

Règles de Keyforge en Français

Voici ma traduction du livre de règle du jeu Keyforge. Ces contenus sont la propriété de Richard Garfield et publiés par Fantasy Flight Games. Pourquoi traduire ? Rendre plus accessible le jeu aux futurs joueurs qui ne sont pas à l'aise avec l'anglais. Ce travail est actuellement en cours.

Cette traduction est réalisée à partir du livret PDF officiel, qui réunit les règles en date du 20 Juillet, version 1.0.

Elle comporte des reformulations, et n'est pas parfaite. Je suis à votre disposition pour les corrections !

Liste des mots non traduits : Æmber, Crucible

SOMMAIRE :

Règles de Keyforge en Français	1
Bienvenue au Crucible !.....	3
Vue d'ensemble.....	4
Utilisation de ce document.	4
Composition du Starter Pack.....	4
Concepts clés	5
La règle d'or.....	5
Objectif	5
Prête et Engagée	5
Fonctionnement des jetons ou des cartes statut.....	6
Mise en place du jeu.....	6
Déroulement d'une partie.....	7
Etape 1 : forger une clé	8
Etape 2 : choisir une faction	8
Etape 3 : Jouer, défausser ou utiliser une carte de la faction choisie.....	9
Etape 4 : Placer ses cartes en mode « prête »	9
Etape 5 : Piocher des cartes	10
Jouer une carte.....	10
Bonus d'Æmber	10
Jouer les capacités.....	10
Types de cartes.....	11
Carte action	11
Artifact / Artefact	11

Carte créature.....	12
Upgrade	13
Défausser une carte	14
Utiliser une carte	14
Upgrade	14
Utiliser un artefact / artifacts	14
Utiliser une créature.....	15
Dommages et armures	16
Capacités des cartes	17
Utiliser des cartes via la capacité d'une carte	17
La règle des six.....	17
Capacités constantes.....	18
Chains / chaines.....	18
Optionnel : chaînes handicapantes	19

Bienvenue au Crucible !

Vous êtes un Archonte. Considéré par certains comme un dieu, respecté par d'autres pour votre sagesse, vous êtes né – ou peut-être avez été créé – au sein du Crucible, monde dans lequel tout est possible.

Le Crucible est ancien, mais se renouvelle chaque jour. Il est une planète artificielle accrochée au centre de l'univers, dont les nombreuses strates restent en construction permanente par d'énigmatiques et malicieux architectes. Pour ces matériaux bruts, les architectes ont parcourus et vendangés d'innombrables mondes, les métissant dans une nouvelle alchimie à la fois familière et étrangère pour les créatures qui y vivent.

Que cela soit des spécimens esseulés ou des cultures entières, les êtres amenés au sein du Crucible se retrouvent ainsi dans un étrange pays sans possibilité de retourner dans leurs anciennes maisons. Certains prospèrent, construisent de nouvelles sociétés et développent de nouvelles technologies à l'aide d'une mystérieuse matière psychique connue sous le nom de Æmber. D'autres rejettent les carcans de leur ancienne vie, et adoptent les coutumes et habitudes de nouvelles tribus découvertes dans ce nouveau monde. Et ceux restant tordent leurs corps et leurs esprits, les rendant méconnaissables, afin d'incorporer les Æmber dans leurs propres êtres.

En tant qu'Archonte, vous avez rassemblé des adeptes lors de vos voyages au sein du Crucible, alliés qui trouvent leur place et valeur à vos côtés, grâce à votre sagesse sans âge et votre pouvoir de parler le dialecte de toutes les créatures. Avec leur aide, vous cherchez des coffres cachés par ces cryptiques architectes dans le Crucible. Chaque coffre-fort ne peut être déverrouillé que par des clés forgées. Une fois ouvert le contenu d'un coffre – le pouvoir et la connaissance des architectes – ne peut être consommé que par un seul Archonte.

Lorsque deux Archontes découvrent un coffre, un seul peut acquérir ses connaissances. Un seul peut se rapprocher du secret du Crucible...

Vue d'ensemble

KeyForge est un jeu de cartes à deux joueurs dans lequel chaque joueur joue le rôle d'un Archonte et mène le deck de cet Archonte contre son adversaire. Le deck d'un joueur représente une équipe qui tente de gagner des ÆEmbers pour forger des clés. Le premier joueur à rassembler trois clés est capable de débloquent un coffre et gagne la partie. La caractéristique principale de KeyForge est qu'aucun jeu de cartes ne se ressemble. Ce n'est PAS un jeu de cartes à collectionner – vous ne pouvez pas créer de deck. Chaque deck doit rester tel quel. Chaque deck existant est unique !

Utilisation de ce document.

Si vous n'avez jamais joué une partie de KeyForge, commencez par utiliser le document de démarrage rapide inclus dans le kit de démarrage pour apprendre les bases du jeu. Après avoir joué une partie en utilisant le Quickstart, les joueurs peuvent lire les règles complètes dans ce document et en savoir plus sur les paramètres KeyForge.

Composition du Starter Pack

Les éléments inclus dans le kit de démarrage
KeyForge: Call of the Archons sont illustrés ici à des fins d'identification



A gauche 26 ÆEmber – A droite 22 tokens de dégats



A gauche 10 cartes puissance – A droite 10 cartes « étourdissement »



A gauche Radiant Argus the Supreme Starter Deck – Deck d'initiation
A droite Miss "Onyx" Censorius Starter Deck – Deck d'initiation



Les clés forgées



2 decks uniques –
2 carte Chaînes (pour jouer avec les handicaps) et 2 pions marqueurs de chaînes

Concepts clés

Cette partie introduit les concepts clés pour jouer au jeu.

La règle d'or

Si le texte d'une carte contredit directement les règles, le texte de la carte est « prioritaire »

Objectif

Durant la partie les joueurs utilisent leurs cartes pour collecter des ÆMbers. Les joueurs utilisent les ÆMbers pour forger des clés. Le jeu s'arrête immédiatement dès qu'un joueur a forgé sa 3e clé. Ce joueur gagne la partie.

Prête et Engagée

Les cartes qui sont en jeu ont deux états possibles :



- **Ready / Prête** : les cartes prêtes à être utilisées sont orientées verticalement pour que leur texte puisse être lu de gauche à droite. Une carte prête peut être utilisée pendant le tour d'un joueur, ce qui entraîne son basculement en état non utilisable.



- **Exhausted / Engagée** : Les cartes engagées sont pivotées à 90 degrés sur le côté. Une carte engagée ne peut pas être utilisée jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau en état « prête » par un nouveau tour de jeu ou la capacité d'une carte.

Toutes les créatures et artefacts entrent en jeu en état « engagé ».



A gauche une carte « Prête » – A droite une carte « Engagée »

Fonctionnement des jetons ou des cartes statut

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons de dégâts, de jetons Æmber ou de cartes statut qui peuvent être dans la zone de jeu à un moment donné. S'il y a un manque de jetons ou de cartes statut etc... d'autres jetons peuvent être utilisés pour continuer la partie.

Mise en place du jeu

Pour mettre en place le jeu, procédez comme suit, dans l'ordre:

1. Placez tous les jetons de dégâts, les jetons Æmber et les cartes statut dans une réserve à portée de main des deux joueurs.
2. Chaque joueur place sa carte d'identité à gauche ou à droite de son aire de jeux.
3. Chaque joueur place trois jetons « clés », un de chaque couleur, avec le côté non coloré/non forgé face à sa carte d'identité.
4. Déterminez au hasard qui est le premier joueur. Ce joueur prend le premier tour de jeu. (Si les joueurs jouent à une série de parties, le perdant de la partie précédente détermine qui commence la partie.)
5. Chaque joueur mélange son deck et l'offre à son adversaire pour un mélange supplémentaire et / ou une coupe finale.
6. **Le premier joueur tire une main de départ de sept cartes. L'autre joueur tire une main de départ de six cartes.**
7. Chaque joueur, à commencer par le premier joueur, a une opportunité de **mulligan** sur sa main de départ. Cela signifie qu'il les mélange dans son deck et pioche une nouvelle main de départ avec une carte en moins. (Cette étape est sauté dans le jeu du Quickstart.)

Le jeu est maintenant prêt à commencer.



Déroulement d'une partie

Une partie se joue sur une série de tours. Les joueurs alternent à tour de rôle jusqu'à ce qu'un joueur gagne la partie.

Chaque tour comprend cinq étapes :

1. Forger une clé.
2. Choisir une faction.
3. Jouer, défausser et utiliser les cartes de la faction choisie.



4. Placer ses cartes en mode « prête » .

5. Piocher des cartes.

Le joueur qui joue pendant un tour est appelé le **joueur actif**.

Le joueur actif est le seul joueur à pouvoir effectuer des actions ou prendre des décisions; le joueur

ne prend aucune décision quand ce n'est pas son tour. Chaque étape est décrite dans les sections suivantes.

Etape 1 : forger une clé

Si le joueur actif a suffisamment d'Æmbers pour forger une clé pendant cette étape, il doit le faire. Pour forger une clé, le joueur actif dépense la réserve d'Æmbers sur sa carte d'identité et les replace dans la réserve principale. Ensuite, ce joueur retourne l'un de ses jetons clés avec sa face colorée/forgée visible, indiquant que la clé a été forgée.

- **Le coût par défaut pour forger une clé est de six Æmber.** Quelques cartes capacités peuvent augmenter ou diminuer ce nombre.
- Pas plus d'une clé ne peut être forgée durant cette étape pour chacun des tours, même si le joueur actif a suffisamment d'Æmbers pour forger plusieurs clés.

Etape 2 : choisir une faction

Chaque deck KeyForge est composé de trois factions différentes, qui sont indiquées sur la carte d'identité. **Pendant cette étape, le joueur actif choisit l'une de ces trois factions à activer, ce qui en fait la faction active pour le reste du tour.** Cette faction active détermine quelles cartes le joueur actif peut jouer, défausser de sa main et utiliser à ce tour.

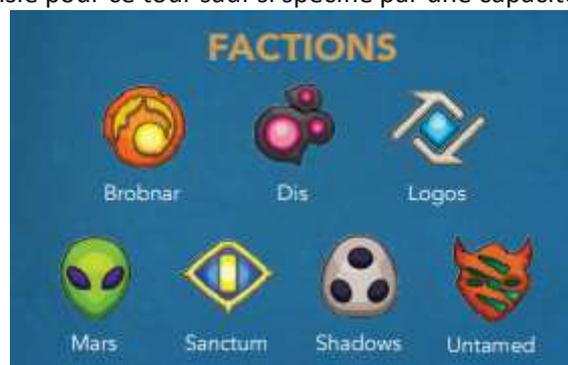
- Après avoir choisi une faction, le joueur actif a la possibilité de prendre toutes les cartes dans ses archives et de les ajouter à sa main. (Voir « Archives » dans le glossaire.)
- Si un joueur contrôle une carte qui n'appartient pas à l'une des trois factions dans son deck, il peut (s'il le désire) choisir et activer cette faction au cours de cette étape au lieu de l'une des trois factions de son deck.

Etape 3 : Jouer, défausser ou utiliser une carte de la faction choisie

Le joueur actif peut jouer ou défausser un nombre quelconque de cartes de la faction de sa main et peut utiliser un nombre quelconque de cartes de la faction qui est en jeu sous son contrôle. Les cartes éligibles peuvent être jouées, utilisées, ou défaussées dans n'importe quel ordre.

La faction d'une carte est déterminée par une icône dans son coin supérieur gauche. Si la faction active correspond à l'icône d'une carte, cette carte peut être jouée, utilisée ou défaussée. Les règles pour jouer, se défausser et utiliser des cartes sont décrites plus bas.

- **Règle du premier tour:** lors du premier tour de jeu, le 1er joueur ne peut jouer ou défausser qu'une carte de sa main.
- Le joueur actif ne peut pas jouer, utiliser ou se défausser de cartes d'une faction non choisie pour ce tour sauf si spécifié par une capacité de carte.



Les factions !

Etape 4 : Placer ses cartes en mode « prête »

Le joueur actif bascule ou rebascule toutes ses cartes « engagée »  en position « prêtes »



Etape 5 : Piocher des cartes

Le joueur actif pioche des cartes du haut de son deck jusqu'à ce qu'il en ait six en main. Après que le joueur ait terminé cette étape, son tour se termine.

- Si le joueur actif a plus de six cartes en main, son seuil ne redescend pas à 6 cartes.
- Si un joueur doit piocher des cartes (pendant cette étape ou à tout autre moment) et ne peut pas parce que son deck est vide, ce joueur mélange sa défausse pour réinitialiser son deck, puis continue à piocher.
- Lorsque le tour d'un joueur se termine, si ce joueur a suffisamment de réserve pour se permettre de forger une clé, le joueur annonce « Check! ». L'adversaire sait que le forgeage d'une clé est imminent...

Jouer une carte

Le joueur actif est autorisé à jouer un nombre quelconque de cartes appartenant à la faction active à l'étape trois de son tour.

Bonus d'Æmber

Beaucoup de cartes dans le jeu ont un bonus affiché juste en dessous de l'icône de la faction. Lorsqu'une carte avec un bonus Æmber est jouée, la première chose que le joueur actif fait est de remporter ce nombre d'Æmber. Chaque fois qu'un joueur gagne de l'Æmber (peu importe la raison), l'Æmber est placée dans la réserve de ce joueur (sur sa carte d'identité).

Jouer les capacités

Certaines cartes ont une aptitude « **Jouer/Play** » écrite en gras sur la carte. Ces capacités sont résolues après la collecte du bonus de la carte, si il y en a, et immédiatement après l'entrée en jeu de la carte.

Types de cartes

Il y a quatre types de cartes dans le jeu: **cartes action**, **artefact**, **créature** et « **upgrade** ». Il existe différentes règles expliquant comment chaque carte est jouée !

Carte action



Quand une carte d'action est jouée, le joueur actif résout la capacité «Jouer/Play» de la carte. Et, après avoir résolu les capacités disponibles, il place la carte dans sa défausse.

Artifact / Artefact





Les artefacts entrent en jeu « Engagés » et sont placés en ligne devant le joueur mais derrière sa ligne de bataille, ce qui est expliqué à la page suivante. Les artefacts restent en jeu de tour en tour.

Carte créature



Les créatures entrent en jeu « Engagées » et sont placées sur la première ligne de la zone de jeu du joueur actif. Cette ligne est appelée la ligne de bataille. Les créatures restent en jeu à chaque jour, et elles ont chacune des valeurs de puissance et d'armure qu'elles utilisent pour résoudre les combats, décrits plus loin.



Chaque fois qu'une créature entre en jeu, elle doit être placée sur un flanc – à l'extrême gauche ou à l'extrême droite de la ligne de bataille du joueur. Chaque fois qu'une créature quitte le jeu, on déplace la ligne de bataille vers l'intérieur pour fermer le trou.



En haut : Les créatures entre en jeu sur le flanc de la zone de bataille. En bas : Si une créature quitte le jeu, on referme la zone vers l'intérieure.

Upgrade

Les « Upgrades » ou « améliorations » ou « mises à niveau » (nous verrons le nom donné officiellement) entre en jeu associées à une créature définie par le joueur actif. La carte créature recouvre la carte Upgrade partiellement. Chaque upgrade reste attachée à la créature tour après tour et modifie la dite carte.

- Si la créature qui bénéficie d'une upgrade est mise hors-jeu, la carte upgrade va dans la défausse.
- Une carte upgrade ne peut pas entrer en jeu si elle n'est pas compatible avec une créature en jeu



La carte Upgrade « Protect the weak » est attachée à la carte créature « Quixo the Adventurer »

Défausser une carte

Le joueur actif peut défausser de sa main un nombre quelconque de cartes de la faction active à l'étape trois de son tour. Les cartes sont défaussées une à la fois, à tout moment au cours de cette étape. Cela permet au joueur de supprimer les cartes qu'il ne veut pas jouer de sa main, libérant de l'espace pour tirer plus de cartes à la fin du tour.

Utiliser une carte

Le joueur actif peut utiliser n'importe quel nombre de cartes de la faction active qu'il a annoncé pendant l'étape trois de son tour. En fonction du type de carte, le joueur actif est capable de faire différentes choses en utilisant ces cartes.

Upgrade

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

Utiliser un artefact / artifacts

Il existe deux types de capacités permettant à un joueur d'utiliser un artefact : La capacité « **Action** » et la capacité « **Omni** » .



- Lorsqu'un joueur utilise un artefact, il la place en mode « engagée » puis résout ses capacités.
- Un joueur ne peut résoudre une capacité «**Action**» que si la carte appartient à la faction active.
- Un joueur peut résoudre une capacité «**Omni**» même si la carte n'appartient pas à la faction active.
- Certains artefacts exigent d'être sacrifié pour être utilisés. Quand un artefact est sacrifié, il est placé dans la défausse de son joueur. Un joueur doit toujours pouvoir incliner sa carte pour la sacrifier.

- Les artefacts ne peuvent pas être utilisés pour récolter ou combattre.

Utiliser une créature

Lorsqu'un joueur utilise une créature, ce joueur doit placer la créature en position « engagée »



à l'horizontal et le joueur a la possibilité de récolter, de se battre ou de déclencher la capacité / action.

Récolte / Reap



Toute créature « prête » de la faction active peut récolter. Lorsqu'une créature est utilisée pour récolter, son contrôleur gagne 1 Æmber pour sa réserve d'Æmbers. Ensuite, **les capacités «récolte/reap»** que la créature a, si elle en a, s'appliquent.

Combat



Toute créature « prête » de la faction active peut se battre. Quand une créature est utilisé pour combattre, son contrôleur choisit une créature éligible contrôlée par l'adversaire comme cible de l'attaque. Chacune des deux créatures inflige une quantité de dégâts égale à leur puissance (la valeur à gauche du titre de la carte) à l'autre créature. Tous ces dégâts sont traités simultanément. Une fois le combat résolu, si la créature qui est en train de combattre survit, ses capacités « **combat/fight** » se résolvent.

Une créature ne peut pas combattre si aucune créature ennemie ne peut être choisie comme cible de l'attaque.

Exemple de combat :



1. Tom qui a activé la faction DIS pour ce tour, bascule The Terror en « utilisé » pour se battre et choisit d'attaquer son adversaire Raiding Knight. 2. The Terror a une puissance de 5 et inflige 5 dégâts à the Raiding Knight. The Raiding Knight a une puissance de 4 et inflige 4 dégâts à The Terror. 3. Les dommages empêchés par le bouclier ne sont pas retenus sur la créature et retournent à la réserve. The Raiding Knight a 2 d'armure, donc 2 dommages retournent à la défausse (c'est comme si il ne les avait pas subit). 5 d'attaques contre Raiding Knight moins 2 de bouclier, seulement 3 dégâts sont retenus contre lui. 4 dégâts sont retenus contre The Terror.

Action



Toute créature « prête » de la faction active peut déclencher sa capacité « Action », si elle en a une. Quand une créature est utilisée pour déclencher sa capacité « Action », la créature passe



en mode « engagée » et il faut résoudre toutes ses capacités « Action ».

Dommages et armures

Quand une créature subit des dégâts, placez une quantité de jetons de dégâts égale à la quantité de dégâts infligés à la créature. Si une créature a plus de dégâts que de puissance, celle-ci est détruite et placée en haut de la

défausse du propriétaire de la créature. Si une créature a une valeur d'armure (à droite du titre de la carte), l'armure empêche les dégâts à la hauteur de la valeur de la dite armure et celle-ci fonctionne pour chacun des tours (l'armure ne s'abîme pas). (Pour plus de détails, voir «Armure» dans le glossaire.)

- Lorsqu'une créature quitte le jeu, toutes les $\text{\textcircled{A}}$ Embers de cette créature sont gagnées par l'adversaire. (Voir «Capture» dans le glossaire.)

Capacités des cartes

En résolvant la capacité d'une carte, résolvez autant de capacité que possible et ignorez le reste. Sauf si spécifié par la capacité, le joueur actif prend toutes ses décisions tout en résolvant les capacités.

Pour plus de détails sur la terminologie spécifique aux capacités des cartes, voir le glossaire.

Utiliser des cartes via la capacité d'une carte

Si la capacité d'une carte permet à un joueur de jouer ou d'utiliser une autre carte (ou de se battre ou de récolter avec celle ci), la carte choisie peut appartenir à n'importe quelle faction tant que la capacité ne le précise pas.

- Lorsque vous utilisez une carte via une carte, toute autre exigence d'utilisation de la carte (telle que son passage en état « utilisé » pour récolter, combattre ou résoudre sa capacité action) doit être respectée ou la carte ne peut pas être utilisée.
- Le joueur ne peut utiliser que les cartes qu'il contrôle, sauf si une carte lui indique le contraire.

La règle des six

Parfois, une situation peut exister où les capacités de cartes créent une boucle répétitive. Le joueur ne peut alors pas utiliser la carte/ ou copie de la carte, plus de 6 fois !

Capacités constantes

Si une carte a une capacité qui n'est pas en gras, la capacité est une capacité constante qui est active tant que la carte reste dans le jeu et répond à toutes les conditions spécifiées par la capacité.

- Les capacités constantes sur une carte sont actives même si cette carte

est en mode « engagée »  .

- L'application des effets d'une capacité constante n'est pas considéré comme utiliser une carte et

ne la bascule en mode « engagée »  .

Chains / chaînes

Les chaînes représentent des liens surnaturels qui sont parfois placés par les architectes sur des archontes spécifiques : parfois pour inciter les archontes à s'améliorer et se dépasser face à l'adversité, et d'autres fois pour pénaliser les Archontes qui ont enfreint une règle ou une partie de l'étiquette du Crucible.

Un joueur peut gagner des chaînes grâce aux capacités de carte pendant une partie. Quand un joueur gagne des chaînes, ce joueur déplace son tracker ou token de chaîne sur le nombre de chaînes gagnées.



A chaque fois qu'un joueur avec une ou plusieurs chaînes devra piocher une ou plusieurs cartes pour remplir sa main, ce joueur piochera une ou des cartes de moins en fonction du niveau de son tracker

de chaînes. Y compris pendant la mise en place.

Puis, il réduira son niveau de chaîne d'un cran.

Plus un joueur a de chaînes, plus sa pénalité de carte est grande :

- Chaînes 1 à 6: piochez 1 carte de moins.
- Chaînes 7-12: piochez 2 cartes de moins.
- Chaînes 13-18: piochez 3 cartes de moins.
- Chaînes 19-24: piochez 4 cartes de moins.

Exemple: Tori a reçu sept chaînes. Pendant la configuration, Tori doit tirer deux cartes de moins et perdre une chaîne. Ensuite, au cours des 6 prochains tours où Tori remplira sa main, elle tirera jusqu'à cinq cartes maximum et jettera une autre chaîne à chaque tour (=déplacera son traker pour baisser son nombre de chaînes).

Après s'être débarrassée de toutes ses chaînes, Tori repassera à une main standard.

Optionnel : chaînes handicapantes

Pour jouer une partie entre un deck plus faible et un deck plus puissant, les joueurs peuvent utiliser des chaînes pour handicaper le deck le plus fort. Les chaînes sont utilisées lorsque les joueurs veulent un jeu équitable entre deux decks connus plutôt qu'une concurrence potentiellement déloyale entre des decks inconnus. En jouant avec de nouveaux decks ou en participant à un tournoi, les joueurs n'utiliseront pas cet handicap.

Suggestion pour assigner les chaînes

Lorsque les joueurs ont le sentiment qu'un deck particulier est plus fort que le deck adverse, employez le deck supérieur avec quatre chaînes.

À partir de ce moment, chaque fois que le deck enchaîné gagne trois parties d'affilée contre le deck adverse, ajustez à la hausse le nombre de chaînes de un, et s'il perd trois parties d'affilée, ajustez à la baisse le nombre de chaînes de un.

Lorsqu'un joueur joue plus de parties avec sa collection, le nombre de chaînes attribuées à un deck fluctue en fonction du match et de la performance du deck par rapport au deck adverse.

Enchère de chaînes

Si les joueurs sont suffisamment familiarisés avec deux deck de cartes, ils peuvent ignorer le nombre de chaînes proposé, et enchérir plutôt sur un certain nombre de chaînes pour avoir le droit d'utiliser un deck en particulier.