

LIVRET DE RÈGLES
UN JEU DE RICHARD GARFIELD



KEYFORGE

L'APPEL DES ARCHONTES

VERSION 1.1 – NOVEMBRE 2018

Les mises à jour et les changements par rapport à la version précédente apparaissent en **rouge**.

- Mise à Jour de Précédent (page 11) et Répétez (page 12).
- Mise à jour de la Règle du Premier Tour (page 5).
- Ajout de la section FAQ.

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 13

CONTENU DE LA BOÎTE DE DÉPART

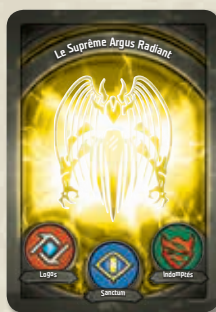
Apprenez à reconnaître les éléments ci-dessous. Ils figurent tous dans la boîte de départ de KeyForge : L'Appel des Archontes.



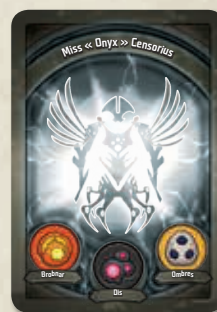
22 Pions de Dégât



26 Pions d'Aombre



Deck de Départ du
Suprême Argus Radiant



Deck de Départ de
Miss « Onyx » Censorius



10 Cartes de
Statut Puissance



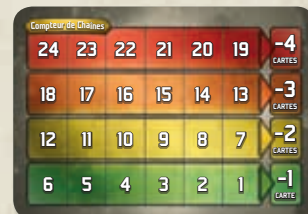
10 Cartes de
Statut Sonné



6 Pions de Clé



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 sa zone 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.

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 trois Maisons 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 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.

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. Les effets de cartes ne peuvent pas modifier cette règle.
- Le joueur actif ne peut pas jouer, utiliser ou défausser des cartes appartenant à d'autres Maisons que la Maison active, à moins que la capacité d'une carte lui permette de la faire.



Une carte de la Maison Brobnar

FACTIONS



Brobnar



Dis



Logos



Mars



Sanctum



Ombres



Indomptés

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.
- 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.

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.

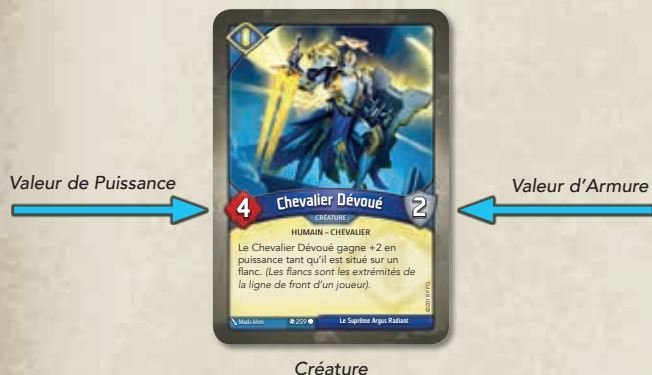


ARTÉFACTS

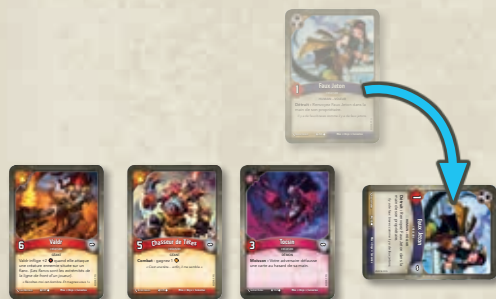
Les Artéfacts entrent en jeu inclinés et sont alignés devant le joueur, derrière sa ligne de front (voir page suivante). Les Artéfacts restent en jeu d'un tour sur l'autre.

CRÉATURES

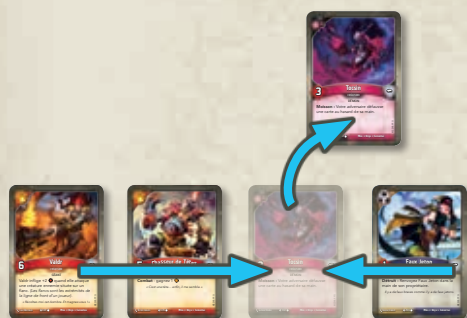
Les créatures entrent en jeu inclinées et sont alignées devant le joueur en un rang appelé ligne de front. Les créatures restent en jeu d'un tour sur l'autre et sont dotées de valeurs de puissance et d'armure utilisées pour la résolution des combats, comme détaillé plus loin.



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, 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 sa zone 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 en incline la carte et en résout ensuite les capacités.
- Un joueur ne peut résoudre une capacité « **Action** : » que si la carte est affiliée 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** : ».

MOISSONNER

N'importe quelle créature redressée de la Maison active peut être utilisée pour moissonner. Quand une créature est utilisée pour moissonner, 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, son contrôleur désigne une créature contrôlée par l'adversaire comme étant la cible de l'attaque. 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 si aucune créature ennemie ne peut être choisie en tant que cible de son attaque.

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 toutes ses capacités « **Action** : » sont résolues.

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

Lorsque vous résolvez la capacité d'une carte, vous devez résoudre tous les effets possibles, en ignorant les autres. 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.

UTILISER DES CARTES PAR LE BIAIS 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.

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.

EXEMPLE DE COMBAT



Jef, qui a activé la Maison de Dis ce tour-ci, incline La Terreur pour combattre et choisit d'attaquer 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.

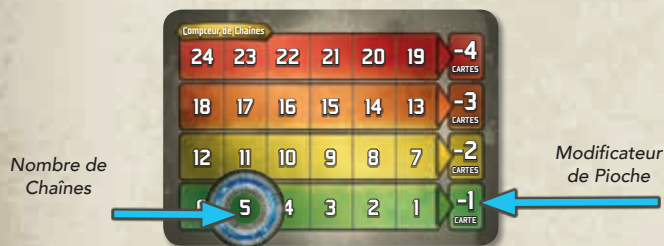
Les dégâts ignorés ne sont pas placés sur la créature et retournent dans la réserve commune.

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.

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 refait 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 Mahospot au Chancelier Fisher. Les deux joueurs connaissent bien le deck de Mère Mahospot, 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 Mahospot. Sébastien jette un œil au deck Fisher, réfléchit un instant et propose : « Je joue Mahospot 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 13. Elle contient deux nouvelles, ainsi qu'une présentation de chacune des Maisons du jeu.



GLOSSAIRE

ADVERSE

Quand une créature est engagée en combat (qu'elle soit utilisée pour combattre ou qu'elle soit attaquée), 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.

AOMBRE

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

Voir aussi : Capturer, Clés, Moissonner, Voler.



Pion d'Aombre

ARCHIVES

Les archives d'un joueur sont symbolisées par une aire 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.

ARMURE

Certaines créatures possèdent une valeur d'armure, indiquée à la droite du nom de la carte. Chaque tour, l'armure permet d'ignorer un montant de dégâts égal à la valeur d'armure de la créature. Par exemple, si une créature dotée d'une armure de 2 subit 1 dégât, ce dernier est absorbé par l'armure et la créature ne dispose plus que d'une armure de 1 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.

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) attaque, 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.

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).

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.

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.

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.

Voir « Chaînes », page 8.

CHERCHER

Quand un joueur cherche dans une aire 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.

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

Si la recherche est effectuée dans une défausse, l'ordre de cette dernière ne doit pas être changé.

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.

La couleur d'une clé n'a aucun effet sur le jeu. Des capacités futures pourront renvoyer à des clés de couleur spécifique.

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.

Une créature utilisée pour combattre est considérée comme « attaquante » et peut être désignée sous l'appellation « d'attaquant ».

Si la créature attaquante n'est pas détruite, 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. Seul l'attaquant peut déclencher des capacités « **Combat :** ».

CONTRÔLE

Un joueur possède les cartes de départ de son deck. Quand une carte entre en jeu, elle arrive sous le contrôle de son propriétaire.

Un joueur peut prendre le contrôle d'une carte de son adversaire. Lorsque cela se produit, la carte est placée dans la zone 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 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).

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 ».

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

DÉTRUIT

Quand une carte est détruite, elle est placée dans la défausse de son propriétaire.

Si la carte possède une capacité « **Détruit :** » l'effet se résout automatiquement quand la carte est détruite, immédiatement avant qu'elle ne quitte le jeu.

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 d'aires de jeu différentes sont échangées (par exemple une carte en jeu et une carte en main), les cartes passent d'une aire à l'autre.

ENNEMI

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

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.

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.

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.



HASARDEUX [X]

Quand une créature dotée du mot-clé hasardeux (X) est attaquée, elle inflige X dégâts à la créature attaquante 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.

INSAISSABLE

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

Insaissable 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.

JOUEUR ACTIF

Le joueur actif est le joueur qui effectue le tour en cours. Le joueur actif prend toutes les décisions qui concernent les capacités de cartes ou les conflits de timing devant être résolus pendant son tour.

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 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.

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.

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.

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.

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'est pas affiliée à la Maison active.

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.

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 ciblée.

PROVOCATION

Si une créature est dotée du mot-clé provocation, aucun de ses voisins ne peut être attaqué par une créature adverse utilisée pour combattre, 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

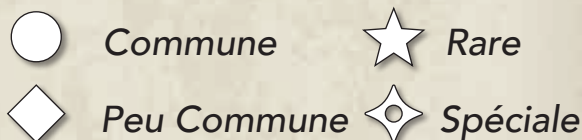
Si une carte en jeu « quitte le jeu » (si elle est renvoyée dans la main ou dans le deck, détruite, défaussée, archivée ou purgée), tous les pions non Aombre et les cartes de statut attribués à cette carte sont retirés, toutes les améliorations sont défaussées et tous les effets appliqués à la carte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

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.

Si une carte dispose d'une capacité « **Quitte le Jeu** : », l'effet est résolu immédiatement avant que la carte ne quitte le jeu.

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.

RÉPÉTEZ

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.

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.

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.

SONNÉ, CARTE DE STATUT SONNÉ

Lorsqu'une créature est sonnée, elle reçoit une carte de statut sonnée. Lors de son utilisation suivante, tout ce que cette créature peut faire, c'est s'incliner pour retirer la carte de statut sonnée. Elle ne peut ni moissonner, ni combattre, et aucune de ses capacités « **Moisson :** », « **Combat :** » ou « **Action :** » n'est résolue.

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

Si une créature sonnée est attaquée, elle inflige normalement ses dégâts à la créature adverse au cours du combat.

Une créature sonnée ne peut pas être de nouveau 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.



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'écaillés, 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 tranchesclague et se balança 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 ».

Sauvé. 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 écaillé.

« 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'épine 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 « gagnants », 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 rejets 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 des Étoiles Unies

« 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 Sombrocho, 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 inmanquablement 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'imaginais. 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 fournaies 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.



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 une.

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 débloquer 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.



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 neufs 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.



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 guilde, mais n'hésitent pas à exploiter la moindre faiblesse de ceux qu'ils croisent en détournant, 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 guilde 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 guilde : 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 guilde 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.



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 irréversiblement 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.

DES AILES DE LUMIÈRE

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 Opheim

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

Relecture : Shan Deraze

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

TESTEURS

Aaron Haltom, Alex Davy, Allie, Andrew Aarestad, Andrew Fischer, Andrew Gross, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Brian Weissman, Brodie Benseid, 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.

KEYFORGE_FAQ

FOIRE AUX QUESTIONS

Cette section fournit des réponses aux questions les plus courantes sur le jeu. Le format Question/Réponse adopté présente les questions les plus récentes au bas de la liste.

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 7 fois. Chaque fois que l'effet est déclenché, on vérifie si votre adversaire possède plus d'Aombre que vous et si c'est le cas, l'effet se déclenche de nouveau. Donc, après le premier déclenchement de l'effet, vous aurez 1 Aombre tandis que votre adversaire en aura 13, la seconde fois, vous en aurez 2 et votre adversaire 12, puis 3 et 11, 4 et 10, 5 et 9, 6 et 8 et finalement, 7 et 7. Une fois que les deux joueurs possèdent le même nombre d'Aombre, au moment où vous vérifiez si votre adversaire possède plus d'Aombre que vous, vous voyez que cela n'est pas le cas, et l'effet ne se déclenche plus.

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.

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 ne vous permet pas de jouer plus de cartes de votre main ce tour-ci, car la Règle du Premier Tour ne peut pas 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.

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.

Je possède une créature à laquelle la carte Sauvegarde Biométrique (LAdA 208) est attachée. C'est le tour de mon adversaire et il utilise une de ses créatures pour attaquer ma créature et la détruire. Que se passe-t-il ?

Étant donné que c'est le tour de l'adversaire et qu'il est le joueur actif, c'est lui qui prend toutes les décisions pour toutes les cartes. Dans ce cas, la Sauvegarde Biométrique est dotée de l'expression « vous pouvez », ce qui signifie que son effet est optionnel. Donc si votre créature possédant l'amélioration est détruite pendant le tour de votre adversaire, c'est lui qui décide si la créature est placée dans vos archives ou non.

Je possède la carte Seigneur des Abîmes (LAdA 093) en jeu. Mon adversaire joue la carte Restringtonus (LAdA 094) et choisit la Maison Dis. Que se passe-t-il lorsque je dois déclarer ma Maison active lors de mon prochain tour ?

Lors de votre prochain tour, pendant votre étape Choisir une Maison, vous vous retrouvez dans une position qui vous force à choisir Dis en tant que Maison active, mais également face à l'interdiction de choisir Dis à cause du Restringtonus. Dans un tel cas, vous ne disposez d'aucun choix légal de Maison, et vous êtes forcé de ne déclarer aucune Maison en tant que maison active (voir « Choix de la Maison » page 9).

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 Vous piochez une carte grâce à l'effet de l'Accès à la Bibliothèque.
- 3 Vous résolvez l'effet du Trou de Ver Imprévisible et jouez la carte au sommet de votre deck.
- 4 Vous gagnez l'Aombre octroyé par l'éventuel bonus d'Aombre de la carte jouée.
- 5 Vous piochez une carte grâce à l'effet de l'Accès à la Bibliothèque.
- 6 Vous résolvez les effets applicables de la carte jouée depuis le sommet de votre deck.