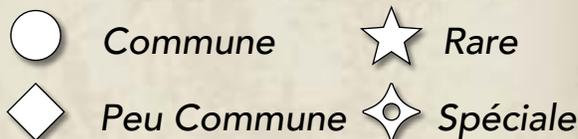
Quand une carte quitte le jeu, elle est toujours placée dans la zone hors-jeu appropriée de son propriétaire, à moins qu'un effet de carte indique interagir spécifiquement avec cette zone.

Si des cartes quittent le jeu alors qu'une capacité est en cours de résolution, les instructions suivantes dans la même capacité se réfèrent aux cartes dans l'état où elles étaient immédiatement avant de quitter le jeu.

Exemple : *Code Singe* (CdM 147) comporte le texte « Jouez : Archivez chaque créature voisine. Si ces créatures partagent une Maison, gagnez 2 ». Si une des cartes archivées était affectée par un effet qui modifiait sa Maison d'origine, alors la seconde partie de la capacité de *Code Singe* fait référence aux Maisons auxquelles appartenaient ces cartes immédiatement avant d'avoir été archivées.

RARETÉ

Le symbole de rareté d'une carte se trouve au bas de la carte, à côté du numéro de la carte. La rareté d'une carte (commune, peu commune, rare ou spéciale) est utilisée par l'algorithme de génération de deck pour déterminer sa fréquence d'apparition. Les cartes spéciales possèdent un type de distribution différent et ne sont pas soumises aux règles normales de rareté.



REDEVENIR NON FORGÉE

Si une clé précédemment forgée redevient non forgée, retournez son pion sur la face non forgée. La clé ne compte plus comme une clé forgée dans les conditions de victoire de son contrôleur qui devra la forger de nouveau pour gagner la partie.

RENDRE, RENDU

Quand l'Aombre capturé est rendu, il est remis dans la réserve d'Aombre de l'adversaire.

RENOI AU NOM

Si une carte renvoie à son propre nom, ce renvoi ne s'applique qu'à la carte elle-même et non aux autres exemplaires de cette carte.

Si une carte copie ou gagne le texte d'une autre carte, le texte de renvoi au nom fait maintenant référence à la créature qui gagne le texte.

Exemple : Vous utilisez *Credo du Dorlotage*, en révélant *Faux Jeton de votre main* et en choisissant un *Lutin Poussière* en jeu. *Lutin Poussière* gagnera le texte « *Détruit : Retournez Lutin Poussière dans votre main.* »

Si une amélioration donne à une créature une capacité qui fait référence au titre même de l'amélioration, cette référence est considérée comme un texte de renvoi au nom. Il ne fait référence qu'à cet exemplaire de l'amélioration et à aucun autre exemplaire de l'amélioration.

Si une créature gagne une capacité qui fait référence au titre même de cette créature, cette référence est considérée comme un texte de renvoi au nom.

RÉPÉTER

Si le texte d'une carte demande aux joueurs de répéter un effet, la totalité de l'effet avant le texte fournissant l'instruction de répétition doit être résolue une nouvelle fois, y compris le texte indiquant de répéter cet effet. Si la carte qui crée l'effet de répétition est retirée du jeu, l'effet ne peut plus être répété.

Les cartes dotées du texte « déclenchez à nouveau cet effet » répéteront également la totalité de l'effet, y compris le texte déclenchant à nouveau l'effet.

Note : La répétition d'un effet est sans rapport avec la Règle de Six (page 7), car celle-ci s'applique seulement lorsqu'il s'agit de jouer ou d'utiliser des cartes, et non au déclenchement multiple de leur effet.

Voir également "Précédent".

SACRIFICE

Quand un joueur doit sacrifier une carte, cette dernière doit être défaussée depuis le jeu.

Une carte sacrifiée est considérée comme ayant été détruite et toute capacité « **Détruit :** » possédée par la carte est résolue.

Un joueur ne peut pas sacrifier une carte qu'il ne contrôle pas.

SI VOUS LE FAITES / POUR [QUELQUE CHOSE]

Si une capacité contient la phrase « si vous le faites » ou « pour [quelque chose] », le joueur désigné par la capacité doit réussir à résoudre entièrement le texte qui précède la phrase de façon à pouvoir appliquer le texte qui suit celle-ci. En d'autres mots, si le texte de la première partie de la capacité n'est pas entièrement résolu avec succès, la partie qui suit la phrase ne peut pas être résolue.

SOIGNER

Si une capacité « soigne » une créature, retirez le nombre indiqué de pions de dégât de la créature.

Si une capacité « soigne entièrement » une créature, retirez tous les pions de dégât de la créature.

N'importe quelle créature peut être choisie comme cible d'un effet qui soigne, même si elle n'est pas blessée. Cependant, si aucun dégât n'est retiré de la créature, elle n'est pas considérée comme ayant été « soignée » pour tout ce qui concerne les effets de cartes qui renvoient à soigner.

SONNÉ, CARTE DE STATUT SONNÉ

Quand une créature devient sonnée, placez une carte de statut *Sonné* dessus. Quand une créature est sonnée, elle ne peut ni combattre, ni moissonner, ni utiliser des capacités d'action ou *Omni*.

À n'importe quel moment où une créature sonnée devrait normalement être utilisée à la place en l'inclinant pour retirer sa carte de statut *Sonné*.

Si à la suite d'un effet de carte une créature sonnée devait combattre, moissonner ou utiliser une capacité d'action ou *Omni*, la créature est inclinée à la place et la carte de statut *Sonné* est retirée. Cela est considéré comme « utiliser » la créature.

Les capacités constantes et les capacités qui ne demandent pas à la créature de moissonner, de combattre ou d'être utilisée restent actives.

Une créature sonnée ne peut pas être utilisée pour combattre, mais si elle est choisie pour être combattue, elle inflige tout de même des dégâts égaux à sa puissance au cours de ce combat.

Une créature sonnée ne peut pas recevoir une nouvelle carte de statut *Sonné*. Si l'effet tente de sonner une créature déjà sonnée, cet effet ne sonne pas la créature sonnée.

TOUR

Un tour est constitué de cinq étapes que le joueur accomplit dans l'ordre :

- 1 Forger une clé.
- 2 Choisir une Maison.
- 3 Jouer, défausser et utiliser des cartes de la Maison active.
- 4 Redresser les cartes.
- 5 Piocher des cartes.

TRAITS

Les traits sont des attributs descriptifs (tels que « Chevalier » ou « Spectre »), auxquels d'autres cartes peuvent renvoyer. Les traits sont indiqués dans la partie centrale supérieure du cadre de texte de la carte.

Les traits n'ont pas d'effet direct sur le jeu, mais certaines capacités peuvent y faire référence.

UTILISER

Voir « Utiliser des Cartes », page 6.

VOLER

Lorsqu'une capacité permet de voler de l'Aombre, ce dernier est pris de la réserve d'Aombre de l'adversaire et placé dans celle du joueur qui résout la capacité de vol.

Si une capacité vole plus d'Aombre que ce que le joueur ciblé en possède en réserve, la capacité ne permet de voler que l'Aombre restant dans la réserve du joueur.

VOISINE

Les créatures situées immédiatement à droite ou à gauche d'une créature donnée dans la ligne de front d'un joueur sont dites voisines.

X

Parfois la lettre « X » est utilisée pour préciser une valeur définie par une capacité de carte. À moins d'être définie par une capacité de carte, la valeur de X est égale à 0.

Exemple : *Fripouille* a une puissance de X et a la capacité « X est la puissance combinée des voisins non-Changelin de *Fripouille*. » Si votre adversaire joue *Ombre de Dis*, *Fripouille* ne disposera plus de cette capacité, et sa puissance sera donc de 0.

LE BON CÔTÉ DES CHOSES

par Daniel Lovat Clark

L'Anguille dévala l'éperon cristallin et se retrouva aculé. Derrière lui se dressait une montagne déchaînée, faite d'écailles, de dents et de haine, alors qu'au-devant l'attendait une chute mortelle. S'en remettant à la chance, l'Anguille se jeta dans le vide, s'agrippant tant bien que mal à un enchevêtrement de lianes de trancheschlague et se balançait dans le vide tandis que le cristal se brisait derrière lui.

La chose aux crocs acérés qui le talonnait poussa un rugissement si puissant que l'Anguille aurait pu jurer que cela lui avait donné l'élan nécessaire pour atterrir de l'autre côté du ravin. Il vacilla un instant au bord du vide, contemplant les pitons qui se dressaient au fond du canyon de cristal et, au-delà, les grandes plaines dorées qui ondulaient et le marais luisant plongé dans l'ombre du Sanctum, jusqu'à ce que, finalement, son balancement le ramène du « bon côté des choses ».

Sauté. Du moins pour l'instant.

Il prit une profonde inspiration et fouilla dans sa cape. Il était à la dèche d'Aombre. L'Anguille n'allait pas se fondre dans les ombres. Pas tout de suite, en tout cas. « Bah, quand c'est trop facile, c'est même pas drôle, de toute façon », murmura-t-il en jetant un œil au fond du ravin. Les dents sur pattes (sur TROP de pattes) avaient dévalé la falaise et la chose se dressait à présent, renflant l'air de son museau écailleux.

« Tu fais quoi, là, minus ? » résonna la voix tonitruante de Valdr. La géante se pencha en riant au bord de la falaise, observant la créature qui cherchait à grimper. L'Anguille se tordit le cou pour lever les yeux vers le visage auréolé de soleil de la Brobnar, si loin au-dessus de lui.

Il afficha son meilleur sourire, celui pour se sortir des emmerdes. Ses dents blanches brillaient dans l'ombre de son visage de jais, pareilles à des dagues étincelant dans les ténèbres.



« Ben... ses épines, c'est de l'Aombre, pas vrai ? dit-il en pointant l'un de ses doigts d'un violet sombre vers l'échine cristalline de la bête, dont les épines carmin brillaient dans l'ombre du ravin.

– Et Valdr veut l'Aombre, ajouta-t-elle. Tu l'as mené jusqu'à nous. Comme c'est aimable de ta part.

Le monstre escaladait la paroi en grognant et renâclant. Valdr saisit son marteau-fusée et pressa le bouton de mise en marche. Le moteur logé dans la tête massive de l'arme se mit à ronronner. Elle jeta un regard noir à l'Anguille quand il fit mine de se glisser derrière elle. En toute innocence, promis, m'dame.

– Que sais-tu sur cette créature ?

– Et bien, c'est un Nasigator, pour autant que je sache, répondit l'Anguille.

– En fait, tu n'en sais rien du tout, rétorqua Valdr. Le Nasigator franchissait le rebord de la falaise, toutes griffes et dents dehors. Elle abattit son marteau et ce fut comme si la foudre avait frappé le crâne de la bête. Le monstre eut un dernier spasme, puis demeura immobile.

– Récolte-moi cet Aombre, dit-elle en se préparant au départ. Et magne-toi. »

L'Anguille se pencha en ricanant vers la tête de la bête morte et sa lame secrète jaillit de son poignet. Et s'il s'en mettait un chouia à gauche, hein ? Juste assez pour recharger sa cape et en ramener un peu à sa guilde ? Cela n'allait pas manquer à l'Archonte et elle ne lui en voudrait pas d'avoir léché un peu de miel sur le couvercle, pas vrai ? Il retira la première épine dorsale. Il pouvait sentir sa chaleur et entendre sa douce musique. Mais, avant qu'il puisse se décider à l'escamoter, « Elle » était là : Miss « Onyx » Censorius, l'Archonte en personne, qui se penchait sur lui, aussi curieuse, magnifique et insupportable que jamais.

« Heu... mes hommages, m'dame », bredouilla l'Anguille en déposant l'épîne d'Aombre au sol devant lui et en s'affairant pour en extraire une nouvelle. Jamais la fidèle Anguille n'aurait un instant imaginé prendre le butin pour lui, ça non, pour sûr !

« Y a plein d'bon Aombre par ici. Assez pour forger une de ces fameuses clés qu'y vous fallait, m'dame.

– En effet, répliqua-t-elle. Mais le matériau n'est rien, mon Anguille. C'est le Courage qui permet de forger cette clé. » Elle tendit l'un de ses doigts parfaits vers le museau de la bête défunte. L'Anguille se demanda ce que les autres voyaient quand ils la regardaient. Elle. Onyx. Pour lui, elle apparaissait comme une vision de rêve, elfique, comme lui, mais différente, plus grande et nimbée de lumière. À couper le souffle. Au sens propre. Elle possédait la force des géants Brobnar tels que Valdr. Des bras puissants et des épaules larges... mais en elle couvait également la malice inhumaine des pires démons de Dis. Quand elle posait les yeux sur lui, l'Anguille ne savait pas trop s'il n'était qu'un papillon épinglé dans sa collection, un de ses meilleurs « gagnés », ou son prochain repas. Il se rendit soudain compte qu'elle continuait à lui parler.

– Et qui cherche le Courage doit d'abord connaître la Peur. » Elle se redressa, ramassant les dernières épines d'Aombre et en glissa une dans la cape de l'Anguille. « Sois brave, l'Anguille, veux-tu ? Fais-le pour moi. » Elle sourit et l'Anguille, pétrifié, acquiesça.

Brave, brave, se demandait-il. Mais pour quoi faire ? C'est à ce moment-là que le premier des rejetons affamés du Nasigator s'extirpa du cadavre, toutes dents dehors...

LE CREUSET

« Alors que le Quantum partait petit à petit en morceaux, je pus enfin avoir une vision d'ensemble. Un monde gigantesque, surplombé d'une espèce de coquille inachevée... cette flèche incroyable qui transperçait la planète et au-delà de tout cela, partout, l'impression d'être à l'intérieur de cette chose, même depuis l'espace. »

– Capitaine Val Jericho, Vaisseau Quantum de la Novalliance

« La fourmi-larve Mintariène n'a pas conscience de se trouver dans un terrarium. Elle ignore tout du monde extérieur. Il y a des jours où je me demande si moi-même, si je ne suis pas une de ces fourmis-larves. »

– Quixo « l'Aventurier »

Une planète géante située au centre même de l'univers. Un melting-pot dans lequel dix mille fois dix mille mondes se mélangent : extraterrestres, IA et anciennes sociétés y cohabitent de la plus inattendue des manières. Le Creuset.

Nul ne sait à quand remonte sa construction. Tout ce que l'on sait, c'est que c'était il y a « très très longtemps ». Nul ne sait qui l'a créé. Tout ce que l'on sait, c'est que c'était « les Architectes ». Nul ne sait dans quel but il a été construit, à moins que ce monde ne soit en fait rien de plus que ce qu'il paraît être : un lieu qui abrite des échantillons de toutes les planètes, de toutes les espèces et toutes les cultures de la galaxie.

De la surface, le Creuset ressemble à n'importe quelle autre planète. Ce monde possède une gravité (plus ou moins importante selon l'endroit), une atmosphère (parfois respirable, parfois toxique). Plantes, animaux, formations géologiques, ruines d'anciennes civilisations : arpenter le Creuset, ce n'est pas seulement visiter un monde étranger, c'est les explorer tous. Des villes flottantes du Sanctum aux forêts de cristal de Sylvaombre, des larges épaules de la montagne du Géant Endormi aux bassins de vif-argent de la tourbière d'Arygrum, des plaines rouges battues par le vent de Nova Hellas aux canyons insondables de Sombrécho, les merveilles du Creuset sont infinies.

Et tous ces gens ! Venus de cent mille mondes et issus de cent millions de cultures, ils vivent pourtant tous côte à côte (ou plutôt côte à tentacule) partout sur le Creuset. Que ce soit au sein de groupes nomades, dans des villages tranquilles ou de fourmillantes cités, au cœur d'imposantes forteresses ou de temples paisibles, qu'ils soient marchands, brigands, rois ou savants, tous constituent le peuple du Creuset. Au sein d'un tel brassage culturel et ethnique, les anciennes nations et les empires de naguère ont disparu, ou presque, oubliés sur leurs planètes d'origine. Même si certaines communautés, à l'instar des elfes des Ombres ou des tribus Brobnar, se maintiennent à l'écart, leurs membres arpentent régulièrement les rues des nombreuses villes du Creuset comme n'importe quel badaud. L'Empire Martien n'est peut-être qu'un ramassis de xénophobes avides de conquêtes, mais ses représentants ne sont pas les derniers quand il s'agit d'assister au nouveau concert des Rolling Bugs. Parmi les innombrables Maisons du Creuset, nombreuses sont celles qui ont pris leur essor ici même et même celles qui sont issues d'un monde lointain, comme la Maison des Ombres, comptent à présent des extraterrestres dans leurs rangs. Avec le temps, le Creuset finit par changer chaque individu.

À commencer par votre perception du monde. En effet, dominant tout le reste, se dresse la Flèche, cette tour incroyable qui part du pôle pour monter jusque dans l'espace. Et de la Flèche s'étend... quoi au juste ? Une strate inachevée du Creuset, laissée à l'abandon ? Un gigantesque spatioport, destiné à accueillir les Architectes ? Nul ne le sait. Pourtant, si vous fixiez le ciel bleu suffisamment longtemps, vous pourriez jurer que vous distinguez les charpentes et les échafaudages d'un monde en construction.

Le Creuset, incroyable, gigantesque et artificiel, en constante et perpétuelle évolution.

LES ARCHONTES

« Pour un petit garçon timide de la campagne, c'était un peu comme si un ange était descendu parmi nous. D'une certaine manière, c'était vrai, mais pourtant j'avais tort. Terriblement tort. »

– Commandant Remiel, Chevalier du Sanctum

« Vous nous contemplez et vous vous dites que nous sommes pareils à des dieux, mais nous vous observons et nous pensons : voici un être merveilleux que je ne parviendrai jamais totalement à comprendre. Que ce soit à travers la paix ou la guerre, nous sommes tous ici pour apprendre les uns des autres. Car tel est sans doute le but du Creuset. »

– Miss « Onyx » Censorius, Archon

La vie sur le Creuset est venue d'ailleurs. C'est un fait établi et reconnu. Un assemblage de mondes disparates, maintenus dans un équilibre précaire grâce à des fées robotiques que la plupart des gens considèrent comme étant une création des Architectes. Alors qu'est-ce qui rend le Creuset si unique ?

Il semble que la réponse soit : les Archontes. Dieux en devenir, manifestations de l'IA du Creuset, mortels transcendés ou êtres d'énergie pure ? Nul ne le sait. Les Archontes eux-mêmes l'ignorent ou ne veulent pas le dire. Mais ils arpentent le Creuset et étudient les gens et les créatures qu'ils croisent, cherchant à apprendre toujours plus sur leur environnement.

Les Archontes sont des êtres étranges que le simple mortel a du mal à appréhender. Ils prennent forme physique à volonté, ou existent parfois en tant que conscience désincarnée ou énergie pure. La capacité à communiquer avec n'importe quel être pensant semble être leur seul trait en commun. Pour le reste, ils sont aussi divers en apparence et en caractère que peut l'être le Creuset lui-même.

Les Archontes recherchent souvent des compagnons de voyage et sont en quête perpétuelle des mystérieux Caveaux du Creuset, des caches secrètes qui renferment une connaissance, une puissance et des réponses auxquelles eux seuls peuvent prétendre accéder. Afin d'ouvrir ces Caveaux, les Archontes doivent s'affronter dans une course pour récolter l'Aombre et forger les clés nécessaires à l'ouverture du Caveau. Cette épreuve tient à la fois du rituel sacré, de l'événement sportif et de la bagarre de rue. Les rencontres peuvent être violentes, mais on ne dénombre que rarement des morts. En fait, grâce à la technologie et aux capacités hors du commun dont disposent les Archontes, ces rencontres se révèlent, la plupart du temps, avantageuses pour leurs employés. Lorsqu'ils parviennent à ouvrir un Caveau, les Archontes s'emparent de la connaissance, de la technologie et d'une l'énergie inconnue qu'ils absorbent directement. En général, la troupe de l'Archonte se partage tout le reste du butin, ce qui constitue généralement une motivation suffisante pour se mettre au service d'un Archonte.

Pour certains, la promesse d'un tel trésor justifie d'affronter tous les dangers au nom d'un Archonte, mais d'autres sont animés d'intentions plus nobles. Voyager avec un Archonte constitue immanquablement une aventure palpitante pleine de rebondissements. Sur le Creuset, « palpitant » est souvent synonyme de « mortel », mais les Archontes possèdent des capacités et des talents qui leur permettent d'assurer la sécurité (relative) de leurs sbires, allant du pouvoir de guérison au don de prémonition. Le don des langues des Archontes permet aussi à leurs séides d'échanger avec des tribus ou des nations avec lesquelles ils n'auraient autrement aucun moyen de communiquer. Les Archontes dotés d'une tendance plus belliqueuse peuvent attirer des adeptes qui souhaitent préserver leur communauté ou qui ne veulent pas rater l'occasion de s'en prendre à leurs ennemis, connus ou non. Tout le monde a quelque chose à gagner en se mettant au service d'une entité aussi puissante.

Et lorsque les archontes ouvrent suffisamment de Caveaux et s'en vont, quelle que puisse être leur mystérieuse destination, l'expérience laisse leurs adeptes généralement mieux lotis qu'ils ne l'étaient au départ. Ceux qui se retrouvent soudainement seuls au plus profond d'une partie hostile du Creuset, abandonnés à un destin funeste, ne sont finalement pas si nombreux.

LES CLÉS

J'ai aidé Miss Onyx à forger sa troisième clé. C'était... pas vraiment ce que j'imaginai. Pour sûr, la clé devait être en Aombre, comme je l'avais deviné. Sauf que je m'étais dit que j'allais devoir plonger l'Aombre dans la forge et y filer quelques coups de marteau, histoire de lui donner une forme adéquate. Le truc normal, quoi. Sauf que Sa Majesté n'avait absolument rien à cirer de l'apparence finale du truc.

Elle a pris l'Aombre, encore incandescent, entre mes pinces de forgeron. « Ça ira, a-t-elle dit, tout ce qu'il nous reste à faire à présent, c'est d'insuffler de la joie dans cette clé. Dis-moi, Valdr, qu'est-ce qui te rend heureuse ? »

J'y ai réfléchi un moment avant de rétorquer « ces pâtisseries gourmandes que l'Anguille a dégotté dans le village précédent. »

« Elles étaient délicieuses, en effet, a reconnu Miss Onyx. Voyons si l'Anguille nous en a gardé une ou deux. »

LES MAISONS DU CREUSET

Ce chapitre décrit les Maisons du Creuset que les joueurs vont être amenés à côtoyer lors de la première saison de jeu. De nouvelles Maisons pourront être dévoilées lors des futures saisons.

BROBNAR

Qu'ils descendent de leurs sommets enneigés pour se livrer au pillage, qu'ils chevauchent leurs moto-rosses à travers les déserts dévastés ou qu'ils se rient de la mort en pleine tempête sur une mer démontée, les tribus guerrières Brobnar offrent toujours un spectacle impressionnant. Les Brobnar forment un peuple hétéroclite, mais une chose reste constante : les plus forts commandent, que cette force s'affiche sur un champ de bataille, dans une arène ou par le charisme et le panache.

Même si les traditions orales des géants décrivent un voyage entrepris depuis le pays mythique de Vanhalla, la plupart des érudits s'entendent sur le fait que la culture Brobnar telle qu'on la connaît aujourd'hui est originaire du Creuset, possiblement issue du brassage entre les anciens géants et les premières tribus gobelines. Au fil des siècles, le peuple Brobnar a su développer sa propre identité, indépendamment de toutes les autres tribus qu'il a pu absorber.

La première valeur que reconnaissent les Brobnar est la force. Dans la société Brobnar, la force d'un individu détermine l'étendue de ses droits et tout individu n'étant pas suffisamment fort pour défendre ses biens ne peut prétendre à rien. De fait, les Brobnar soignent leur image pour faire en permanence étalage de leur force : paraître faible, c'est être faible. Pour finir, les Brobnar adorent la musique violente, l'alcool fort et les choses qui brillent.

Les Brobnar sont considérés par les autres habitants du Creuset comme des ennemis dangereux ou des alliés de choix. Certains clans exigent que leurs voisins leur



versent un tribut, tandis que d'autres offrent leurs services en tant que mercenaires. De nombreux Brobnar passent du temps à côtoyer d'autres peuples, affichant leur force et apprenant (parfois à la dure) la vie sur le Creuset. De temps en temps, certains ont même une révélation : aussi fort soit-il, chaque géant, goblin ou autre l'est encore plus lorsqu'il combine sa force avec celle de son prochain... lorsque de telles situations se produisent, le Creuset tout entier se met à trembler !

SOCIÉTÉ

Les géants constituent le cœur de la société Brobnar. Ces imposantes créatures dont la peau tachetée se décline en une grande variété de tons mesurent près de trois mètres. Leurs cheveux sont souvent arrangés en crêtes aux couleurs vives et certains arborent de longues barbes ou se couvrent le corps de tatouages et de symboles tribaux. Les membres du clan Gargantes, par exemple, s'ornent le corps de tatouages bleus, en mémoire de leur évasion du Labyrinthe de Glace du Robot-Sorcier (qui ressemble à s'y méprendre à une boîte de conserve).

Il y a très longtemps de cela, une importante population de gobelins, de petites créatures rusées, a intégré le peuple Brobnar. Ils sont le plus souvent confinés à des postes de second rang à cause de leur petite taille et de leur apparente faiblesse. Toutefois, les gobelins sont des durs à cuire et certains d'entre eux sont parvenus à se hisser le long de l'échelle sociale pour devenir des chefs ou des chamanes respectés, y compris par les géants.

En règle générale, les Brobnar sont prêts à accueillir n'importe qui dans leurs rangs, du moment que leurs recrues sont animées d'une volonté de fer et aiment la bagarre !

TECHNOLOGIE

Bien qu'ils puissent passer pour des barbares aux yeux des ressortissants de cultures plus civilisées, les Brobnar sont amateurs de technologie, et tout particulièrement lorsque celle-ci se révèle bruyante ou destructrice, voire les deux. De par leur nature violente, les Brobnar sont sujets à de nombreux accidents et blessures, ce qui les rend friands de prothèses et d'améliorations cybernétiques. Ils affectionnent les armes qui leur permettent d'affronter leur ennemi face à face et de faire étalage de leur puissance. Cependant, même leurs haches, marteaux et autres gantelets de force sont souvent améliorés par l'adjonction de moteurs, missiles et autres innovations qui les rendent encore plus forts et encore plus bruyants (souvent, ces améliorations sont également dangereuses pour leur porteur, mais peu de Brobnar s'en soucient vraiment). Étant donné qu'ils placent la force au-dessus de tout, les Brobnar utilisent l'Aombre en tant que source d'énergie pour certaines de leurs machines et vont parfois jusqu'à l'utiliser comme décoration corporelle afin d'améliorer leurs propres capacités.

Les objets de fabrication Brobnar sont réalisés à la main par des artisans indépendants, hors de toute structure industrielle. Ils sont faits pour durer et un artisan dont les articles sont solides, beaux et bruyants sera aussi bien considéré que n'importe quel guerrier. Les Brobnar aiment l'art et la musique... ou du moins ce qu'ils considèrent comme tel. Pour d'autres, leur art et leur musique risquent de paraître... bruyants.

ARCHONTES

Les Brobnar forment un peuple intensément physique et la nature éthérée des Archontes les laisse perplexes. Un Archonte qui souhaite gagner le respect des Brobnar devra adopter une forme physique et faire preuve de force, tant musculaire que de caractère, ce qui ne pose généralement pas de problème pour ces entités. Une fois qu'ils se sont montrés dignes du respect des Brobnar, les Archontes peuvent compter sur eux pour faire d'excellents compagnons, francs et joviaux. Les Archontes qui fréquentent les Brobnar sont plus régulièrement amenés à revêtir une enveloppe matérielle et à apprécier les plaisirs simples et universels que celle-ci peut apporter.



DIS

Les gens du Creuset parlent à demi-mot de terribles monstres qui vivent dans l'espace entre les mondes. Certaines de ces créatures jaillissent du sol pour terrifier les innocents, de facétieux farfadets viennent voler l'Aombre, tandis que de terrifiants démons détruisent tous ceux qui s'opposent à eux. Quant aux malheureux qui ont la malchance de se rendre dans ce monde situé dans l'au-delà, connu sous le nom de Dis, personne n'entend jamais plus parler d'eux.

Si l'on en croit les histoires, ces démons à demi vivants sont des créatures d'entre les mondes. Ils ne connaissent ni joie ni peine et ne sont ni vivants ni morts. Toutes ces choses qui leur font défaut, c'est aux habitants innocents du Creuset qu'ils doivent les arracher. Ils sont en quête des émotions les plus intenses et s'en nourrissent. Là où réside la rage rôde souvent un démon, attisant les feux de l'animosité et moissonnant les émotions, voire l'âme même, de l'être en colère. Les démons répandent l'avarice, la peur et la souffrance dans le cœur des mortels afin de pouvoir récolter ces émotions et les ramener dans leurs antres maléfiques.

Aux yeux des Théoriciens de Logos, ces légendes ne sont que des billevesées superstitieuses. Pour eux, les démons ne sont rien de plus que des parasites qui peuplent la superstructure qui sépare les différentes strates du Creuset les unes des autres. Incapables de ressentir la moindre émotion à cause du manque de stimulus dans ce lieu, ces « démons » utilisent les capacités psychoréactives de l'Aombre pour capturer les empreintes émotionnelles et cognitives des autres résidents du Creuset, qu'ils rapportent ensuite à Dis pour analyse ultérieure ou potentiel usage récréatif.



La vérité est que ces théories sont en tout point similaires aux « légendes superstitieuses », sauf qu'elles utilisent des mots savants. L'explication des Théoriciens est exactement la même, sauf qu'elle est bien plus fastidieuse.

SOCIÉTÉ

Quoi qu'en disent les légendes, les créatures de Dis sont faites de chair et de sang, ou tout au moins de peau (voire de chitine) et d'ichor, auxquels vient s'ajouter tout un arsenal cauchemardesque d'améliorations cybernétiques. Il est difficile de savoir si tous ces démons au visage dissimulé sous un masque inquiétant appartiennent à une seule et même espèce ou si le statut de démon est octroyé à diverses créatures lors de quelque sinistre processus. Curieusement, les volontaires désireux de se pencher sur la question ne sont pas légion.

Les démons sont servis par les farfadets, des êtres robotiques au tempérament malicieux et chaotique, dont l'intelligence cruelle n'a rien à envier à celle de leurs maîtres démoniaques.

On ne sait pratiquement rien des humains qui rejoignent cette faction et c'est sans doute mieux ainsi.

TECHNOLOGIE

Les machines de Dis sont un mélange de sorcellerie et de technologie. Les démons incorporent de l'Aombre dans le moindre de leurs appareils afin que ces derniers soient également capables de capturer les émotions de leurs victimes. C'est dans les fournaises de Dis qu'est forgé le fer noir et que les « âmes » (ou empreintes d'émotions) sont raffinées afin d'être consommées par les démons. Ces mêmes éclats d'Aombre sont alors incorporés aux farfadets et à d'autres machines pensantes que les démons envoient ensuite collecter toujours plus d'Aombre et d'âmes.

Même lorsque leur fonctionnalité ne le requiert pas forcément, les appareils fabriqués dans les forges de Dis ont généralement des bords tranchants ou des aiguilles, sont souvent brûlants ou affublés d'autres éléments désagréables prêts à blesser l'utilisateur imprudent.

ARCHONTES

De tous les êtres du Creuset, les Archontes sont sans doute les seuls capables de réellement communiquer avec les démons de Dis. La plupart les trouvent d'ailleurs intensément fascinants. L'engouement des démons de Dis pour les sensations et les émotions les plus extrêmes attise la curiosité des Archontes qui, de leur côté, ont souvent du mal à ressentir de l'empathie envers les mortels. Certains Archontes ont même demandé aux démons de leur inculquer personnellement les notions de peur et de douleur.



INDOMPTÉS

Afin de peupler le Creuset, les Architectes ont rassemblé de la faune et de flore venue de tout l'univers. Cependant, leur tâche n'est pas achevée et il semble qu'ils continuent à mélanger des biomes extraterrestres pour créer quelque chose de verdoyant et grouillant de vie, à défaut d'être totalement harmonieux.



Les fées mécaniques, d'excentriques automates qui font de leur mieux pour maintenir un semblant d'équilibre, sont chargées de s'occuper des diverses créatures sauvages du Creuset. Bien qu'elles s'efforcent de maintenir l'équilibre, les fées n'essaient pas vraiment d'isoler la faune en fonction de ses origines. Du coup, les loups terriens se retrouvent chassés par les snekgarrs martiens, les singes niffleurs de Regulus Prime se pendent aux branches des népenthes à floraison lente de Visgard et les attrape-mouches de Vénus (à ne pas confondre avec leurs homologues terriens) sont particulièrement friandes des fourmis-sucre d'Alpha du Centaure. Au fil du temps, ces espèces ont évolué pour trouver leur place dans l'écosystème du Creuset, se mélangeant parfois, lorsque leur biologie est compatible, avec d'autres espèces venues de mondes différents (parfois avec l'aide des fées ou sous l'effet des étranges mutations engendrées par l'Aombre sauvage). Si certains de ces animaux sont encore identifiables et proches de leurs équivalents d'origine, d'autres sont irrésistiblement devenus des créatures du Creuset, semblables à nulle autre dans l'univers.

Le collectif de ces créatures sauvages est appelé les Indomptés. Avec les humains et les autres êtres pensants qui rejettent la civilisation pour vivre en pleine nature, ils forment une grande faction un peu chaotique. Les Indomptés ne possèdent pas de réelle organisation centrale (voire dans de nombreux cas, de réelle intelligence). Leur seul point commun est que tous suivent leurs instincts, quels qu'ils soient.



SOCIÉTÉ

Les Indomptés englobant, par définition, toutes les créatures sauvages, plantes, champignons ou autres qui vivent sur le Creuset, leur diversité est impossible à évaluer, mais pour faire simple : c'est vachement diversifié. Les êtres pensants, ceux qu'on pourrait le mieux qualifier de « personnes » (quelle que soit leur espèce), possèdent néanmoins quelques points communs. Certains ont été élevés dans des sociétés civilisées et s'en sont détournés. D'autres n'ont jamais vécu que dans la nature. Mais tous sont plus à l'aise sous le ciel ouvert du Creuset que dans les villes de béton et d'acier, et se sentent plus proches des animaux et des oiseaux que de leurs propres congénères.

Certains de ces êtres doués de raison, peut-être à force de consommer et d'utiliser l'Aombre sans retenue, ont développé une capacité quasi surnaturelle à parler non seulement aux animaux, mais aussi aux plantes et aux champignons. Leurs capacités ressemblent à de la magie et beaucoup qualifient ces gens de « sorcières » ou d'autres noms tirés de leurs propres mythologies. En vérité, ils sont inoffensifs. Pour la plupart.

TECHNOLOGIE

En règle générale, les Indomptés n'ont pas recours à la technologie, la plupart des théories scientifiques définissant d'ailleurs l'utilisation de cette dernière comme ce qui distingue l'être pensant de la bête. La réalité est en fait bien plus floue : bien que les singes niffleurs soient considérés comme des animaux, ils sont capables de façonner des bijoux rudimentaires ou d'utiliser des outils basiques lorsque le besoin s'en fait sentir. Les fées qui vivent dans la nature sont des machines et il existe dans la galaxie divers exemples de vie synthétique qui rendent cette frontière encore moins évidente.

La plupart des êtres doués de raison qui pourraient être considérés comme des Indomptés ont rejeté la technologie, mais même dans les endroits les plus sauvages et reculés du Creuset, on trouve des machines et des technologies à récupérer et à utiliser. Tôt ou tard, le destin de toute civilisation est de retourner à la nature.

ARCHONTES

L'esprit des animaux constitue un véritable défi pour la fameuse capacité des Archontes à communiquer avec tout être vivant sur le Creuset. Certains Archontes sont attirés par les schémas de pensée basiques des Indomptés, considérant qu'ils exercent une influence apaisante et qu'ils sont reposants. D'autres sont séduits par le sentiment de liberté sauvage qui émane de ces créatures. Les Indomptés se contentent, pour la grande majorité, d'ignorer tout ce qui n'est ni prédateur ni proie. Cependant, certains animaux (voire des personnes) plus sociables apprécient la compagnie peu exigeante d'un Archonte lors de leurs pérégrinations.

INSONDABLES

Les mystérieux océans du Creuset contiennent tant de choses : des abysses incommensurables, des splendeurs incomparables, des horreurs indicibles, et des civilisations inconnues jusqu'alors. Dans les vastes labyrinthes de coraux torturés et d'eaux tourbillonnantes vivent des créatures aquatiques aux tailles et aux formes toutes plus extraordinaires les unes que les autres. Disséminés dans ces étendues aquatiques, on trouve tout de même quelques bastions de civilisation : des flèches de corail, entourées de sphères flottantes interconnectées. Il s'agit de cités qui servent de sanctuaires et de pôles de commerce aux Aquans, une race humanoïde qui intègre les caractéristiques de divers poissons et autres créatures marines. Chaque cité possède son propre gouvernement et a développé une économie autonome. Les Aquans s'aventurent rarement dans le monde effrayant et hostile des Aridiens, qui eux-mêmes se risquent rarement dans les cités sous-marines. Que le voyage ait lieu dans un sens ou dans l'autre, il est souvent difficile et coûteux, mais l'effort en vaut la peine quand il y a beaucoup d'Aombre en jeu. Les membres du culte des Insondables, en particulier, entretiennent beaucoup plus d'interactions avec les Aridiens, car ils se rendent souvent à terre pour chercher l'Aombre qu'ils prétendent devoir utiliser en grande quantité pour réveiller les anciennes divinités supposées dormir au fond de l'océan. Bien sûr, les réserves indécentes d'Aombre des Insondables ont suscité la convoitise chez les habitants des terres arides. Les plus audacieux n'ont pas hésité à se lancer dans l'exploration des fonds marins avec l'intention à peine voilée de piller ces fabuleuses réserves.



SOCIÉTÉ

Le culte des Insondables adore les profondeurs en toutes choses : les grands prêtres sont appelés « prêtres des profondeurs », au sens propre comme au figuré puisqu'ils sont les gardiens des plus noirs secrets de la secte et qu'ils vivent littéralement dans les parties les plus profondes de l'océan. Les eaux peu profondes, également connues sous le nom de zone photique, abritent des cultistes néophytes, des cultivateurs de krill et d'autres ouvriers de la classe inférieure. Après la naissance de nombreuses générations dans la zone photique, les habitants des eaux peu profondes se sont adaptés à leur habitat en développant une vision des couleurs vives et des motifs brillants. Certains ont même développé des jambes et des branchies leur permettant de respirer de l'air. De nombreux habitants des eaux peu profondes deviennent des braqueurs, ils peuvent alors s'aventurer sur terre, au moins temporairement, pour récolter et troquer leurs ressources. Les habitants des profondeurs, par contraste, ont vu leurs corps grandir et/ou se gélifier pour s'adapter à la pression de l'eau. Ils ont vécu si longtemps dans l'obscurité que les yeux de beaucoup d'entre eux ont complètement disparu. Les profondeurs abyssales des cités Aquans (aussi simplement appelées les abysses) sont réservées aux prêtres. Le clergé est constitué de nombreux ordres et cultes mystérieux, divisés en fonction des divinités qu'ils servent et des rituels étranges que ces dernières exigent. Les prêtres des Insondables de Rakuzel, divinité de la marée, consomment de l'Aombre pour invoquer de grandes vagues, pour inonder les terres arides et étendre l'empire de Rakuzel. Les prêtres de Melerukh, la divinité de la splendeur, travaillent et sculptent avec le plus grand soin l'Aombre afin de créer de magnifiques statues grandeur nature de Melerukh. Les prêtres de Kiligog, la divinité du vide, jettent de l'Aombre dans une fosse sous-marine si profonde que personne n'en a jamais trouvé le fond.

TECHNOLOGIE

La plupart des appareils créés par les Insondables semblent faussement organiques. Au lieu de construire des choses en métal avec des rivets, les Aquans cultivent et taillent un métalcorail particulier pour lui faire adopter les formes dont ils ont besoin. Le corail pousse près d'évents thermiques et incorpore des métaux étranges à sa structure. Le matériau résultant est à la fois plus léger et plus solide que l'acier, mais il est surtout très résistant à la corrosion. Les machines des Insondables fonctionnent généralement avec des ondes sonores qui permettent de déplacer l'eau, de transporter des messages sur de longues distances, ou de créer des sphères persistantes d'air ou d'eau. En utilisant la puissance de l'Aombre et l'écholocation, les dispositifs soniques les plus avancés sont capables d'ouvrir des portails vers des endroits très, très éloignés, peut-être même vers d'autres dimensions...

ARCHONTES

Les Aquans qui appartiennent au culte des Insondables connaissent encore relativement peu les terres arides, et sont heureux d'interagir avec les Archontes chaque fois qu'ils ont la chance de les rencontrer. Alors que certains Insondables sont sincèrement curieux d'en savoir plus sur le monde, d'autres cherchent simplement des informations pour leur prochaine incursion. Les mystères des anciennes ruines des Insondables attirent inmanquablement les Archontes, les poussant à s'enfoncer toujours plus loin dans les profondeurs de l'océan et, de temps en temps, à courir vers leur propre ruine. Les Archontes étant les seuls êtres capables de véritablement comprendre les glyphes ésotériques des Anciens Aquans, ils sont les mieux placés pour dénicher les inestimables artefacts qui gisent dans les profondeurs. Bien que les propriétés transphysiques des Archontes les protègent contre la pression de l'eau ou des prédateurs aquatiques, elles ne les empêcheront pas de se retrouver piégés dans un monde illusoire ou indéfiniment perdu au cœur d'un portail labyrinthique conduisant à la folie.



LOGOS

Sur le Creuset, tous ceux qui se considèrent comme faisant partie de l'élite des intellectuels et érudits appartiennent à la Société de la Raison et de la Logique, appelée plus simplement Logos. N'importe quel Logotarien se fera un plaisir de le confirmer si on le lui demande. Même si on ne le lui demande pas, d'ailleurs, du moment qu'on le laisse en place.



Logos se consacre à faire progresser la connaissance et la compréhension de la Science, dédaignant la plupart des considérations terrestres (ou du moins charnelles) qu'une technologie avancée permet de compenser. Au fil des ans, de nombreux Logotariens remplacent tout ou partie de leur corps par des machines, ce qui leur permet d'échapper aux contingences matérielles et de continuer leurs travaux sans se soucier de la maladie ou de la mort. En fait, leur utilisation des corps cybernétiques est si répandue que personne en dehors des membres de la Société n'est capable de se souvenir à quoi ressemblaient l'enveloppe des premiers Logotariens, ni même s'ils sont arrivés sur le Creuset dans des corps cybernétiques. Les Logotariens eux-mêmes sont peu loquaces sur la question.

Bien que certains considèrent que la volonté de Logos de faire avancer la cause de la Science à tout prix se fait au détriment de l'éthique et que leurs expériences les plus novatrices sont tout bonnement « des trucs de tarés », « catastrophiques » ou « très très mauvaises », les vrais Théoriciens n'ont que mépris pour de telles pensées rétrogrades. Ils savent que les secrets que renferme le Creuset sont bien plus importants que la survie de n'importe quel individu ou de n'importe quelle cité et qu'on ne fait pas d'omelette de singularités gravitationnelles sans casser des œufs spatio-temporels.

SOCIÉTÉ

Logos est plus ou moins divisée en deux groupes : les Théoriciens et les Mécaniciens. Chaque catégorie considère l'autre comme inférieure et chacune est convaincue que les plus grandes avancées de la Science et de la technologie sont le fruit de ses propres travaux.

Les Théoriciens se consacrent au domaine des possibilités et de la réflexion pure, développant sans cesse de nouvelles théories visant à décoder les secrets de l'univers, tel qu'il est et tel qu'il pourrait être. Tout ce qui peut être démontré par un raisonnement ou par les mathématiques est considéré comme potentiellement vrai. Tout le reste est perçu avec la plus grande méfiance et attaqué rigoureusement jusqu'à ce qu'un modèle théorique soit trouvé. Les Mécaniciens, de leur côté, s'attachent aux données empiriques et au monde concret. Une théorie ne sert à rien si elle ne peut pas être testée et une technologie ne vaut rien si elle n'a pas été construite et mise en application.

Logos accueille à bras ouverts les membres de toutes les espèces dans ses rangs, à condition qu'ils soient brillants ; après tout, rares seront ceux qui vont conserver leur enveloppe organique pendant plus d'un siècle ou deux.

TECHNOLOGIE

La technologie logotarienne est de loin la plus avancée du Creuset et elle fait partie intégrante de la vie quotidienne de chacun de ses membres. En vérité, il est rare de trouver un Logotarien dont le corps n'est pas truffé de technologie logotarienne. Qu'il s'agisse de membres interchangeables (afin d'assurer une meilleure adaptabilité) ou d'un modulateur à dissonance quantique (pour... des trucs), Logos conçoit des machines pour toutes les applications imaginables et même pour celles qui ne le sont pas.

Logos repoussant sans cesse les limites de la connaissance, une grande partie de sa technologie reste au stade de prototype ou d'expérimentation. Certaines inventions ne sont jamais reproduites, car elles ne fonctionnent pas aussi bien que prévu (ou marchent très bien, mais à l'inverse de ce qui était prévu). Certaines de ces « machines » peuvent parfois être à base d'êtres organiques, les Logotariens n'étant pas très à cheval sur l'éthique.

De nombreuses machines logotariennes possèdent des fonctionnalités à base d'Aombre, que ce soit en tant que source d'alimentation ou pour exploiter l'une de ses propriétés plus ésotériques. D'autres sont conçues pour étudier et analyser l'Aombre. Les progrès en la matière sont extrêmement lents, en dépit des avancées technologiques et scientifiques de Logos.

ARCHONTES

Pour Logos, les Archontes constituent l'une des énigmes les plus captivantes du creuset. Les Logotariens sont avides de connaissances sur les Archontes et sont toujours ravis de travailler à leurs côtés afin d'en apprendre plus sur leur nature. Les Archontes étant eux-mêmes généralement curieux sur leur propre nature, nombreux sont ceux qui se joignent à la quête de connaissance de Logos.



MARS

L'Empire Martien a quelque chose de particulier, dans le sens où ni sa politique ni sa culture n'ont évolué depuis que les Architectes l'ont transféré sur le Creuset il y a deux cents ans. Peut-être est-ce dû au fait que cette transition s'est produite durant les derniers jours de la Chute de Mars ou que l'Empire Martien est encore un « petit nouveau » sur le Creuset, mais toujours est-il que sa société demeure inchangée. L'Empire est toujours contrôlé par les Aînés Martiens et pratique encore sa politique agressive de conquête du Creuset au nom de son idéologie xénophobe « Mars doit Survivre ».

Ayant abandonné la cavorite, cause de l'empoisonnement de leur planète, au profit de l'Aombre en tant que source d'énergie, les Martiens ont connu plusieurs succès militaires, mais ils sont également tombés sur des adversaires plus coriaces que prévu. Les multiples formes de vie du Creuset ont offert aux biologistes martiens de nouvelles possibilités de création de monstres génétiques. Les nouveaux matériaux tels que l'Aombre sont du pain bénit pour les ingénieurs et les scientifiques de Mars. Mais les soldats martiens armés de désintégrateurs et leurs véhicules crachant des rayons ardents ne sont pas toujours victorieux face aux guerriers Brobnar ou aux hordes de Singes Niffleurs. Ce n'est qu'en dominant l'espace aérien grâce à ses soucoupes volantes que Mars pourra enfin obtenir la victoire totale. Cependant, la reconstruction de la flotte martienne semble poser des problèmes et une force mystérieuse empêche les vaisseaux de traverser l'atmosphère.

Grâce à leurs usines de clonage et en parachutant leurs soldats au combat depuis leurs vaisseaux mères, les Martiens, pourtant relativement faibles (sur le plan physique), se sont malgré tout établis à Nova Hellas et contrôlent actuellement trois villes. Tremblez devant la puissance de Mars !



SOCIÉTÉ

À l'inverse des autres factions du Creuset, la société martienne reste axée sur la pureté culturelle et génétique, afin que Mars ne meure jamais. Même avant d'être relocalisés sur le Creuset, les Martiens ont toujours eu recours à la technologie génétique et au clonage à grande échelle afin de diviser leur société en deux castes distinctes : les Aînés, plus grands et plus intelligents, règnent sur les soldats martiens, plus petits et plus faibles, mais immensément plus nombreux.

La caste des soldats est censée manifester une totale loyauté envers Mars et le développement de toute personnalité individuelle est fortement déconseillé (parfois à l'aide de corrections électro-crâniennes). De leur côté, les Aînés évoluent dans divers domaines d'expertise, possèdent des centres d'intérêt variés et disposent d'une grande marge de manœuvre quant à la satisfaction de leurs désirs personnels. Certains développent de nouvelles armes biologiques (sous la forme d'épidémies ou de monstres horribles), d'autres étudient les êtres inférieurs et le Creuset, tandis que d'autres encore archivent la culture et l'histoire de Mars. Les Aînés dirigent collectivement l'Empire Martien, le tout pour la gloire de Mars !

TECHNOLOGIE

Lorsqu'ils ont été relocalisés sur le Creuset, les Martiens disposaient déjà d'une technologie avancée et, bien qu'ils aient dû l'adapter à leur nouvel environnement, ils l'ont sans cesse améliorée depuis. Les soldats martiens vont au combat équipés d'armes aussi mystérieuses que destructrices, ils pilotent des vaisseaux et des marcheurs à la puissance dévastatrice. Comme chair à canon, ils utilisent des monstruosité génétiquement modifiées qu'ils lâchent sur les ennemis de Mars (on notera, sans grande surprise, que la technologie martienne est généralement conçue pour la guerre, ou rapidement détournée dans ce but).

Si la cavorite était jadis la source d'alimentation principale de leurs rayons ardents et de leurs soucoupes volantes, les Martiens ont découvert que l'Aombre trouvée sur le Creuset constituait un substitut énergétique plus qu'adéquat. Les propriétés psychoréactives de l'Aombre semblent avoir contribué à débloquent le potentiel psychique de la race martienne. Les récentes expériences en contrôle mental, télépathie et autres technologies psioniques promettent à Mars un avenir doré.

ARCHONTES

Pour les Aînés de Mars, les Archontes constituent à la fois une menace potentielle et des alliés de choix. Leur puissance et leur savoir sont indéniables, mais ils représentent également un risque de corruption pour la pureté martienne, véhiculant des idées progressistes et s'acoquinant avec des compagnons étrangers. Toutefois, les bénéfices obtenus compensent largement les risques et les Aînés tolèrent donc cette fraternisation avec les Archontes (ce n'est pas comme s'ils avaient vraiment le choix, en fait). De leur côté, les Archontes ont rarement l'occasion d'étudier une société que le Creuset n'a su changer. Et, il faut bien l'avouer, le potentiel de destruction de l'appareil de guerre martien ne manque pas d'attrait.



NOVALLIANCE

Au cours de leur continuelle mission d'exploration, l'équipage du vaisseau Quantum s'est retrouvé piégé dans un champ d'énergie puis a atterri en catastrophe sur le Creuset. Tout en essayant de survivre sur ce nouveau monde, les scientifiques, les explorateurs et le petit contingent militaire de la Grande Novalliance ont poursuivi leur mission, découvrant des lieux où aucun homme, aucune femme, ni individu neutre ou d'autre genre, n'avait encore jamais mis les pieds (ou les pattes, ou autres appendices...)!

Évidemment, partout où ils portaient leurs regards, ils observaient des hommes, des femmes, des individus neutres ou d'autres genres, mais personne ne pourra jamais dire qu'ils ont laissé les événements entraîner leur sens de l'aventure. Un fait est indéniable : la Novalliance a passé des décennies à explorer la galaxie, pour unir des douzaines de systèmes stellaires dans une Alliance pacifiste et démocratique, où chacun bénéficie des connaissances scientifiques de l'Alliance... et pourtant, personne n'avait jamais entendu parler de l'existence du Creuset. Si l'équipage parvient un jour à remettre en état le Quantum et à informer le Commandement de la Flotte, cette découverte sera la plus grande de l'histoire de l'Alliance.

Depuis leur atterrissage en catastrophe sur le Creuset, l'équipage de la Novalliance a construit une petite ville dans la savane rocailleuse de la Vallée du Temps. Appelée officiellement « Camp Un », presque tout le monde la désigne par son nom d'usage : la Cité Quantum.



SOCIÉTÉ

Novalliance est une société polyglotte, une communauté multi-espèces qui s'étend sur des dizaines de systèmes stellaires. Elle comprend au moins vingt espèces dont les membres ont le droit de vote, sans parler du nombre croissant de robots dotés d'intelligence artificielle et des douzaines d'autres espèces qui entretiennent des relations amicales avec l'Alliance et vivent en son sein, sans en être membres à part entière.

L'équipage du Quantum est principalement composé d'Humains (de la Terre ou d'ailleurs), aidés de toutes sortes de robots et commandés par la courageuse Capitaine Val Jericho. Mais l'équipage de Jericho comprend également quelques autres créatures, qui occupent principalement des fonctions d'officiers supérieurs. Par exemple, l'Officier Tech Qincan est un Proximain d'Alpha du Centaure. Les Proximains sont réputés pour leur vivacité intellectuelle et leur habileté manuelle, bien que la faible gravité et le doux climat de leur monde natal les rendent moins résistants que les individus d'autres espèces. Le Lieutenant Khrkhar vient lui d'une espèce beaucoup plus endurcie, les Handuhains. Râblés, musculeux, protégés par des plaques d'armure, les Handuhains sont de fiers guerriers qui adorent la compétition et n'ont aucun scrupule à utiliser les moyens les plus extrêmes pour atteindre leurs buts. La troisième espèce non-Humaine majeure présente sur le Quantum est celle des insectoïdes Krxix qui, malgré leur apparence repoussante, ont une attitude très amicale, serviable, voire altruiste jusqu'au sacrifice de leur personne au profit des autres membres de l'équipage. Les Krxix vivent en ruches sur

leur monde natal, ils sont des parangons de vertus coopératives et d'entraide ; la taille de leur population est énorme selon les normes des autres espèces de la Novalliance, ce qui ne pose pourtant aucune difficulté vu l'efficacité et les besoins minimalistes des insectoïdes.

TECHNOLOGIE

La Novalliance dispose d'une technologie avancée, qui comprend des ordinateurs performants, des combinaisons d'exploration, des véhicules, des robots, des jet packs, des armes à rayon laser ainsi que l'indispensable dispositif de poignet dont disposent tous les membres de l'équipage et qui leur permet de communiquer entre eux mais aussi avec l'ordinateur central du Quantum. Pourtant, malgré leur technologie avancée, les ingénieurs ont été dans l'incapacité de faire repartir le vaisseau ; ils ont été obligés de détourner plusieurs de ses systèmes pour subvenir aux besoins de l'équipage et du campement en pleine expansion de la Novalliance sur le Creuset. Il est possible que cette nouvelle étrange matière, l'Aombre, interfère avec les systèmes du Quantum ; des analyses complémentaires seront nécessaires.

Outre leurs com. de poignet, les membres de l'équipage du Quantum utilisent des dispositifs modulaires qu'ils adaptent selon leur usage. De nombreux robots, aux compétences aussi diverses qu'étendues, les assistent dans leurs missions. Ils peuvent également utiliser des véhicules comme le buggy tout terrain R0-V3R, leur préféré, aussi appelé « Explo-rover », parfaitement adapté à l'exploration de planètes.

ARCHONTES

Comme ils sont plus ou moins les derniers arrivés sur le Creuset, les membres de l'équipage du Quantum éveillent la curiosité des Archontes. Observer les explorateurs de la Novalliance en train de découvrir le Creuset pour la première fois permet aux Archontes de l'étudier avec un regard neuf. Il faut aussi prendre en compte l'aspect mystérieux de l'apparition du Quantum. A-t-il été transporté accidentellement ici ? Est-il arrivé à la « manière forte », en entrant en collision avec le Creuset depuis l'espace infini ? Dans tous les cas, ils sont probablement les premiers à arriver ainsi dans toute l'histoire du Creuset !

En ce qui les concerne, la Capitaine Jericho et son équipage sont heureux de coopérer avec des « guides natifs » lorsqu'ils partent à la découverte des mystères de l'univers.



OMBRES

Les elfes Svarr qui vivent dans les Ombres forment une bande hétéroclite de brigands, d'escrocs, de voleurs et parfois d'assassins. Les elfes compensent leur physique frêle par la vitesse, la ruse et par leur habileté à subtiliser les biens et la technologie d'autrui.



Plus ou moins organisés en guildes partageant des intérêts communs, les Svarr sont à la fois égoïstes et désintéressés. Ils sont prêts à sacrifier une bonne partie de leurs possessions pour leur guildes, mais n'hésitent pas à exploiter la moindre faiblesse de ceux qu'ils croisent en détroussant, mentant et escroquant sans la moindre vergogne.

Les légendes Svarr racontent que leur peuple vivait jadis dans une terre de paix et de lumière, mais qu'il fut exilé dans les Ombres où il fut forcé de se cacher et de piller pour survivre. On ne sait pas vraiment si cet exil est antérieur à la relocalisation des elfes sur le Creuset ou si ce mythe (pour autant qu'il s'agisse d'un mythe) s'inspire justement de cette relocalisation. Quoi qu'il en soit, les Svarr utilisent cette histoire pour justifier la moindre de leurs exactions. Fort heureusement pour eux, les Svarr sont passés maîtres dans l'art de la furtivité, du détournement et de la réaffectation des biens d'autrui.

La plupart des gens ont du mal à vraiment définir ce que sont les Ombres : une nation, un lieu, un état d'esprit ? Les Svarr, eux, sont plus pragmatiques : les Ombres, c'est là où ils peuvent se cacher, là où ils peuvent faire leurs magouilles. Pour les meilleurs voleurs, les Ombres sont partout.

SOCIÉTÉ

La plupart des voleurs des Ombres proviennent de la tribu elfe des Svarr, un peuple de petite taille à la peau sombre, aux grands yeux, au sourire narquois et aux sens exacerbés. Communautaristes et méfiants envers les étrangers, les Svarr dominent toutes les guildes des Ombres. On en trouve également qui vivent et travaillent aux côtés d'autres espèces, dans toutes sortes d'endroits et sous toutes sortes de croyances et de gouvernements. Mais n'importe lequel de ces individus peut appartenir aux Ombres, car les Ombres peuvent se fondre n'importe où.

Les humains, ainsi que d'autres espèces extraterrestres, échouent parfois dans les guildes des Ombres. Après tout, le crime n'est pas l'apanage des Svarr et ces derniers ne tournent jamais le dos à une bonne recrue. Certaines d'entre elles se sentent même plus à l'aise dans les Ombres que dans leur propre pays d'origine et finissent par rejoindre à plein temps une guildes ou une autre, où elles sont accueillies à bras ouverts une fois qu'elles ont fait leurs preuves.

TECHNOLOGIE

Une grande partie de la technologie des Svarr est issue du vol et de la récupération, puis reconditionnée pour les Ombres. Certains agents des Ombres sont même parvenus à reprogrammer les fées qui régissent les biosphères du Creuset, les utilisant comme éclaireurs, saboteurs, assistants ou tout simplement comme animaux de compagnie (après tout, elles sont tellement mignonnes).

S'il existe une technologie qui soit propre aux Ombres, c'est bien celle de leurs capes, dotées d'un ingénieux émetteur furtif qui entoure le porteur d'un champ d'invisibilité. Les elfes des Ombres portent fréquemment par-dessus leur tenue des émetteurs furtifs à trois points, qui leur permettent de bénéficier d'une technologie d'invisibilité ou d'illusion, selon leurs besoins. Grâce à leurs capes, les voleurs et les brigands peuvent disparaître dans les Ombres à volonté.

ARCHONTES

Les Svarr emploient une méthode très simple pour évaluer tout ce qui n'appartient pas à une de leur guildes : cela peut-il nous servir ou cela peut-il nous nuire ? Les Archontes appartiennent clairement aux deux catégories et ils doivent donc être approchés avec la plus grande prudence. Mais si l'on parvient à s'allier à l'un d'eux, les bénéfices pour la guildes peuvent être énormes. Ne serait-ce que par leur capacité à communiquer avec n'importe qui ou n'importe quoi, les Archontes peuvent se révéler une aide précieuse lorsqu'il s'agit de faire des affaires dans les Ombres. Les Archontes, qui sont quelque peu ignorants des notions de « propriété personnelle » ou de « possession », trouvent l'interprétation de ces concepts par les Ombres pour le moins intrigante. L'équilibre entre le « moi d'abord » et le « tout pour mon pote », qui définit la culture Svarr, constitue un point qui ne cesse de fasciner les Archontes.



SANCTUM

De nombreuses îles de grande taille, improbables paradis luxuriants de jungle, d'eau et de pierre, flottent comme par magie au-dessus de la surface du Creuset. Certains pensent que ces îles sont les prémices d'une nouvelle strate du Creuset que les Architectes termineront au cours du millénaire à venir ; d'autres prétendent que cette nouvelle strate est d'ores et déjà en construction et que ces îles sont les résidus de cette opération.

Quoi qu'il en soit, la plupart de ces îles sont dirigées par le Sanctum et connues sous ce nom. Le Sanctum est un État-nation théocratique uni par sa foi gnostique et protégé par les Chevaliers Angéliques du Sanctum (ainsi que par divers ordres de chevalerie et de croisés). C'est un lieu propre, sûr, où il fait bon vivre, ce qui est somme toute plutôt rare sur le Creuset. Les Chevaliers prennent les innocents et les justes sous leur aile, leur assurant la protection de l'Église de l'Œil Ouvert (bien évidemment, c'est l'Église elle-même qui définit les notions d'« innocent » et de « juste »).

La population du Sanctum est majoritairement constituée d'humains, bien que l'Église de l'Œil Ouvert ne soit pas originaire du monde des hommes. Il est possible que le Sanctum autant que ses croyances aient été créés sur le Creuset, peut-être dans une volonté de copier les Archontes, que les premiers citoyens ont probablement dû côtoyer. Si les érudits ou les Moines Gris sont capables d'apporter un éclairage sur la question, ils ne partagent pas leurs secrets avec ceux qui n'ont pas trouvé la voie.

Bien qu'ils soient parfois, et littéralement, au-dessus des contingences matérielles, les membres du Sanctum entretiennent des relations avec le monde d'en bas. Des missionnaires, des ambassadeurs et même des marchands arpentent les rues des villes et villages du Creuset, allant même parfois jusqu'à voyager vers des destinations sauvages et inhospitalières afin d'apporter la vérité du Sanctum aux infidèles. Ces voyageurs sont généralement bien accueillis et, lorsqu'ils ne le sont pas, les chevaliers se chargent d'inculquer les lois de l'hospitalité aux mécréants.



SOCIÉTÉ

La religion du Sanctum enseigne que par la méditation, l'apprentissage et l'élévation spirituelle, un individu peut trouver l'Illumination et se libérer des chaînes de son enveloppe corporelle. De nombreux chevaliers, ainsi que les plus hauts membres du clergé, sont des êtres spirituels constitués d'énergie pure. En fait, les lourdes armures que portent les chevaliers servent de réceptacles à ces entités intangibles qui sans elles ne pourraient pas interagir avec le monde physique. Les ailes de lumière et les épées d'or arborées par les chevaliers, qui contribuent tant à leur majesté, sont des projections spirituelles (ou « psychiques », selon certains) de la volonté des fidèles, rendues possible par l'utilisation de l'Aombre sacré, preuve s'il en est de la nature divine de tous les êtres vivants.

La plupart de ces esprits ne peuvent se manifester que dans les nefs sanctifiées des Cathédrales du Sanctum ou grâce aux saintes armures des chevaliers. Les esprits les plus puissants, appelés « Anges », ne connaissent pas de telles limitations et semblent capables de se manifester à volonté sous la forme d'entités de lumière dorée.

Toutefois, les rangs du Sanctum abritent encore de nombreuses créatures de chair et de sang. Atteindre l'Illumination n'est pas chose aisée et, pour beaucoup, ce n'est pas tant la destination qui compte que le voyage lui-même. Certains vont jusqu'à prétendre que les esprits du Sanctum ont toujours été des êtres d'énergie et que l'Illumination et la Transcendance n'existent pas, que ce ne sont rien de plus que des mensonges colportés à travers les âges dans le seul but d'opprimer le peuple. Il va sans dire que de tels hérétiques sont rapidement réduits au silence par le Sanctum.

TECHNOLOGIE

La technologie du Sanctum est réputée pour les formidables armures de ses chevaliers, de puissantes combinaisons cybernétisées qui rendent leur porteur fait de chair et de sang plus fort, plus résistant et plus rapide et lui permettent d'accomplir des exploits dignes des esprits chevaliers.

Une bonne partie de la technologie du Sanctum repose sur « l'énergie spirituelle » de son utilisateur, à laquelle l'Aombre sert de conducteur. Dans le cas des chevaliers, cette énergie est souvent canalisée pour former des ailes ou des halos de lumière dorée qui donnent aux guerriers une mobilité supérieure et une conscience tactique de leur environnement. Leurs armes sont également imbibées de cette énergie dorée pour devenir des épées de lumière pure, des boucliers vibrant de puissance, ou tout autre effet qui reflète et emphatise la fonction du chevalier.

Au-delà de ses chevaliers, le Sanctum fait preuve d'un ascétisme quasi pastoral. L'architecture est grandiose, mais utilise des techniques de construction traditionnelles qui se sont perpétuées au fil des âges. Les archives sont consignées à la main, sur du papier ; la nourriture est issue de la terre au terme d'un dur labeur et, en règle générale, les vertus telles que la simplicité et la paix sont prisées. Tout au moins en ce qui concerne le profane, car pour les cathédrales, monuments dédiés à la lumière intérieure et à la gloire du Sanctum, on ne regarde pas à la dépense.

ARCHONTES

La différence entre les plus puissants des anges du Sanctum et les Archontes est tellement subtile qu'aux yeux des croyants du Sanctum, elle est insignifiante. Pour le clergé, les Archontes sont la manifestation de tout ce en quoi ils croient : une âme pure, une conscience parfaite libérée des chaînes de son enveloppe physique. Les chevaliers du Sanctum sont toujours enthousiastes à l'idée de recevoir les enseignements d'une telle entité. Les Archontes, de leur côté, ne détestent pas être adulés et traités comme des divinités. Il arrive même que certains Archontes se prennent vraiment au jeu et s'efforcent d'améliorer la vie spirituelle de leurs adeptes.



SAURUS

Dire que le Saurus Rex règne sur le peuple Saurus serait exagéré. Il n'est qu'un parmi ses pairs au Sénat, mais cela fait tout de même de lui la personne la plus importante et la plus puissante de l'endroit.



Empire vieux de plusieurs millions d'années, au sens propre du terme, la République des Saurus est probablement la plus ancienne culture structurée du Creuset. Bien que témoins de l'apogée et de la chute de leur empire à de multiples reprises au cours de leur longue histoire, les Saurus sont parvenus à survivre et à prospérer à travers les millénaires.

À présent, les cités-États de la République des Saurus coexistent avec d'autres peuples du Creuset, ces derniers constituant un brillant exemple de ce que la politique hégémonique appelle les « êtres moindres » (en d'autres termes, les étrangers). Certains (parmi les Hégémonistes) argueront que la République décline, d'autres (comme les Séquestariens) diront simplement que ses jours d'expansion belliqueuse sont révolus. Le pouvoir des Saurus reste fort, ils ont résisté à l'agression martienne de Nova Hellas et sont venus à bout de trois croisades du Sanctum. Mais l'heure de gloire de leurs conquêtes s'est achevée avec la défaite des Barbares Smilodon.



SOCIÉTÉ

Les origines des tribus de la République des Saurus, y compris les Longusaures, les Carnisaures, les Cornifaciens, les Loricadons, les Herbisaires, les Volatusaires et les Marinsaires, remontent aux dinosaures arrivés sur le Creuset il y a soixante-cinq millions d'années. Il est difficile de parler en termes génériques du peuple des Saurus, mais les femelles sont en général plus grandes et plus grosses que les mâles, alors que ces derniers sont plus colorés.

Bien qu'il existe de nombreuses disparités entre les individus d'une même tribu, et a fortiori entre ceux de tribus différentes, les Saurus sont le plus souvent des créatures de carrure imposante selon les normes des autres êtres intelligents du Creuset. Même les géants Brobnar y réfléchissent à deux fois avant de défier un Longusaure en combat singulier ! Mais plus que tout, les Saurus s'enorgueillissent d'être les plus grands philosophes du Creuset. Leurs débats sénatoriaux sont légendaires pour leur longueur et leur intensité, la passion qui s'y déverse et la pertinence des arguments qui y sont développés.

TECHNOLOGIE

La technologie des Saurus est si avancée que certaines civilisations moins développées y voient naïvement une forme de magie. Chaque artefact est créé pour allier beauté et fonctionnalité, harmonie de technologie avancée et d'esthétisme traditionnel. Les lances et les boucliers des guerriers sont plus efficaces que n'importe quel vulgaire rayon laser ou arme à projectile. Même leurs bêtes de somme sont dotées d'une technologie saurienne avancée ; leurs harnachements permettent de contrôler leurs comportements et des programmes d'amélioration génétiques augmentent leurs capacités.

ARCHONTES

Les Archontes sont intégrés dans la société des Saurus d'une façon quasi unique sur le Creuset. Les Archontes ont de facto la permission d'assister aux réunions du Sénat saurien, où l'on espère qu'ils tireront profit de la grande sagesse dont ils sont les témoins privilégiés. Ceux des Archontes dont la réputation de sagesse ou d'érudition n'est plus à faire sont les bienvenus dans les académies sauriennes ; on dénombre une douzaine d'Archontes qui ont servi dans certaines instances en tant que gouverneur d'une cité-État tout au long de l'histoire de la République des Saurus.

DES AILES DE LUMIÈRE

par Daniel Lovat Clark

Il sentait la proximité du Caveau, comme si un accord de musique faisait vibrer tout son corps. Certes, il ne possédait pas vraiment de corps, au sens où l'entendaient les humains, cyborgs et créatures qui le suivaient, mais cette sensation le rapprochait des esprits éthérés du Sanctum, même si leurs formes vaporeuses de pure psyché, liées à leurs lourdes armures de chevalier, étaient toutefois plus limitées que la sienne.

Il avait en lui le potentiel de devenir tout ce qu'il souhaitait. Il le ressentait intensément. Mais ce pouvoir demeurerait hors d'atteinte tant qu'il n'aurait pas ouvert le Caveau. C'était comme si une partie de son esprit était encore verrouillée, attendant d'être libérée. Il pouvait être n'importe qui ou n'importe quoi, même avoir un corps pour quelque temps, mais il ne pourrait jamais complètement se réaliser avant d'être devenu entier.

Argus se concentra et reprit la forme qu'il adoptait le plus souvent, une silhouette nimbée d'énergie rayonnante, vêtue de robes blanches diaphanes et munie d'ailes étincelantes. C'était une vision saisissante, qui lui avait valu son titre de Suprême Argus Radiant. Il s'avança jusqu'au sergent Zakiel agenouillé devant lui, son aura atténuée. « Relève-toi », entonna Argus, sa voix résonnant aussi bien dans les esprits que dans l'air.

« Sire, il y a une autre Archonte à proximité du caveau », commença Zakiel, emboîtant le pas d'Argus. Côte à côte, ils passèrent devant les ruines d'un ancien bâtiment couvert de câblages dorés, moitié temple et moitié

ordinateur. Argus était en train d'étudier la bâtisse quand il avait perçu l'appel du Caveau. Selon ses calculs, ces ruines remontaient à l'époque où cette partie de monde avait été ajoutée au Creuset. L'identité de ceux qui les avaient bâties demeurait un mystère. Peut-être que lorsque les Architectes avaient transporté le temple ici, ses bâtisseurs avaient été laissés en arrière.

Zakiel, inconscient de ces interrogations, continuait : « Miss "Onyx" Censorius. Avec toute sa clique de guerriers, démons et forbans ».

« Une rivale », reprit Argus. Il sentit que la musique du Caveau changeait, que l'accord en lui devenait dissonant. Plus la lutte qui mène à l'ouverture d'un Caveau est âpre, plus grande est la récompense. Les Caveaux se révélaient-ils justement pour provoquer de tels défis ? Est-ce que les récompenses qu'ils contenaient variaient en fonction de l'Archonte qui parvenait à les ouvrir ? Il l'ignorait. Nul n'était capable de discerner les motivations des Architectes. Peut-être ce savoir était-il également enfermé dans un Caveau ?

« Nous devons nous hâter. » Il pouvait à présent sentir sa présence, sombre et dissonante. Elle avait pris de l'avance et avait déjà récolté suffisamment d'Aombre pour forger sa première clé. Si elle parvenait à ouvrir le Caveau, ce serait alors elle qui s'emparerait de cette partie de lui-même qui y était enfermée. « Zakiel, fais décoller deux batdrones. Qu'ils attaquent son groupe, pendant que nous récoltons de l'Aombre dans cette vallée. »

« C'est donc la guerre, mon seigneur ? », s'enquit Zakiel. Son aura s'enflait et ses ailes commençaient à apparaître.

« C'est toujours la guerre, répondit Argus, le regard fixé sur le Caveau dont le chant s'amplifiait de plus en plus. Sans cela, comment pourrions-nous espérer forger notre perfection au sein du Creuset ? »



LES ORIGINES DE KEYFORGE

Au départ, les jeux de cartes à collectionner étaient pratiqués de nombreuses façons dont certaines, parmi mes préférées, ont disparu avec le temps. Le paquet scellé et le jeu en ligue en faisaient partie. Les deux formats n'étaient pas évidents à gérer, car les cartes avaient tendance à être noyées dans la collection. De plus, il n'était souvent possible de jouer qu'avec des amis de confiance, car on pouvait facilement tricher en améliorant subrepticement son deck.

Je me suis souvent demandé si je pourrais retrouver une partie de ce côté exaltant, caractérisé par des outils qui n'étaient pas universels. Chaque joueur détenait des trésors qu'aucun autre joueur ne possédait, mais également des cartes moins puissantes qu'il fallait utiliser intelligemment pour en tirer le meilleur parti. Le paquet scellé et le jeu de ligue ne furent jamais totalement au point, mais ces formats étaient uniques en leur genre et les maîtriser demandait une bonne dose de talent.

Bien que j'adore les formats construits et le draft, je regrette souvent de ne pas pouvoir jouer les cartes qui ne sont pas jugées suffisamment efficaces pour ces formats, alors qu'en paquet scellé ou limité, elles deviennent souvent intéressantes, notamment parce que vous n'avez pas accès aux cartes les plus cotées. J'éprouve une satisfaction certaine à gagner des parties en utilisant des cartes que les gens ont ignorées ou dédaignées.

J'ai toujours aimé la génération procédurale de qualité. En tant que joueur, j'ai vraiment le sentiment que les mondes générés à l'aide de cette méthode n'appartiennent qu'à moi : je les découvre en jouant et leur concepteur ignore tout de leur existence. Les jeux dénués de ce type de contenu offrent une expérience beaucoup plus cadrée. Tout le monde vit la même histoire et joue au même jeu, en prenant les mêmes décisions. Tout ce que les joueurs vivent est planifié. Pour moi, c'est à peu près la même différence qu'entre explorer une jungle inconnue et aller au parc d'attractions. Les premiers jeux de cartes à collectionner donnaient ce sentiment d'avancer dans une jungle inconnue, mais au fur et à mesure de leur vulgarisation, ces jeux se sont petit à petit transformés en parcs d'attractions.

Dans le parc d'attraction, des experts vous expliquent comment jouer au jeu, quelles sont les stratégies les plus sûres et quels decks utiliser. Dans la jungle, vous devez vous débrouiller avec ce que vous avez. Il y a de fortes chances que vous soyez le meilleur au monde pour jouer vos propres decks ; vous ne pouvez pas vous contenter d'en étudier les synergies ou les faiblesses : c'est en jouant que vous les découvrirez vraiment.

Bienvenue dans la jungle !

Richard Garfield

Avril 2018



CRÉDITS

Conception du Jeu : Richard Garfield

Développement du Jeu : Brad Andres, Skaff Elias et Nate French, avec Daniel Schaefer

Producteur : Erik Dahlman

Nouvelles : Daniel Lovat Clark

Corrections : Adam Baker et Kevin Tomczyk

Responsable Jeux de Cartes : Mercedes Opeheim

Responsable Nouvelles : Katrina Ostrander

Conception Graphique : Christopher Hosch, avec Monica Helland, Michael Silsby et Neal W. Rasmussen

Coordinateur Conception Graphique : Joseph D. Olson

Responsable Conception Graphique : Brian Schomburg

Illustration de Couverture et Concept Art : David Kegg

Direction Artistique : Andy Christensen et Taylor Ingvarsson, avec Crystal Chang

Responsable Direction Artistique : Melissa Shetler

Mise en Œuvre Technologique : Lukas Adrian Buechs et Evan Hall

Coordinateur Assurance Qualité : Zach Tewalthomas

Gestion de Production : Jason Beaudoin et Megan Duehn

Responsable de projet en chef : John Franz-Wichlacz

Responsable Développement de Produit en chef : Chris Gerber

Concepteur de Jeu Exécutif : Corey Konieczka

Éditeur : Andrew Navaro

Remerciements spéciaux à Koni Garfield pour ses innombrables heures passées à tester le jeu, son soutien et ses bonnes idées.

Version Française : Edge Entertainment

Traduction : Hervé Daubet, Magali Plouzane Delobbe

Relecture : Shan Deraze, Jean-Christophe Catté, Olivier Prévot

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

TESTEURS

Aaron Haltom, Alex Davy, Allie, Andrew Aarestad, Andrew Fischer, Andrew Gross, Benjamin Botorff, Boyd Botorff, Brian Weissman, Brodie Bensed, Bryden Cole, Bubbles the Hammer, Caleb "Bulldog" Grace, Carl Anderton, Carl Beyer, Chasina Beyer, Chris Bizzell Clough, Christopher Bates, CJ Heintz, Cyd Gardner, Damon Stone, Doug Keester, Edward West, Elliot Murray, Emeric Dwyer, Erika Baraišytė, Giedrius Čeniauskas, Grace Holdinghaus, Ian Moore, Jacqueline Anderton, Jake Ryan, Jason M. Wallace, Jason Walden, Jeremy "Niffle" Zwirn, Jim Cartwright, Jim Lin, Jon Zierden, Josiah Leis, Julia Jannace, Katie Leis, Kayli Ammen, Ken Uy, K.F.B. Fletcher, Kortnee Lewis, Liam MacDonald, Luca Chilefone, Lukas Litzinger, Luke Eddy, Margaret Miller, Martin Vroom, Matrim Charlebois, Matt Lansdowne, Matthew "Ratt" Newman, Matthew Pjecha, Matthew Watson, Michael Bernabo, Michael Boggs, Micah Crosley, Miglė Pučetaitė, Nathan Gardner, Nathan Karpinski, Nicholas Cyr, Nick Howard, Paul Klecker, Quinn Waller, Rick Reinhardt, Reuben Fries, Ron Beyer, Russell Jones, Ryan Anthony Wolohan, Schuyler Garfield, Scott Lewis, Sean Monson, Terance Taylor, Tim Huckelbery, Tobin Lopes, Tony Fanchi, Ugnius Dovidauskas, Weston Garrett Bradley, Wil Springer et William Morton

Remerciements spéciaux à tous nos bêta testeurs.



FANTASYFLIGHTGAMES.FR

Fantasy Flight Supply et le logo Unique Game sont ™ de Fantasy Flight Games. KeyForge, Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Games.

ERRATA

Cette section contient les errata officiels des cartes de KeyForge. Les errata priment sur le texte imprimé de la carte à laquelle ils s'appliquent.

Accès à la Bibliothèque (LAdA 115)

Remplacer par : « **Jouez** : Pour le reste du tour, chaque fois que vous jouez une autre carte, piochez une carte. Purgez Accès à la Bibliothèque. »

Sauvegarde Biométrique (LAdA 208)

Remplacer par : « Cette créature gagne : " **Détruit** : Placez cette créature dans les Archives de son propriétaire" ». »

Publicité Mensongère (LAdA 267)

Remplacer par : « **Jouez** : Si votre adversaire possède plus d'☹ que vous, volez 1☹. Répétez l'effet précédent si votre adversaire possède toujours plus d'☹ que vous. »

Percutionaute (AA 006)

Remplacer par : « **Jouez/Combat/Moisson** : Renvoyez dans votre main une autre créature alliée dotée du trait Géant. »

Magda la Ratte (LAdA 303)

Remplacer par : « Insaisissable. **Jouez** : Volez 2☹. Si Magda la Ratte quitte le jeu, votre adversaire vole 2☹. »

Yzphyz Cognidrone (AA 210)

Remplacer par : « **Jouez** : Archivez une carte. Vous pouvez purger une carte archivée. Si vous le faites, sonnez une créature. »

Une Vie contre une Vie (AA 273)

Remplacer par : « **Jouez** : Détruisez une créature alliée. Si vous le faites, infligez 6☹ à une créature. »

Les errata de la première édition française sont disponibles en téléchargement sur la page KeyForge du site FantasyFlight.fr.

Auto-Légionnaire (CdM 214)

Remplacer par : « **Action** : Placez Auto-Légionnaire sur un flanc de votre ligne de front. Tant qu'il est dans la ligne de front, il est considéré comme une créature dotée de 5 en puissance et peut être utilisé comme s'il appartenait à la Maison active. »

Thérapie Expérimentale (LAdA 157)

Remplacer par :

« Cette créature peut être utilisée comme si elle appartenait à la Maison active.

Jouez : Sonnez et inclinez cette créature. »

Réaction en Peine (AA 78)

Remplacer par : « **Jouez** : Infligez 2☹ à une créature ennemie. Si ces dégâts détruisent cette créature, infligez 2☹ à chaque voisin de cette créature après qu'elle a quitté le jeu. »

Vrilles de la Souffrance (LAdA 64)

Remplacer par : « **Jouez** : Infligez 1☹ à chaque créature. Infligez 4☹ à chaque créature à la place si votre adversaire a forgé une clé lors de son tour précédent. »

Virus Maison (LAdA 183)

Remplacer par : « **Omni** : Détruisez Virus Maison. Vous pouvez purger une créature de votre main. Si vous le faites, détruisez chaque créature qui partage un trait avec la créature purgée. »

Contrefaçon (CdM 271)

Remplacer par : « Quand votre adversaire devrait forger une clé lors de son tour, il doit nommer une Maison. Révélez une carte au hasard de votre main. Si cette carte n'appartient pas à la Maison nommée, détruisez Contrefaçon et ne forgez pas cette clé (aucun ☹ n'est dépensé). »

Chambre d'Incubation (LAdA 186)

Remplacer par : « **Omni** : Vous pouvez révéler une carte créature Mars de votre main. Si vous le faites, archivez-la. »

FOIRE AUX QUESTIONS

Cette section fournit des réponses aux questions les plus courantes sur le jeu. Le format Question/Réponse adopté présente les questions classées en grandes catégories.

Accès à la Bibliothèque

J'ai choisi la Maison Logos en tant que Maison active ce tour-ci. Je commence par jouer Accès à la Bibliothèque (LAdA 115), puis Trou de Ver Imprévisible (LAdA 125). Dans quel ordre dois-je résoudre cette combinaison d'effets ?

Quand vous jouez le Trou de Ver Imprévisible après avoir joué l'Accès à la Bibliothèque, voici ce qui se passe, dans l'ordre :

- 1 Vous gagnez 1 Aombre issu du bonus d'Aombre du Trou de Ver Imprévisible.
- 2 Les effets de l'Accès à la Bibliothèque et du Trou de Ver Imprévisible sont simultanés, vous pouvez donc les résoudre dans l'ordre de votre choix.
- 3 Vous gagnez l'Aombre octroyé par l'éventuel bonus d'Aombre de la carte jouée du sommet de votre deck.
- 4 Si la carte la carte jouée du sommet de votre deck possède des effets Jouez, ils sont simultanés avec avec l'effet de l'Accès à la Bibliothèque. Vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix.

Alpha

Puis-je jouer Mimétisme (LAdA 328) comme copie de Eureka ! (AA128) si j'ai déjà joué une autre carte ce tour-ci ?

Non. Si Mimétisme est joué comme une copie d'Eureka !, il aura le mot-clé Alpha. Comme vous avez déjà joué une autre carte ce tour-ci, vous ne pouvez pas jouer une carte Alpha pendant ce tour et donc le Mimétisme ne sera pas joué et reviendra dans votre main à la place.

Puis-je jouer Mimétisme (LAdA 328) comme copie de Eureka ! (AA128) comme première chose que je fais à l'étape 3 de mon tour ?

Oui. Mimétisme est joué comme une copie de Eureka !, il aura donc le mot-clé Alpha. Comme vous n'avez rien fait d'autre (jouer une carte, défausser une carte ou utiliser une carte) ce tour-ci, vous pouvez jouer une carte Alpha.

« Autant que possible »

Mon adversaire a une Bannière de Guerre (LAdA 020) en jeu. Puis-je jouer la carte Poltergeist (LAdA 069) pour détruire la Bannière de Guerre, même si l'Artéfact ne peut pas être utilisé ?

Oui, vous pouvez résoudre l'effet de Poltergeist sur n'importe quel artéfact en jeu, même si ce dernier ne peut pas être utilisé. Vous devez résoudre l'effet de la carte autant qu'il est possible de le faire (voir « Résoudre Autant que Possible », page 7) et, dans cette situation, vous détruisez simplement l'artéfact.

Je n'ai aucune créature en jeu et mon adversaire en contrôle deux. Puis-je jouer la carte Perdus dans les Bois (LAdA 327), même si je n'ai pas de créature en jeu ?

Oui, vous pouvez. La règle « Résoudre Autant que Possible » (voir page 7) stipule que vous devez résoudre une carte autant qu'il est possible de la faire et que toutes les parties de la carte que vous ne pouvez pas résoudre sont ignorées. Dans le cas de Perdus dans les Bois, cela signifie que vous devez mélanger autant de créatures que possible. Donc, si votre adversaire possède deux créatures dans sa ligne de front et que vous n'en avez aucune, vous mélangez deux créatures ennemies et aucune créature alliée.

J'ai 4 Aombres dans ma réserve et mon adversaire en a 6. Si je joue Crassosaurus (CdM 217), suis-je obligé de capturer un total de 10 Aombres sur Crassosaurus, ou puis-je choisir de ne pas capturer mon Aombre et ainsi purger Crassosaurus ?

Faites-en autant que possible. S'il y a un total d'au moins 10 Aombres dans les réserves des joueurs au moment où vous jouez Crassosaurus, vous devez capturer 10 Aombres et les placer sur Crassosaurus.

Archives

Mon adversaire met deux de mes créatures dans ses archives en utilisant la carte Collecte d'Échantillons (LAdA 175). Lors de mon tour suivant, je joue la carte Dysania (LAdA 141). Que se passe-t-il ?

Jouer Dysania va faire que chacune des cartes archivées de votre adversaire va être défaussée. Cependant, comme Collecte d'Échantillons stipule que quand ces créatures quittent les archives elles sont renvoyées dans la main de leur propriétaire, ces cartes sont renvoyées dans votre main au lieu d'être défaussées. Ces cartes n'ayant pas été défaussées par l'effet de Dysania, vous ne gagnez pas d'Aombre suite à la résolution de cet effet.

Mon adversaire détient 2 cartes dans ses archives et je joue Yzphyz Cognidrone (AA 210). Puis-je purger une carte de ses archives ? Si une des cartes dans ses archives m'appartient (je peux le justifier par le dos de carte), puis-je intentionnellement choisir ma carte ou celle qui ne m'appartient pas ?

Oui, vous pouvez purger une carte de n'importe laquelle des archives. Non, vous ne pouvez pas décider quelle carte purger dans les archives de votre adversaire en vous basant sur le dos des cartes. Les archives de votre adversaire sont des informations cachées, vous devrez donc sélectionner aléatoirement une des cartes.

Armure

Je contrôle un Double Ténébreux (LAdA 310) qui a pour voisin un Chevalier en Maraude (LAdA 255). Mon Chevalier en Maraude est ensuite attaqué par une créature dotée d'une puissance de 4. Combien chaque créature subit-elle de dégâts dans une telle situation ?

Dans un tel cas, le Double Ténébreux subit 2 dégâts et le Chevalier en Maraude n'en subit aucun ; la créature dotée de 4 en puissance subit 4 dégâts et elle est détruite. En fait, avant que les dégâts ne soient infligés au Chevalier en Maraude, son armure en annule 2. Ensuite, lorsque les dégâts sont effectivement infligés, les dégâts que devrait subir le Chevalier en Maraude sont infligés au Double Ténébreux à la place. En même temps que le Double Ténébreux subit les dégâts, la créature dotée de 4 en puissance se voit infliger 4 dégâts par le Chevalier en Maraude.

J'utilise mon Bouclier Sanctifié (AA 218) pour protéger mon Maruck le Marqué (AA 220) de dégâts, puis j'attaque les créatures de puissance 3 de mon adversaire. Est-ce que je capture un Aombre grâce à la capacité de Maruck ?

Non. Les effets de protection comme Bouclier Sanctifié annulent les dégâts avant l'Armure. Il reste encore 1 point d'Armure à Maruck après le combat.

Cauchemar Ambulant

Après que j'ai joué Cauchemar Ambulant (MM 017), si d'autres créatures Dis entrent ou quittent alors le jeu, le coût des clés de mon adversaire va-t-il changer, est-il bloqué quand je joue Cauchemar Ambulant ?

Le coût des clés va changer. C'est un effet persistant qui sera mis à jour à chaque changement d'état de la partie.

Chaînes

J'ai 2 chaînes et 7 cartes en main au moment de mon étape Piocher des Cartes. Est-ce que je me libère d'une de mes chaînes au cours de cette étape ?

Non, vous ne vous libérez d'aucune chaîne lors de cette étape Piocher des Cartes. Les chaînes ne sont brisées que lorsqu'un joueur doit piocher des cartes durant cette étape et que ses chaînes l'empêchent de le faire (voir « Chaînes », page 8). Comme vous avez déjà 7 cartes en main, vous n'allez pas piocher et donc, vous n'allez pas pouvoir vous libérer d'une chaîne.

J'ai 2 chaînes et 5 cartes en main au moment de mon étape Piocher des Cartes. Est-ce que je me libère d'une de mes chaînes au cours de cette étape ?

Oui, vous vous libérez d'une chaîne lors de cette étape. Les chaînes ne sont brisées que lorsqu'un joueur doit piocher des cartes durant cette étape et que ses chaînes l'empêchent de le faire (voir « Chaînes », page 8). Vous n'avez que 5 cartes en main et normalement, vous devriez piocher

une carte pour refaire votre main. Toutefois, vos chaînes vous empêchent de piocher cette carte. Comme vous auriez dû piocher une carte et que vos chaînes vous en ont empêché, vous vous libérez d'une chaîne.

Charognard

Si deux Charognards (MM 006) sont voisins et si je combats l'un des deux avec ma créature de puissance 2, que se passe-t-il ?

Les deux Charognards subissent simultanément 2 dégâts. Comme les dégâts ne sont infligés qu'une seule fois, cela ne déclenche pas d'autres instance de dégâts.

« Comme si c'était »

Je moissonne avec mon Nexus (LAdA 305), ce qui me permet d'utiliser un artefact de mon adversaire « comme si c'était » le mien. Je choisis d'utiliser l'Éclat de Cupidité (AA 315) de mon adversaire, ce qui me permet de gagner 1 Aombre « pour chaque éclat allié ». L'Éclat de Cupidité est le seul éclat en jeu. Combien de d'Aombre vais-je gagner ?

Vous gagnez 1 Aombre. Vous utilisez l'Éclat de Cupidité comme si c'était le vôtre, donc l'Éclat de Cupidité est considéré comme un éclat allié pour tout ce qui concerne sa capacité.

Je moissonne avec mon Réplicateur (LAdA 150), et j'utilise sa capacité pour déclencher l'effet de moisson de Sequis (LAdA 257) possédé par mon adversaire, comme si je le contrôlais. Dans la réserve de quel joueur Sequis capture-t-il l'Aombre ?

Sequis capture 1 Aombre de la réserve de votre adversaire. Vous utilisez Sequis comme si vous le contrôliez, donc les règles de capture par défaut indiquent que l'Aombre est capturée dans la réserve de votre adversaire.

Crapaurte-Clés

Mon adversaire dispose de 5 Aombres dans sa réserve. Il a un Crapaurte-Clés (MM 369) en jeu ainsi que Senator Shrix (CdM 193) avec 5 Aombres dessus. Ses clés coûtent 6 à forger. Si je détruis le Crapaurte-Clés, forge-t-il une clé ? Si oui, d'où provient l'Aombre ?

Oui, il forge une clé. Forger n'est pas optionnel si un joueur dispose d'assez d'Aombre pour cela (y compris celui se trouvant sur des cartes et qui peut être dépensé comme s'il était dans une réserve, Senator Shrix par exemple). Comme vous êtes le joueur actif, vous prenez toutes les décisions nécessaires (sauf mention contraire), donc vous décidez combien d'Aombres seront dépensés de sa réserve et combien d'Aombres seront dépensés du Senator Shrix.

Créatures de puissance 0

Je joue Le Roi des Cimes (LAdA 038) pendant que mon adversaire a un Pillard Gobelin (LAdA 041) en jeu. Que se passe-t-il ?

La règle des dégâts stipule que « si une créature possède un montant de pions de dégât supérieur ou égal à sa puissance, elle est détruite et placée au sommet de la défausse de son propriétaire ». Quand une créature possède une puissance de 0 et qu'elle a reçu 0 pion de dégât, elle est détruite.

« De La Sorte »

Si j'utilise l'action de Forge d'Obsidienne (CdM 025) et que je choisis de sacrifier l'une de mes créatures qui a une protection sur elle, cette créature réduira-t-elle le coût pour forger cette clé ?

Non. Si elle n'est pas « détruite de la sorte », elle ne réduit pas le coût de la clé.

Si j'utilise la capacité « Omni : » d'Œuf Saurus (MM 210) et que les deux cartes révélées sont des créatures Saurus, ces deux créatures entrent-elles en jeu ? Ont-elles chacune trois marqueurs +1 en puissance ?

Oui et oui. Parfois les œufs contiennent des jumeaux !

Dégâts (source de)

La capacité du Géant Lance-Roc (LAdA 047) permet-elle d'infliger des dégâts au Héros Ardent (MM 126) ?

Non puisque le Géant Lance-Roc a une puissance de 6, il ne peut pas infliger de dégâts au Héros Ardent que ce soit avec sa puissance ou sa capacité imprimée. D'une manière générale, une source de dégâts c'est la carte qui est en train d'infliger ces dégâts (à l'exception des icônes bonus Dégât qui sont des dégâts infligés par une étape de jeu, pas par la carte elle-même).

Déphasage

J'ai choisi la Maison Logos en tant que Maison active ce tour-ci. Je joue un Déphasage (LAdA 117), puis un second exemplaire de cette même carte. Combien de cartes non-Logos puis-je jouer ce tour-ci ?

Vous pouvez jouer deux cartes non-Logos ce tour-ci. Chaque exemplaire de Déphasage que vous jouez vous permet de jouer une carte non-Logos supplémentaire.

Je choisis Logos comme Maison active. Je joue mon Déphasage (LAdA 117), puis je joue Mimétisme (LAdA 328) comme copie de Sublimation (LAdA 110). Puis-je encore jouer une carte non-Logos en utilisant l'effet de mon Déphasage ?

Non. Le Déphasage vous autorise à jouer 1 carte non-Logos ce tour-ci. Jouer Mimétisme utilise cet effet, puisque vous n'auriez pas pu le jouer sans l'effet du Déphasage.

Déplacement des créatures

Que se passe-t-il si j'utilise Réplicateur (LAdA 150) pour déclencher l'effet Moisson du Gardien du Sanctum (LAdA 256) d'un adversaire ?

L'effet Moisson du Gardien du Sanctum ne fera rien. Une créature ne peut pas être déplacée de la ligne de front d'un joueur à celle de l'autre joueur sauf par des effets qui changent explicitement le contrôle de cette créature.

Distraction Fatale

Je joue deux exemplaires de Distraction Fatale (AA 305), en choisissant la même créature à chaque fois. Plus tard dans le tour, j'inflige 1 dégât à cette créature. Combien de dégât au total subit cette créature ?

La créature subit 5 dégâts au total : 1 dû au dégât initial, 2 de la première Distraction Fatale et 2 de l'autre Distraction Fatale. Chaque dégât « supplémentaire » de Distraction Fatale ajoute simplement 2 au dégât originel ; ce ne sont pas des dégâts séparés. Donc les Distraction Fatale ne se déclencheront pas pour les dégâts de l'une et de l'autre.

Effets de remplacement

Je joue la carte Décharge Neurologique (LAdA 276) alors que mon adversaire possède 2 Aombres dans sa réserve et qu'il contrôle les Lutins de Po (AA 362). Puis-je lui infliger 2 dégâts avec l'effet de la Décharge Neurologique ?

Oui. Les Lutins de Po ont un effet de remplacement qui change l'endroit d'où l'Aombre est volé (la réserve commune au lieu de celle du contrôleur). Cependant, cet Aombre est toujours considéré comme « volé », donc la condition « si vous le faites » de la Décharge Neurologique a été satisfaite.

Mon adversaire a Sire Giraumon (AA 223) en jeu. Si je joue Porte Dimensionnelle (LAdA 108) puis moissonne avec une créature, Sire Giraumon capture-t-il l'Aombre de la créature qui moissonne ?

Non, dans ce cas, l'effet qui permet de gagner de l'Aombre en moissonnant est remplacé par le vol de l'Aombre de votre adversaire. Cela signifie que vous n'obtenez pas directement l'Aombre grâce à la Moisson et que le Sire Giraumon de votre adversaire ne pourra pas le capturer.

J'ai une créature avec l'amélioration Embrouilleur (CdM 149) dessus, et mon adversaire a Gargantodon (CdM 203). Mon adversaire essaye de voler un de mes Aombres. Que se passe-t-il ?

Rien. Embrouilleur indique que votre Aombre ne peut être volé, donc il n'y aura rien à remplacer pour l'effet de remplacement de Gargantodon. L'effet de vol de votre adversaire échouera.

J'ai Lutins de Po (AA 362) et mon adversaire a deux exemplaires de Sire Giraumon (AA 223). Je moissonne avec Lutins de Po. Est-ce que les deux Sire Giraumon capturent l'Aombre du stock commun ?

Oui. Chaque Sire Giraumon voit l'Aombre que vous avez gagné en moissonnant, et les deux tentent de le capturer. Normalement, seul l'un d'entre eux devrait être capable de réussir à le capturer, mais comme Lutins de Po remplace la tentative de capture par une capture dans le stock commun, quand le deuxième Sire Giraumon tente de capturer le même Aombre, ce dernier est encore disponible. Donc les deux Sire Giraumon tenteront de capturer le même Aombre, l'un après l'autre, et chaque tentative sera remplacée par une capture dans le stock commun.

Effets « Détruit : »

Lors de son tour, mon adversaire utilise son Déboulonneur Yxilo (LAdA 204) pour moissonner et il choisit de résoudre son effet de moisson sur ma carte Faux-Jeton (LAdA 296). La carte Faux-Jeton est-elle purgée ou renvoyée dans ma main ?

Faux-Jeton est renvoyée dans votre main. Les effets « Détruit : » (voir « Détruit », page 11) se produisent immédiatement avant que la créature soit détruite, ce qui veut dire que Faux-Jeton est renvoyée dans la main de son propriétaire avant que le Déboulonneur Yxilo ne puisse la purger avec son effet de moisson. À partir de ce moment, aucun des effets en suspens qui devraient affecter Faux-Jeton n'a plus cours, car elle est envoyée dans une zone hors-jeu dans laquelle l'identité des cartes n'est pas visible de l'adversaire (voir « Quitter le Jeu », page 14).

J'ai un Voleur d'Âmes (LAdA 098) en jeu et mon adversaire contrôle Valdr (LAdA 029). J'utilise mon Voleur d'Âmes pour combattre Valdr et les deux créatures sont détruites. La capacité du Voleur d'Âmes se déclenche-t-elle ?

Non, la capacité du Voleur d'Âmes ne se déclenche pas. Pour que le Voleur d'Âmes puisse déclencher sa capacité, il faut qu'il soit en jeu. Donc, si à la fois le Voleur d'Âmes et la créature qu'il combat sont détruits, ils meurent simultanément et la capacité du Voleur d'Âmes ne peut pas être déclenchée (voir « Détruit », page 11).

Si Duma la Martyre (LAdA 242) et une autre de mes créatures sont toutes les deux détruites par un effet de dégâts comme Vague Empoisonnée (LAdA 280), Duma la Martyre peut-elle sauver mon autre créature de la destruction ?

Non. Si les dégâts sont tels que Duma la Martyre et votre autre créature doivent toutes deux être marquées pour destruction, soigner cette créature par la suite n'empêchera pas sa destruction.

Si Tolas (LAdA 103) est en jeu alors que mon Faux Jeton (LAdA 296) est détruit, est-ce que je gagne de l'Aombre bien que Faux-Jeton aille dans ma main plutôt que dans ma pile de défausse ?

Oui. Les cartes sont toujours considérées comme détruites même si leur effet « Détruit : » les déplace hors-jeu.

Si mon Destorbeor (AA 131) est détruit pendant mon tour et que sa capacité « Détruit : » me permet de jouer une carte avec Oméga, puis-je encore jouer des cartes après cela ?

En général, non. Si Destorbeor a été détruit pendant votre Étape 3, vous ne pouvez plus ni jouer ni utiliser d'autres cartes, vous devez simplement finir de résoudre les autres effets déclenchés puis passer à l'étape suivante. Cependant, si le Destorbeor a été détruit pendant votre Étape 1 (par exemple parce que vous forgiez une clé alors que le Bidule Bizarre (LAdA 134) était en jeu), vous ne passez qu'à l'Étape 2, où vous pouvez alors choisir votre Maison, puis passez à l'Étape 3, où vous êtes autorisé à jouer et utiliser des cartes normalement.

Si j'ai une créature de puissance 2 à laquelle est attaché un Gardien des Âmes (AA 83), mon adversaire ayant une créature de puissance 6 et une de puissance 5, et que je joue Chevalier Opale (AA 260), les deux créatures de mon adversaire sont-elles tuées ou uniquement celle de puissance 6 ?

Uniquement celle de puissance 6. Puisque l'effet du Gardien des Âmes se déclenche avant que les créatures détruites ne quittent le jeu, il prendra pour cible à détruire la créature de puissance 6 bien que celle-ci soit déjà marquée pour destruction.

J'ai un Optio Gorkus (MM 226) en jeu avec un Scutum Impérial attaché et ensuite je joue une carte qui détruit toutes les créatures. Puis-je utiliser l'effet « Détruit : » sur les voisins de l'Optio Gorkus pour déplacer tout l'Aombre qui était sur eux vers Optio Gorkus avant d'utiliser l'effet « Détruit : » du Scutum Impérial afin de renvoyer tout cet Aombre dans le stock commun, gardant ainsi l'Aombre hors de portée de mon adversaire ?

Oui. Le joueur actif choisit l'ordre des effets « Détruit : ». Si les créatures sont détruites pendant votre tour, vous pouvez renvoyer l'Aombre de vos créatures détruites vers le stock commun, mais si les créatures sont détruites pendant le tour de votre adversaire, il pourrait choisir l'ordre inverse et ainsi obtenir l'Aombre de ces créatures détruites à la place.

Enrager

Si je joue Faucôme (CdM) à côté d'une créature enragée, cette dernière peut-elle moissonner ?

Oui. Vous êtes obligé de faire combattre une créature enragée que lorsque vous l'utilisez et si elle est en capacité de combattre. Puisque Faucôme vous précise de moissonner avec cette créature (et pas l'utiliser), vous n'êtes pas en capacité de combattre avec et donc vous pouvez moissonner avec elle. La créature sera inclinée mais ne perdra pas son marqueur Enragé.

Étoile Blafarde (L')

J'ai en jeu L'Étoile Blafarde (MM 049), Baffretout (MM 396) et Caveau d'Aombre Noir (MM 001). Baffretout a une puissance imprimée de 1, un marqueur +1 en puissance, et +2 en puissance grâce au Caveau d'Aombre Noir. Si je sacrifie L'Étoile Blafarde, quelle est la puissance de Baffretout ? Si je fais combattre Baffretout et qu'il gagne un autre marqueur +1 en puissance à ce tour-ci, quelle sera sa puissance ?

Il aura une puissance égale à 1 dans les deux cas. Les effets de restriction (« ne peut pas ») sont prioritaires sur les effets de permission (« peut », « a le droit de »). L'effet de L'Étoile Blafarde sous-entend que les créatures ne peuvent pas avoir une puissance autre que 1 et une armure autre que 0. Baffretout aura donc une puissance de 1 lors de ce tour, peu importe que d'autres effets de carte ou des marqueurs puissent augmenter sa puissance, même si ces derniers sont ajoutés après le déclenchement de la capacité de L'Étoile Blafarde.

Explo-rover

Si je joue Exhumation (AA 059) et choisis un Explo-rover (CdM 297) dans ma défausse, puis-je le jouer en tant qu'amélioration ou dois-je le jouer en tant que créature ?

Vous pouvez le jouer comme une amélioration ou comme une créature. Quand la carte Exhumation précise « créature » de votre défausse, il s'agit d'une restriction de jeu vous indiquant quel type de carte vous pouvez choisir et non pas d'un prérequis obligeant cette carte à rester une créature lorsque vous la jouez.

Faygin

J'ai un Faygin (LAdA 300) en jeu et mon adversaire possède un Orphelin (LAdA 315) en jeu. Je moissonne avec mon Faygin et, comme cible de son effet « Moisson : », je choisis l'Orphelin de mon adversaire. Que se passe-t-il ?

Suite à l'effet de Faygin, l'Orphelin devrait être renvoyé dans votre main. Cependant, quand une carte quitte le jeu, elle va toujours dans la zone hors-jeu correspondante de son propriétaire (voir « Quitter le Jeu », page 14), à moins que la carte qui lui fait quitter le jeu n'indique autre chose. L'Orphelin est renvoyé dans la main de votre adversaire et non dans la vôtre.

Flanc

Que se passe-t-il si j'utilise le Fousseur Spectral (LAdA 133) sur une créature qui n'est pas située sur un flanc (elle est alors considérée comme une créature située sur un flanc), puis je joue l'Éclair Positronique (LAdA 118) sur cette créature ?

L'Éclair Positronique infligera 3 dégâts à cette créature. Vous choisirez un des voisins de cette créature à qui vous infligerez 2 dégâts, puis vous infligerez 1 dégât à l'autre voisin de cette seconde créature.

Si j'ai Sinestra (MM 047) et Dexus (MM 054) en jeu et que mon adversaire n'a aucune créature en jeu, perd-il 2 Aombres la première fois qu'il joue une créature ?

Oui. La première créature qu'il jouera compte à la fois comme étant sur son flanc gauche et sur son flanc droit, donc les capacités de Sinestra et de Dexus se déclencheront toutes les deux.

Forgelumière Clairiel

Si Forgelumière Clairiel (SM080) utilise son armure pour prévenir 2 dégâts et qu'ensuite, dans le même tour, je déclenche sa capacité « Avant le Combat : », sera-t-il détruit ?

Non, Forgelumière Clairiel ne sera pas détruit. La puissance de Forgelumière Clairiel deviendra égale à la valeur totale de son armure (la valeur imprimée de son armure plus n'importe quel effet qui modifie son armure), même si cette armure a déjà été utilisée pour éviter des dégâts. Donc, après l'échange, il aura 2 en puissance.

Si une amélioration dont le texte indique « Cette créature gagne +2 en armure » est attachée à Forgelumière Clairiel (SM080) et si je déclenche sa capacité « Avant le Combat : », aura-t-il alors « 4 en puissance / 5 en armure » ou « 2 en puissance / 7 en armure » ?

4 en puissance / 5 en armure. La puissance de Forgelumière Clairiel deviendra égale à la valeur totale de son armure, qui dans ce cas est de 4 (2 pour la valeur imprimée +2 grâce à l'amélioration).

Gel Mimétique

Si je joue Gel Mimétique (CdM 170) en copiant une créature qui a des marqueurs de dégâts, des marqueurs +1 en puissance, un marqueur de protection, et une amélioration qui lui donne un texte supplémentaire, Gel Mimétique copie-t-il aussi les différents marqueurs et le texte supplémentaire ?

Non. Gel Mimétique entre en jeu comme une copie de la carte de base, sans être modifiée par aucun autre effet.

Si je joue Gel Mimétique en copiant un Crash Muldoon (CdM 327), Gel Mimétique entrera-t-il en jeu redressé, et puis-je utiliser la capacité Déploiement pour que Gel Mimétique entre en jeu n'importe où dans ma ligne de front ?

Oui pour les deux. Gel Mimétique entre en jeu comme copie de la carte choisie, et les capacités « entre en jeu redressé » ainsi que Déploiement de Crash Muldoon prennent effet dès que la carte entre en jeu, donc Gel Mimétique copiera également ces effets.

Si je joue Gel Mimétique en copiant un Auto-Légionnaire qui a été activé et est actuellement une créature, que devient Gel Mimétique ?

Gel Mimétique devient une créature de puissance 5 qui peut être utilisée comme si elle appartenait à la Maison active.

Icônes Bonus

Si je joue un Maléficorne (MM 040) qui comporte aussi une icône bonus Dégât, son icône Dégât inflige-t-elle un dégât bonus ?

Oui. Les créatures sont déjà en jeu avant le déclenchement de leurs icônes bonus, donc dans ce cas la capacité permanente de Maléficorne sera active avant que vous n'infligiez des dégâts avec ses icônes bonus.

Si je joue Scieur d'Os (MM 002) et que cette carte comporte une icône Dégât que j'utilise pour détruire une créature alliée, Scieur d'Os entrera-t-il en jeu redressé ?

Non. Car Scieur d'Os est déjà en jeu avant que vous ne résolviez ses icônes. Il sera déjà entré en jeu incliné.

Quand je joue La Nature en Prime (MM392), les « icônes bonus » font-elles références à toutes les icônes sur une carte, ou juste aux icônes ajoutées à cette carte par le mot-clé Don ?

Toutes les icônes. Même les icônes Aombre qui sont normalement présentées sur votre carte sont considérées comme des icônes bonus.

Si je joue Mauvaise Conscience (MM 257) qui comporte une icône Dégât, est-ce que la résolution de ce dégât compte comme si Mauvaise Conscience infligeait le dégât, et donc cette icône me permettrait-elle de voler à la place ?

Non. Bien que l'icône bonus apparaisse sur Mauvaise Conscience, Mauvaise Conscience elle-même n'est pas la source de ce dégât.

Si je joue un Beau Jeton (MM255) qui comporte une icône Dégât et qu'aucune autre créature n'est en jeu, le dégât détruira-t-il Beau Jeton avant que son effet « Jouez : » ne me permette de voler 1 Aombre ?

Oui. Beau Jeton quittera le jeu avant que son effet « Jouez : » ne puisse se déclencher.

Si je joue un Beau Jeton (MM255) qui comporte une icône Dégât et une icône Pioche et qu'aucune autre créature n'est en jeu, le dégât détruira-t-il Beau Jeton avant que je ne puisse résoudre son icône Pioche ?

Non, son icône Pioche se résoudra de toute façon. Une fois qu'une carte a été jouée toutes ses icônes bonus se résolvent même si la carte quitte le jeu.

Si je joue une carte qui comporte deux icônes Dégât et que mon adversaire a une créature de puissance 1 avec un marqueur de protection, puis-je détruire cette créature ?

Oui. Chaque icône Dégât est résolue séparément, donc la première icône Dégât peut retirer le marqueur de protection, et la seconde icône Dégât peut ensuite infliger un dégât à la créature.

Si j'utilise la capacité « Action » de Fission en Fleur (MM 087) puis utilise la capacité « Combat/Moisson » d'Ultra Gravitron (MM 125) pour purger une créature ennemie et résoudre chacune de ses icônes bonus, vais-je résoudre deux fois toutes ses icônes ?

Oui. Le texte d'Ultra Gravitron précise « comme si vous l'aviez jouée » afin d'autoriser le déclenchement des effets de carte du genre « La prochaine fois que vous jouez une carte ce tour-ci... » comme celui de Fission en Fleur.

Mon adversaire a la Maîtresse du Gris (MM 169) en jeu. Si je joue une carte comme Enseigne El-Samra (MM 340), Reconquis par la Nature (MM 374) ou Ultra Gravitron (MM 125), est-ce que la capacité constante de la Maîtresse du Gris empêche la résolution des icônes bonus ou est-ce que la mention « comme si vous l'aviez jouée » permet d'ignorer la capacité de la Maîtresse du Gris ?

La capacité constante de Maîtresse du Gris vous empêchera de résoudre les icônes bonus lorsque vous jouez Enseigne El-Samra (MM 340), Reconquis par la Nature (MM 374) ou Ultra Gravitron (MM 125).

J'ai le Scribe Faviane (MM 155) et l'Amphora Captura (MM 215) en jeu. Puis-je utiliser l'effet de remplacement de l'Amphora Captura pour résoudre une icône bonus comme étant une icône Capture, puis utiliser l'effet de remplacement du Scribe Faviane pour résoudre cette icône Capture comme étant un vol ?

Oui. Ces deux effets de remplacement sont censés se résoudre simultanément, donc en tant que joueur actif vous choisissez l'ordre de résolution. Vous pouvez donc commencer par considérer l'icône bonus comme étant une Capture puis voler au lieu de résoudre cette icône Capture.

Insaissable

Si j'utilise Gabos Longbras (LAdA 86) pour attaquer une créature sans Insaissable, puis-je utiliser la capacité « Avant le Combat » de Gabos pour infliger des dégâts à une créature Insaissable à la place, ou le mot-clé Insaissable annule-t-il les dégâts ?

Gabos Longbras peut infliger des dégâts à une créature Insaissable en utilisant sa capacité. Le mot-clé Insaissable annule les dégâts uniquement lorsque la créature est attaquée. Gabos n'étant pas en train d'attaquer la créature Insaissable, le mot-clé Insaissable ne la protégera pas.

Mon Gabos Longbras (LAdA 86) attaque le Farfadet Aombre (AA 53) de mon adversaire. Les dégâts de Gabos Longbras sont-ils annulés par Insaissable, ou puis-je infliger les dégâts à une autre créature ?

Vous pouvez toujours infliger les dégâts de Gabos Longbras à une autre créature. Insaissable n'annule que les dégâts infligés pendant le combat à la créature dotée de la capacité Insaissable.

L'Élu

Mon adversaire a L'Élu (SM 332) avec 8 dégâts dessus. Au cours de mon étape « Redresser les cartes », j'ai 4 créatures inclinées. Puisque 1 dégât détruira L'Élu, puis-je redresser mes 3 autres créatures inclinées ?

Non. Tous les dégâts infligés à L'Élu sont infligés simultanément dans ce cas, donc vous ne redressez aucune créature, L'Élu subit 4 dégâts, il est détruit et tous les dégâts excédentaires sont ignorés.

Marée

Si je joue Marsouins Pas Contents (SM 400) alors que la marée est déjà haute, puis-je déclencher Hydrocatalogueur (SM 053) ?

Vous ne pouvez pas faire monter la marée si elle est déjà haute pour vous, donc des effets du genre « a fait monter la marée » comme Hydrocatalogueur ne se déclencheront pas tant que la marée est haute pour vous.

Marteau à Clé

Mon adversaire forge deux clés pendant son tour. À mon prochain tour, je joue le Marteau à Clé (LAdA 66). Que se passe-t-il ?

Le Marteau à Clé n'a d'effet que sur une seule clé. Vous choisissez l'une des deux clés forgées par votre adversaire au tour précédent et elle redevient non forgée.

Mauvaise Conscience

Ma Mauvaise Conscience (MM 257) est attaquée par une créature qui a 6 en armure. Mauvaise Conscience vole-t-elle 1 Aombre ?

Oui. La capacité de Mauvaise Conscience est un effet de remplacement qui se produit lors de n'importe quelle tentative de Mauvaise Conscience d'infliger des dégâts, même si un autre effet de carte devait finir par prévenir ces dégâts. Cela s'applique aux effets d'armure, de protection, d'invulnérabilité et « ne peut pas subir de dégâts » comme Bouclier de Justice (LAdA 225).

Ma Mauvaise Conscience (MM 257) est attaquée par une créature avec Escarmouche. Mauvaise Conscience vole-t-elle 1 Aombre ?

Non. L'effet de remplacement de Mauvaise Conscience ne se produit pas dans les situations où elle ne peut pas tenter d'infliger des dégâts. Ceci s'applique quand elle est attaquée par une créature avec Escarmouche, ou si Mauvaise Conscience gagne Insaissable et est attaquée pour la première fois dans un tour.

Mini Niff

J'ai un Ronnie les Tocantes (AA 276) à côté d'un Mini Niff (AA 289). J'attaque une des créatures de mon adversaire avec Ronnie les Tocantes, mais celui-ci est détruit pendant le combat. La capacité de Mini Niff me permet-elle encore de voler 1 Aombre ?

Oui. Le voisin de Mini Niff n'a pas besoin d'avoir survécu pour que Mini Niff vole l'Aombre.

Ombre de Dis

Mon adversaire joue Ombre de Dis (AA 103), m'obligeant ainsi à considérer les cadres de texte de mes créatures comme étant vierges jusqu'à son prochain tour. Je joue Croc d'Argent (LAdA 311), celui-ci entre-t-il en jeu redressé ?

Oui. L'Ombre de Dis affecte les créatures uniquement quand elles sont en jeu. La capacité de Croc d'Argent modifie son entrée en jeu, donc elle fait effet avant que l'effet de l'Ombre de Dis ne s'applique à elle.

Mon adversaire joue Ombre de Dis (AA 103). J'ai deux exemplaires de Lueur (AA 323) dans ma main. Puis-je les jouer tous les deux ?

Non. Alpha est une restriction de jeu active tant que la carte est dans votre main, avant que vous la jouiez. Après que vous avez joué une carte au cours d'une étape, vous ne pouvez pas jouer une carte Alpha même si son cadre de texte est considéré comme vierge une fois jouée.

Mon adversaire joue Ombre de Dis (AA 103). J'ai la Sorcière Brunante (AA 320) dans ma main. Puis-je jouer la Sorcière Brunante, et ensuite jouer d'autres cartes ?

Oui, vous pouvez continuer à jouer, utiliser et défausser des cartes après avoir joué la Sorcière Brunante. Oméga est un effet qui s'applique après qu'une carte a été jouée. À ce stade, la Sorcière Brunante est en jeu et sous l'effet de l'Ombre de Dis, ce qui signifie qu'elle n'a plus la capacité Oméga.

« Pour chaque »

Je joue la carte Sac de Pièces (AA 312) avec 3 Aombres dans ma réserve. Puis-je répartir les 3 dégâts sur plusieurs créatures ?

Oui. Puisque le Sac de Pièces inflige 1 dégât « pour chaque » Aombre dans votre réserve, chaque point de Dégât peut être attribué à une créature différente.

Prospection

Quand je joue Prospection (MM 316), que se passe-t-il pour la carte que je regarde mais que je ne défausse pas ?

Remplacez-la simplement sur le dessus de votre deck. Par défaut, si on vous indique de regarder une carte sans vous préciser ce que vous devez en faire, vous la remplacez au même endroit où elle était précédemment.

Publicité Mensongère

Mon adversaire possède 14 Aombres dans sa réserve et j'en ai 0 dans la mienne. Au début du tour, je choisis la Maison des Ombres en tant que Maison active et je joue la carte Publicité Mensongère (LAdA 267). Combien de fois la Publicité Mensongère est-elle déclenchée ?

Dans cette situation, la Publicité Mensongère va être déclenchée 2 fois. Quand l'effet est déclenché pour la première fois, on vérifie si votre adversaire possède plus d'Aombre que vous, et si c'est le cas, vous répétez le premier effet, en volant un autre Aombre. Cependant, puisque la carte mentionne de répéter l'effet « précédent » et non l'ensemble de l'effet, il ne peut être déclenché que deux fois.

Quitter le jeu (Boîte de Pinder)

Je contrôle une Boîte de Pinder (LAdA 132) qui a purgé mon propre Dragon Kelifi (LAdA 037). La Boîte de Pinder est retournée dans les mains de son propriétaire à l'aide des Lianes-Pièges (LAdA 324), mais je ne possède pas d'Aombre. Est-ce que je récupère mon Dragon Kelifi ?

Oui. Le Dragon Kelifi n'est pas joué quand il est ramené par la Boîte de Pinder, il est mis en jeu. Être mis en jeu passe outre les restrictions relatives à jouer une carte. Le Dragon Kelifi est ramené en jeu, peu importe le montant d'Aombre en votre possession.

Un Encapé Acariâtre (AA 313) que je possède, mais contrôlé par mon adversaire, est purgé avec une Boîte de Pinder (LAdA 132). Ensuite la Boîte de Pinder est détruite. Quand l'Encapé Acariâtre revient en jeu, par qui sera-t-il contrôlé ?

Quand la Boîte de Pinder remet l'Encapé Acariâtre en jeu, cela est considéré comme une nouvelle « Entrée en jeu », donc la capacité de l'Encapé Acariâtre vous impose à nouveau de le mettre en jeu sous le contrôle de votre adversaire.

Règle de Six

Si je joue Mimétisme (LAdA 328) comme une copie d'une carte Action de la pile de défausse de mon adversaire, à quelle carte s'applique la Règle de Six ?

Dans le cadre de la Règle de Six, on considère que vous avez joué la carte copiée.

Règle du premier tour

C'est le premier tour de la partie et c'est moi qui commence. Je choisis la Maison Logos en tant que Maison active et je joue la carte Déphasage (LAdA 117). Cela me permet-il de jouer une carte supplémentaire ce tour-ci, en dépit de la Règle du Premier Tour (page 5) ?

Jouer Déphasage vous permet de jouer une autre carte de votre main ce tour-ci, car la Règle du Premier Tour peut être modifiée par des effets de carte.

C'est le premier tour de la partie et c'est moi qui commence. Je choisis la Maison Logos en tant que Maison active et je joue la carte Trou de Ver Imprévisible (LAdA 125). L'effet du Trou de Ver Imprévisible peut-il être résolu, en dépit de la Règle du Premier Tour (page 5) ?

L'effet du Trou de Ver Imprévisible peut être résolu. La Règle du Premier Tour stipule que les joueurs ne peuvent pas jouer ou défausser plus d'une carte de leur main. Cependant, cela ne les empêche pas de jouer des cartes depuis d'autres zones de jeu, telles que le deck.

Requin Neutronique

Mon adversaire a deux créatures en jeu et je n'en ai qu'une. Je joue le Requin Neutronique (LAdA 146) et j'utilise son effet Jouez pour détruire une créature ennemie ainsi que le Requin Neutronique. Si la carte du dessus de mon deck n'appartient pas à la Maison Logos, puis-je répéter la capacité du Requin Neutronique et ainsi détruire l'autre créature de mon adversaire ?

Non. La destruction du Requin Neutronique et de la première créature ennemie se résout entièrement avant de continuer avec le reste de la capacité du Requin Neutronique. Puisque le Requin Neutronique n'est plus en jeu, sa capacité Jouez/Combat/Moisson n'est plus active et ne peut être à nouveau déclenchée.

Restrictions

Dans ma ligne de front j'ai Tantadlin (AA 333) et j'ai un Credo du Dorlotage (CdM 386) en jeu. Si je sacrifie ce dernier et révèle un Terrordactyl (CdM 211), quand j'utilise Tantadlin pour combattre, infligera-t-il 2 dégâts (comme indiqué par le texte de sa carte), 4 dégâts (comme indiqué par le texte du Terrordactyl) ou bien 6 dégâts (en prenant en compte le texte des deux cartes) ?

2 dégâts. Si deux restrictions sont en conflit lorsqu'elle s'appliquent à une même carte, tenez compte de la plus restrictive des deux.

Seigneur des Abîmes

J'ai la carte Seigneur des Abîmes (LAdA 093) en jeu. Mon adversaire joue la carte Restringtonus (LAdA 094) et choisit la Maison de Dis. Que se passe-t-il quand j'essaie d'annoncer ma maison active lors de mon tour suivant ?

Lors de votre tour suivant, durant l'étape « Choisir une Maison », vous vous retrouvez dans une situation où vous devez choisir Dis (à cause du Seigneur des Abîmes), mais où vous ne pouvez également pas choisir Dis (à cause du Restringtonus). Les effets « ne peut pas » primant sur les effets « doit », vous ne pouvez pas choisir Dis (voir « Ne Peut pas contre Doit », page 13). Vous devez donc choisir une autre de vos Maisons.

J'ai un Seigneur des Abîmes (LAdA 093) franc-tireur en jeu et mon deck est sans Maison de Dis. Suis-je obligé de choisir la Maison de Dis comme Maison active ?

Non. Vous ne pouvez choisir une Maison comme Maison active que si celle-ci est imprimée sur votre carte d'identité ou si vous contrôlez une carte de cette Maison. Cette restriction prend le pas sur l'effet du Seigneur des Abîmes, vous permettant ainsi de choisir n'importe laquelle de vos Maisons comme Maison active.

Sire Giraumon

J'ai 2 Aombres dans ma réserve et je moissonne avec une créature. Mon adversaire a 2 Sires Giraumon (AA 223) en jeu. Ces 2 Sires Giraumon vont-ils chacun capturer un Aombre, et si oui, d'où vient le second ?

Sire Giraumon ne peut capturer que l'Aombre qui vient d'être gagné lors de la Moisson. Le joueur actif détermine lequel des Sires Giraumon capture cet Aombre.

[SUPPRIMÉ]

Si je place un 4^e Aombre sur [SUPPRIMÉ] (AA 139) grâce à une autre méthode que celle de sa capacité, puis-je le sacrifier immédiatement et forger une clé ?

Non. [SUPPRIMÉ] a une seule capacité qui se déclenche après que vous avez choisi Logos comme Maison active, en plaçant 1 Aombre dessus qui vous permet ensuite de le sacrifier et de forger une clé s'il y a au moins 4 Aombres dessus. Vous ne pouvez pas utiliser indépendamment la partie « forger une clé » de la capacité.

Sonné

J'ai une créature sonnée dans ma ligne de front. Je joue la carte Colère (LAdA 001) et je choisis de résoudre son effet sur cette créature sonnée. Que se passe-t-il ?

Si une carte (comme ici la Colère) vous permet d'utiliser une créature et que la créature que vous tentez d'utiliser est sonnée, vous retirez la carte de statut Sonné au lieu de faire quoi que ce soit d'autre. Étant donné que combattre fait partie des utilisations possibles d'une créature, celle-ci est inclinée et la carte de statut Sonné est retirée.

Cela fonctionne également dans le cas où l'adversaire ne possède aucune créature en jeu, car retirer le statut sonnée d'une créature remplace l'utilisation normale (ici le combat) de la carte avant même qu'elle ne commence.

Je joue Ékrazz (LAdA 046), mais chacune des créatures de mon adversaire est déjà sonnée. Dois-je résoudre l'effet d'Ékrazz sur lui-même ?

Non. Vous pouvez toujours choisir de résoudre l'effet « Jouez : » d'Ékrazz en choisissant une des créatures de votre adversaire. Cependant, comme vous ne pouvez pas placer une carte de statut sonnée sur une créature déjà sonnée, rien ne se passe.

Timing

J'ai Lianes-Pièges (LAdA 324) sous Plan Diabolique (LAdA 288). Si j'utilise l'effet « Omni » du Plan Diabolique pour jouer les Lianes-Pièges, puis-je renvoyer le Plan Diabolique dans ma main avant qu'il ne soit sacrifié ?

Oui. L'effet du Plan Diabolique vous permet de jouer la carte qui se trouve dessous avant de le sacrifier. Le Plan Diabolique est encore en jeu au moment où vous jouez les Lianes-Pièges, donc il peut être renvoyé dans votre main par l'effet des Lianes-Pièges.

Si une carte comme Portail vers Dis (LAdA 59) détruit plusieurs créatures et si Tolas (LAdA 103) est parmi elles, quelqu'un gagne-t-il de l'Aombre grâce à la capacité de Tolas ?

Non. La capacité de Tolas ne se déclenche pas tant que les cartes ne sont pas mises dans les piles de défausse, à ce stade-là Tolas est déjà détruit.

J'ai Pingle l'Enquiqueur (LAdA 43) et mon adversaire joue Le Roi des Cimes (LAdA 38). Celui-ci subira-t-il un dégât avant que Pingle ne soit détruit ?

Non. La capacité du Roi des Cimes étant constante, ses effets s'appliquent tant qu'il est en jeu et détruisent donc Pingle avant que l'effet « Après qu'il est entré en jeu » de l'Enquiqueur ne puisse être déclenché.

Je moissonne avec mon Nexus (LAdA 305), et j'utilise le Fousseur Spectral (LAdA 133) de mon adversaire pour donner à mon Nexus la capacité « Moisson : Piochez une carte. » Puis-je alors déclencher cette capacité « Moisson » ?

Oui. Vous êtes encore au point de timing où vous pouvez déclencher les capacités « Moisson » du Nexus, donc il peut maintenant déclencher la capacité accordée par le Fousseur Spectral.

Mon adversaire possède 10 Aombres, il est sur le point de forger sa deuxième clé. Je joue ma Greffe Interdimensionnelle (LAdA 112). Mon adversaire a Og le Maître de Forge (AA38) en jeu. À son tour, il forge une clé pour 6 Aombres. Qu'advient-il des 4 Aombres restants ?

Les effets de la Greffe Interdimensionnelle et d'Og le Maître de Forge ont lieu tous les deux en même temps (après que la clé a été forgée), donc le joueur actif (votre adversaire) choisit lequel de ces effets sera résolu en premier.

Quand la capacité de la Combinaison d'Exploration (CdM 330) se résout-elle ?

La capacité de la Combinaison d'Exploration se produit après qu'une carte action a été jouée et son bonus d'Aombre résolu, au même moment où se produisent les autres effets qui ont lieu « après » qu'une carte action a été jouée. Cependant, le joueur actif doit résoudre l'effet de la Combinaison d'Exploration avant de résoudre l'effet « Jouez : » de cette carte action.

Si j'ai Cor de Guerre (MM 212) sur une créature avec Assaut 2, et que j'attaque une créature ennemie qui pourrait être détruite si elle subit 2 dégâts, les dégâts de Assaut vont-ils la détruire avant ou après que je puisse déplacer un Aombre dessus ?

Les dégâts causés par Assaut se produisent au même moment que les capacités « Avant le Combat : », donc le joueur actif (vous) choisit dans quel ordre les résoudre.

Si je joue Réaction en Peine (AA 078) sur une créature de mon adversaire pour la détruire, quand les dégâts sont-ils infligés à ses voisins ? Si la créature a déjà quitté le jeu, comment dois-je faire pour déterminer qui sont ses voisins ?

Réaction en Peine est une exception à la règle qui stipule que tous les dégâts d'une capacité sont infligés simultanément, parce qu'elle établit explicitement que les dégâts sont infligés après que la créature détruite a quitté le jeu. Ces dégâts sont infligés aux créatures qui étaient voisines de la créature détruite immédiatement avant qu'elle ne quitte le jeu.

Si j'utilise Châtiment (AA 224) pour que mon Crachefeu (LAdA 032) combatte la créature de puissance 1 de mon adversaire qui a 2 créatures voisines de puissance 1, qui ont chacune des créatures de puissance 2 sur leurs flancs, Châtiment tuera-t-il les créatures de puissance 2 sur les flancs ?

Non. L'effet de dégâts de Châtiment fait référence aux voisins dont dispose la créature défenseur juste avant de quitter le jeu. Comme la créature défenseur de puissance 1 quittera le jeu au même moment que ses voisins de puissance 1 à cause de la capacité Avant le Combat de Crachefeu, l'effet de dégâts de Châtiment échouera, car les créatures auxquelles il fait référence ne sont plus en jeu.

Si j'utilise Frappe de la Phalange (CdM 189) et que je choisis d'exalter une créature alliée pour répéter l'effet de dégâts, cela me permettra-t-il de retirer un marqueur de protection d'une créature et d'également infliger des dégâts à la même créature ?

Oui. Frappe de la Phalange est une exception à la règle qui stipule que tous les dégâts d'une capacité sont infligés simultanément, parce qu'elle établit explicitement que l'effet de dégâts est répété une seconde fois. Cela vous permet d'utiliser les premiers dégâts pour retirer une protection d'une créature, et d'utiliser l'effet répété pour infliger des dégâts à la même créature.

Si je combats et détruis Tolas de mon adversaire (LAdA 103) avec Greking le Suzerain (LAdA 087), après avoir mis en jeu Tolas sous mon contrôle, la capacité de Tolas se résout-elle ?

Non. Tolas a une capacité permanente qui n'est active que tant qu'il est en jeu. Comme Tolas n'est pas en jeu au moment où il est détruit, sa capacité permanente ne sera pas résolue.

J'ai un Destorbeor (AA 131) avec un Trou de Ver Imprévisible (LAdA 103) placé dessous. Je joue un Portail Déverrouillé (AA 067). Est-ce que le mot-clé Oméga m'empêche de jouer le Trou de Ver Imprévisible qui est dessous Destorbeor ? Si le Trou de Ver Imprévisible me fait jouer une créature de mon deck, va-t-elle survivre à l'effet du Portail Déverrouillé ?

Non, le mot-clé Oméga n'arrête pas la capacité « Détruit » du Destorbeor. Avant qu'Oméga ne mette fin à l'étape, vous devez résoudre les déclenchements d'effets en attente, ce qui veut dire que vous jouerez la carte qui est dessous le Destorbeor (vous jouerez donc le Trou de Ver Imprévisible). Si le Trou de Ver Imprévisible vous fait jouer une créature, elle survivra, puisque toutes les créatures ont déjà été marquées pour destruction par le Portail Déverrouillé.

Si j'inflige suffisamment de dégâts pour détruire le Venator Altum (SM 183) de mon adversaire quand la marée est haute pour moi, serait-il exalté avant d'être détruit pour que je puisse gagner 1 Aombre ?

Non, Venator Altum sera détruit avant d'être exalté, donc vous ne gagnerez pas d'Aombre.

Trou de Ver Imprévisible ; Dragon Kelifi

J'ai 0 Aombre dans ma réserve d'Aombre et j'ai choisi la Maison Logos en tant que Maison active ce tour-ci. Je joue Trou de Ver Imprévisible (LAdA 125) et j'essaie de jouer la carte du sommet de mon deck, qui se trouve être le Dragon Kelifi (LAdA 037). Que se passe-t-il ?

Le Dragon Kelifi est replacé au sommet de votre deck. Le Dragon Kelifi est doté d'une condition d'entrée en jeu qui impose que vous possédiez au moins 7 Aombre dans votre réserve d'Aombre. Comme vous en aviez 0 au départ (vous êtes passé à 1 en jouant le Trou de Ver Imprévisible), vous n'en possédez pas suffisamment pour pouvoir jouer le Dragon Kelifi. Comme vous ne pouvez pas jouer la carte, cette dernière retourne d'où elle vient, soit, dans ce cas précis, au sommet de votre deck.

Utiliser des créatures

J'ai un Bobosse (LAdA 030) incliné en jeu et mon adversaire ne possède aucune créature dans sa ligne de front. Je joue la carte Colère (LAdA 001) et je choisis de résoudre son effet sur Bobosse. Que se passe-t-il ?

Bobosse est redressé par l'effet de la Colère, mais étant donné qu'il n'y a aucune créature ennemie en jeu, il ne peut pas être utilisé pour combattre et reste redressé. La créature peut ensuite être utilisée normalement en suivant les règles standard.

J'ai un Phéromones de Combat (LAdA 180), un « John Smyth » (LAdA195) et un Embrouilleur d'Esprit (LAdA 196) en jeu. Je sacrifie Phéromones de Combat et moissonne avec l'Embrouilleur d'Esprit, puis je moissonne avec « John Smyth ». Enfin, j'utilise l'effet de moisson de « John Smyth » pour redresser l'Embrouilleur d'Esprit. Puis-je utiliser l'Embrouilleur d'Esprit de nouveau ?

Oui, la carte Phéromones de Combat vous permet d'utiliser une créature ce tour-ci. Si vous avez un effet qui redresse une des cartes de Mars affectées par les Phéromones de Combat (comme « John Smyth »), vous pouvez de nouveau utiliser cette carte.

KEYFORGE

SÉQUENCE DÉTAILLÉE DU TOUR

La séquence ci-dessous vous indique en détail le déroulement de toutes les étapes standard du jeu, et précise les moments où se déclenchent les capacités de cartes les plus fréquemment utilisées. Utilisez ces informations pour déterminer l'enchaînement correct des capacités de cartes et des étapes du jeu.

Le texte écrit en noir indique les étapes du jeu, celui en **VERT** liste les effets de cartes courants et le moment exact où ils se produisent.

Si deux effets, ou plus, se déclenchent lors de la même étape, l'ordre de résolution de ces effets est déterminé par le joueur actif. **Note :** les effets qui utilisent la mention « chaque fois » se produisent au même moment que les effets qui utilisent la mention « après ».

» DÉCLENCHEMENT DES EFFETS « DÉBUT DU TOUR ».

1 FORGER UNE CLÉ

1. Vérifiez si vous pouvez forger une clé.
2. Si cela est possible, dépensez un montant d'Aombre égal au coût actuel et forgez une clé. Si vous forgez votre 3ème clé, vous gagnez immédiatement la partie.

» DÉCLENCHEMENT DES EFFETS « APRÈS QU'UNE CLÉ A ÉTÉ FORGÉE ».

2 CHOISIR UNE MAISON

1. Choisissez la Maison qui sera la Maison active de ce tour.

» DÉCLENCHEMENT DES EFFETS « APRÈS QUE VOUS AVEZ CHOISI UNE MAISON ».

2. Vous pouvez prendre toutes les cartes dans vos archives et les mettre dans votre main.

3 JOUER, DÉFAUSSER ET UTILISER DES CARTES DE LA MAISON ACTIVE

Vous pouvez effectuer ces actions dans n'importe quel ordre et les répéter autant de fois que vous le souhaitez.

▶ JOUER UNE CARTE

1. Si votre carte est une créature, un artefact ou une amélioration, mettez-la en jeu.
Si votre carte est une action, révéléz-la (défaussez-la après l'avoir jouée).
2. Résoudre chaque icône Bonus de votre carte, l'une après l'autre.

» DÉCLENCHEMENT DES EFFETS « JOUEZ : » ET « APRÈS AVOIR JOUÉ/ÊTRE ENTRÉ EN JEU ».

▶ COMBATTRE AVEC UNE CRÉATURE

1. Inclinez la créature attaquante et choisissez la créature qu'elle combat.
2. Les créatures s'infligent leurs dégâts les unes aux autres simultanément.

» DÉCLENCHEMENT DES EFFETS « COMBAT : », « APRÈS AVOIR COMBATTU » ET « CHAQUE FOIS QU'UNE CRÉATURE COMBAT ».

▶ MOISSONNER AVEC UNE CRÉATURE

1. Inclinez la créature qui moissonne.
2. Gagnez 1 Aombre.

» DÉCLENCHEMENT DES EFFETS « MOISSON : » ET « APRÈS QU'UNE CRÉATURE A MOISSONNÉ ».

▶ UTILISER UNE ACTION OU UNE CAPACITÉ OMNI

1. Inclinez votre créature ou votre artefact doté de la capacité « Action : » ou « Omni : ».
2. Résolvez les effets de cette capacité.

4 REDRESSER LES CARTES

1. Redressez chacune de vos cartes inclinées.

5 PIOCHER DES CARTES

1. Piochez des cartes pour en avoir au moins six dans votre main (nombre à modifier en fonction de vos chaînes et des effets de cartes).

» DÉCLENCHEMENT DES EFFETS « FIN DU TOUR ».

DÉGATS

Les étapes suivantes se déroulent à chaque fois que des dégâts sont infligés à une ou plusieurs créatures :

- 1 Appliquez les effets qui peuvent annuler des dégâts.
- 2 Utilisez les marqueurs de protection pour annuler des dégâts.
- 3 Utilisez l'armure pour annuler des dégâts.
- 4 Infligez tous les dégâts restants. Une créature qui possède un montant de pions de Dégât supérieur ou égal à sa puissance est détruite.

DÉTRUIT

Les étapes suivantes se déroulent à chaque fois qu'une ou plusieurs cartes devraient être détruites :

- 1 Les cartes sont marquées pour destruction.
- 2 Toutes les cartes détruites sont placées dans les piles de défausse de leurs propriétaires.

La ligne de front est immédiatement modifiée pour remplir l'emplacement laissé vacant par la créature détruite.

» DÉCLENCHEMENT DES EFFETS « APRÈS QU'UNE CRÉATURE A ÉTÉ DÉTRUITE ET « CHAQUE FOIS QU'UNE CRÉATURE EST DÉTRUITE ».