

REGLAMENTO

DISEÑO DEL JUEGO: RICHARD GARFIELD



KEYFORGE

LA LLAMADA DE LOS ARCONTES

VERSIÓN 1.5 - NOVIEMBRE DE 2019

- Las actualizaciones y cambios con respecto a la versión anterior se señalan en rojo.
- Añadidas nuevas reglas al glosario.
- Nuevas preguntas frecuentes.

KEYFORGE

LA LLAMADA DE LOS ARCONTES

REGLAMENTO
DISEÑO DEL JUEGO: RICHARD GARFIELD

TE DAMOS LA BIENVENIDA AL CRISOL...

Eres uno de los Arcontes. Adorado por algunos como un dios, respetado por otros por tu sabiduría, naciste (¿o acaso te crearon?) en el Crisol, un mundo en el que todo es posible.

El Crisol es antiguo, pero no deja de renovarse. Se trata de un planeta artificial situado en el centro del Universo, cuyas numerosas capas están en constante construcción bajo la batuta de los enigmáticos y arteros Arquitectos. A modo de materia prima, estos seres han cosechado innumerables mundos que luego han combinado en un nuevo todo al mismo familiar y ajeno para las criaturas que lo habitan.

Los seres transportados al Crisol, tanto especímenes aislados como culturas enteras, se ven de repente en un extraño y maravilloso mundo sin ningún medio, al menos evidente, de regresar a sus antiguos hogares. Algunos prosperan, dando forma a nuevas sociedades y desarrollando nuevas tecnologías con la ayuda de la misteriosa sustancia psicoactiva conocida como Æmbar. Otros dejan atrás las costumbres y rutinas de sus antiguas vidas y adoptan las de las tribus que descubren en este nuevo mundo. Finalmente, hay quienes involucionan a estados primitivos, retorcidos en cuerpo y mente hasta quedar irreconocibles después de injertar Æmbar en sus propios cuerpos.

Como Arconte, en el transcurso de tus viajes por el Crisol has reunido un grupo de seguidores, aliados que valoran tu sabiduría intemporal y tu capacidad para hablar con todas las criaturas. Con la ayuda de estos aliados, buscas las Cámaras que los enigmáticos Arquitectos han ocultado a lo largo y ancho del Crisol. Cada una de estas Cámaras puede abrirse únicamente con llaves forjadas con Æmbar y, una vez abierta, tan solo un Arconte puede dar cuenta de su contenido: el poder y los conocimientos de los Arquitectos.

Por eso, cuando dos Arcontes encuentran una Cámara, saben que solo uno de ellos podrá hacerse con su conocimiento. Solo uno de ellos estará un paso más cerca de desentrañar el secreto del Crisol...

DESCRIPCIÓN GENERAL

KeyForge es un juego de cartas para dos jugadores en el que cada uno de ellos adopta el papel de un Arconte y usa el mazo que le corresponde contra su oponente.

El mazo de un jugador representa un equipo que está intentando recopilar Æmbar y forjar llaves. El primer jugador que consiga reunir tres llaves podrá abrir una Cámara y ganar la partida.

El rasgo más distintivo de KeyForge es que no existen dos mazos iguales. No es un juego de cartas coleccionables: aquí no puedes diseñar tu mazo, sino que cada mazo siempre se queda como está. ¡Todos los mazos que existen son únicos!

CÓMO USAR ESTE DOCUMENTO

Si nunca has jugado una partida de KeyForge, empieza consultando el reglamento de inicio rápido incluido en la caja de inicio para aprender los fundamentos del juego.

Después de jugar tu primera partida con el reglamento de inicio rápido, cada jugador puede leer este reglamento completo y conocer mejor el universo de KeyForge.

Además del reglamento e información sobre la ambientación, este documento incluye un glosario de conceptos y términos importantes del juego que te resultará útil a la hora de interpretar las habilidades de las cartas.

Reglamento página 3

Glosario página 9

Información sobre el universo y la ambientación página 14

Preguntas frecuentes y Fe de erratas página 25

CONTENIDO DE LA CAJA DE INICIO

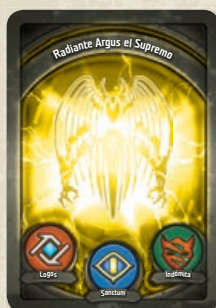
A continuación, puedes ver los componentes incluidos en cada caja de inicio de KeyForge: La llamada de los Arcontes para que puedas identificarlos fácilmente.



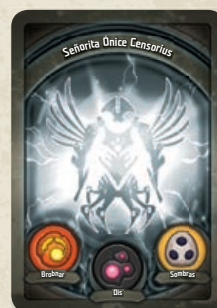
22 fichas de Daño



26 fichas de Æmbar



Mazo introductorio de Radiante Argus el Supremo



Mazo introductorio de Señorita Ónice Censorius



6 fichas de Llave



10 cartas de Estado de Poder



10 cartas de Estado de Aturdimiento



2 mazos de Arconte únicos de KeyForge



2 cartas y fichas de Registro de cadenas



CONCEPTOS PRINCIPALES

En esta sección, vamos a enseñarte algunos conceptos fundamentales que deberás tener en cuenta al jugar.

LA REGLA DE ORO

Si el texto de una carta contradice directamente el del reglamento, el texto de la carta prevalece.

OBJETIVO

Durante la partida, los jugadores se valdrán de sus cartas para recolectar Æmbar y forjar llaves con él. La partida acaba de inmediato cuando un jugador forja su tercera llave, lo que lo convierte en el ganador.

PREPARADA Y AGOTADA

Las cartas en juego pueden tener dos estados.

Las cartas **preparadas** se colocan en vertical, de forma que su texto pueda leerse de izquierda a derecha. Una carta preparada puede usarse durante el turno de un jugador, lo que provoca que se agote.

Las cartas **agotadas** se giran 90 grados. Una carta agotada no puede usarse hasta que sea preparada por un paso de juego o la habilidad de una carta.

Todas las criaturas y artefactos entran en juego agotados.



Preparada



Agotada

QUEDARSE SIN FICHAS O CARTAS DE ESTADO

El número de fichas de Daño, fichas de Æmbar o cartas de Estado que puede haber en la zona de juego en un momento dado es ilimitado. Si se acaban las fichas o las cartas de Estado incluidas, pueden usarse otras fichas, contadores o monedas para llevar un seguimiento del estado del juego.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para preparar la partida, sigue estos pasos en orden:

- 1 Pon todas las fichas de Æmbar, fichas de Daño y cartas de Estado al alcance de ambos jugadores para crear la reserva común.
- 2 Cada jugador pone su carta de identidad en el lado izquierdo o derecho de su zona de juego.
- 3 Cada jugador pone tres fichas de Llave con el lado sin forjar boca arriba, una de cada color, junto a su carta de identidad.
- 4 Decide al azar quién será el jugador inicial, que será quien juegue el primer turno de la partida (si los jugadores están jugando una serie de partidas entre dos mazos, en cada partida después de la primera, el jugador que esté usando el mazo derrotado en la partida anterior elige quién es el jugador inicial).
- 5 Cada jugador baraja su mazo y se lo ofrece a su oponente para que lo baraje de nuevo o haga un último corte.
- 6 El jugador inicial roba una **mano inicial de siete cartas**. El otro jugador roba una **mano inicial de seis cartas**.
- 7 Cada jugador, empezando por el inicial, tiene la oportunidad de **volver a robar** su mano inicial. Para ello, devuelve la mano a su mazo, lo baraja y roba una nueva mano inicial con una carta menos (este paso se omite en el reglamento de inicio rápido).

La partida ya está lista para comenzar.



SECUENCIA DEL TURNO

La partida se desarrolla a largo de una serie de turnos. Los jugadores se turnan hasta que uno de ellos se alza con la victoria.

Cada turno se compone de cinco pasos:

- 1 Forjar una llave.
- 2 Elegir una Casa.
- 3 Jugar, descartar y usar cartas de la Casa activa.
- 4 Preparar las cartas.
- 5 Robar cartas.

Cuando le toca el turno a un jugador, se le denomina **jugador activo**. El jugador activo es el único que puede realizar acciones o tomar decisiones; un jugador no puede tomar decisiones cuando no es su turno.

Cada paso se describe en las siguientes secciones.

PASO 1: FORJAR UNA LLAVE

Si el jugador activo tiene suficiente **Æmbar** para forjar una llave durante este paso, debe hacerlo. Para forjar una llave, el jugador activo gasta **Æmbar** de la reserva de su carta de identidad y lo devuelve a la reserva común. A continuación, le da la vuelta a una de sus fichas de Llave de modo que el lado forjado quede boca arriba, lo que indica que se ha forjado la llave.

- **El coste estándar para forjar una llave es seis Æmbar.** Las habilidades de algunas cartas podrían aumentar o reducir este coste.
- No puede forjarse más de una llave durante este paso en cada turno, incluso si el jugador activo tiene suficiente **Æmbar** para forjar varias.
- Hay cartas cuyo efecto permite gastar el **Æmbar** que tengan encima para forjar llaves. Si la suma del **Æmbar** que haya en las cartas que controles con este efecto y el que tengas en tu reserva es suficiente para forjar una llave, es obligatorio que la forjes en el Paso 1.

PASO 2: ELEGIR UNA CASA

Todos los mazos de KeyForge se componen de tres Casas diferentes, mostradas en la carta de identidad. Durante este paso, el jugador activo elige una de las tres Casas de su carta de identidad para activarla: será la **Casa activa** para el resto del turno. La Casa activa determina qué cartas podrá jugar, descartar de su mano y usar durante este turno el jugador activo.

- Después de elegir una Casa, el jugador activo tiene la opción de coger todas las cartas de sus archivos y añadirlas a su mano (consulta la entrada "Archivos" del glosario).
- Si un jugador controla una carta que no pertenece a una de las tres Casas de su carta de identidad, puede (si quiere) elegir y activar esa Casa durante este paso en lugar de una de las tres Casas de su mazo.
- Un jugador no puede elegir una Casa como activa si dicha Casa no se muestra en su carta de identidad ni controla una carta que pertenezca a esa Casa. Si el efecto de una carta indica a un jugador que active una Casa no incluida en las categorías anteriores, ese efecto se ignora (consulta No poder contra deber/Poder, Tener permiso).

PASO 3: JUGAR, DESCARTAR Y USAR CARTAS DE LA CASA ACTIVA

El jugador activo puede jugar o descartar de su mano cualquier número de cartas que pertenezcan a la Casa activa y usar cualquier número de cartas en juego bajo su control que pertenezcan a la Casa activa. Las cartas válidas pueden jugarse, usarse o descartarse en cualquier orden.

El icono de la esquina superior izquierda de cada carta indica a qué Casa pertenece; si la Casa activa se corresponde con este icono, puedes jugar, usar o descartar la carta.

Las reglas para jugar, descartar y usar cartas se describen más adelante.

- **Regla del primer turno:** durante el primer turno del jugador inicial, dicho jugador no puede jugar o descartar más de una carta de su mano. Los efectos de las cartas pueden modificar esta regla.
- El jugador activo no puede jugar, usar o descartar cartas que no sean de la Casa activa, a menos que lo especifique la habilidad de una carta.



Una carta de Brobnar

FACCIONES



Brobnar



Dis



Logos



Marte



Sanctum



Sombras



Indómita

PASO 4: PREPARAR LAS CARTAS

El jugador activo prepara todas sus cartas agotadas.

PASO 5: ROBAR CARTAS

El jugador activo roba cartas de la parte superior de su mazo hasta tener seis cartas en la mano. Después de que un jugador complete este paso, su turno termina.

- Si el jugador activo tiene más de seis cartas en la mano, no tiene que descartar hasta tener seis.
- Si un jugador tiene que robar cartas (durante este paso o en cualquier otro momento) pero no puede porque no le quedan cartas en el mazo, baraja su pila de descartes para reiniciar su mazo y sigue robando (las cartas se roban de una en una).
- Cuando termina el turno de un jugador, si tiene suficiente Æmbar en su reserva para forjar una llave, debe decir en voz alta "¡Listo!" para que su oponente sepa que va a poder forjar una llave al principio de su siguiente turno.

JUGAR CARTAS

Durante el paso 3 de su turno, el jugador activo puede jugar cualquier número de cartas que pertenezcan a la Casa activa.

BONIFICACIÓN DE ÆMBAR

Muchas cartas tienen una bonificación de Æmbar debajo del icono de la Casa. Cuando se juega una de estas cartas, lo primero que hace el jugador activo es obtener esa cantidad de Æmbar. Cada vez que un jugador obtiene Æmbar (por el motivo que sea), ese Æmbar se pone en su reserva (sobre su carta de identidad).

Bonificación de Æmbar



HABILIDADES DE TIPO JUGAR

Algunas cartas incluyen una habilidad con el texto "**Jugar:**" en negrita. Dichas habilidades se resuelven después de recoger la bonificación de Æmbar de la carta, si la hubiera, e inmediatamente después de que la carta entre en juego.

TIPOS DE CARTA

En el juego pueden aparecer cuatro tipos de carta: cartas de acción, artefactos, criaturas y mejoras. Las reglas para jugar cada uno de estos tipos son distintas.

CARTAS DE ACCIÓN

Cuando se juega una carta de acción, el jugador activo resuelve la habilidad "**Jugar:**" de la misma y, tras resolver la habilidad hasta donde sea posible, pone la carta en su pila de descartes.



ARTEFACTOS

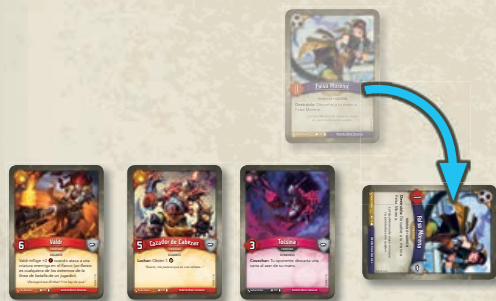
Los artefactos entran en juego agotados y se colocan formando una fila frente al jugador, pero detrás de su línea de batalla (este concepto se explica en la siguiente página). Los artefactos permanecen en juego turno tras turno.

CRIATURAS

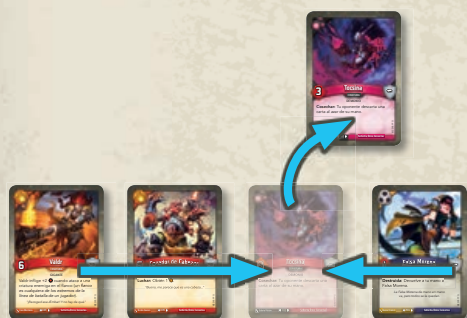
Las criaturas entran en juego agotadas y se colocan en la fila delantera de la zona de juego del jugador activo. Esta fila se denomina línea de batalla. Las criaturas permanecen en juego turno tras turno, y todas tienen valores de Poder y Armadura que usan para resolver luchas. Las luchas se describen más adelante.



Cada vez que una criatura entra en juego, debe colocarse en un flanco: en el extremo izquierdo o derecho de la línea de batalla de su controlador. Cada vez que una criatura abandona el juego, los huecos de la línea de batalla se cubren desplazando la línea hacia dentro.



Las criaturas entran en juego en los flancos de la línea de batalla.



Cuando una criatura abandona el juego, la línea de batalla se desplaza hacia dentro.

MEJORAS

Una mejora entra en juego vinculada a una criatura (es decir, parcialmente solapada por ella) a elección del jugador que controla la mejora. Las mejoras permanecen en juego turno tras turno y modifican la carta a la que están vinculadas.

- Si la carta a la que está vinculada una mejora abandona el juego, la mejora se descarta.
- Si una mejora no se puede vincular a una carta en juego, la mejora no puede entrar en juego.



La mejora Proteger al Débil está vinculada a la criatura Quijo el "Aventurero".

DESCARTAR CARTAS

Durante el paso 3 de su turno, el jugador activo puede descartar de su mano cualquier número de cartas de la Casa activa. Las cartas se descartan una a una en cualquier momento de este paso. Esto permite al jugador librarse de cartas de su mano que no quiera jugar, lo que libera espacio para robar otras nuevas al final del turno.

USAR CARTAS

Durante el paso 3 de su turno, el jugador activo puede usar cualquier número de cartas que tenga en juego de la Casa activa. Dependiendo del tipo de carta, el jugador activo puede usarla de varias maneras.

MEJORAS

Una mejora modifica a la criatura a la que está vinculada y no puede usarse independientemente de dicha criatura.

USAR ARTEFACTOS

Hay dos tipos de habilidades que permiten a un jugador usar un artefacto: Habilidades **"Acción:"** y habilidades **"Omni:"**.

- Cuando un jugador usa un artefacto, agota la carta y resuelve sus habilidades.
- Un jugador puede usar una habilidad **"Acción:"** únicamente si aparece en una carta que pertenece a la Casa activa.
- Un jugador puede usar una habilidad **"Omni:"** incluso si aparece en una carta que **no** pertenece a la Casa activa.
- Algunos artefactos requieren que el jugador los sacrifique como parte del coste para usarlos. Cuando se sacrifica un artefacto, se pone en la pila de descartes de su propietario. El jugador sigue teniendo que agotar un artefacto así al usarlo.
- Los artefactos no se pueden usar para cosechar o luchar.

USAR CRIATURAS

Cuando un jugador usa una criatura, debe agotarla, y el jugador tiene la opción de cosechar o luchar con ella, o bien de activar la habilidad **"Acción:"** u **"Omni:"** de la criatura. Cualquier efecto de las cartas que ocasione que una criatura luche, coseche o active su habilidad **"Acción:"** u **"Omni:"** se considera que está usando dicha criatura.

COSECHAR

Cualquier criatura preparada de la Casa activa puede cosechar. Cuando se usa una criatura para cosechar, la criatura se agota y su controlador obtiene 1 **Æmbar** y lo añade a su reserva. A continuación, se resuelven todas las habilidades **"Cosechar:"** de la criatura si las tuviera.

LUCHAR

Cualquier criatura preparada de la Casa activa puede luchar. Cuando se usa una criatura para luchar, la criatura se agota y su controlador elige una criatura válida controlada por el oponente como objetivo del ataque. Cada una de las dos criaturas inflige una cantidad de daño igual a su Poder (el valor a la izquierda del nombre de la carta) a la otra criatura. Todo este daño se inflige de forma simultánea. Después de que se resuelva la lucha, si la criatura atacante sobrevive a ella, se resuelven todas las habilidades de **"Luchar:"** de dicha criatura si las tuviera.

Una criatura no puede luchar si no hay ninguna criatura enemiga que pueda ser objetivo del ataque.

ACCIÓN

Cualquier criatura preparada de la Casa activa puede iniciar su habilidad "Acción:" si la tuviera. Cuando se usa una criatura para iniciar su habilidad **"Acción:"**, la criatura se agota y dicha habilidad **"Acción:"** se resuelve.

OMNI

Cualquier criatura preparada puede activar su habilidad "Omni:", si la tiene, aunque no pertenezca a la Casa activa. Cuando se usa una criatura para activar su habilidad **"Omni:"**, la criatura se agota y dicha habilidad **"Omni:"** se resuelve.

DAÑO Y ARMADURA

Si se inflige daño a una criatura, pon sobre dicha criatura una cantidad de fichas de Daño igual a la cantidad de daño infligido. Si sobre una criatura hay una cantidad de daño igual o mayor que su total de Poder, la criatura es destruida y colocada en la parte superior de la pila de descartes de su propietario. Si una criatura tiene un valor de Armadura (a la derecha del nombre de la carta), la armadura evita una cantidad de daño recibido igual a su valor en cada turno (para más detalles, consulta la entrada de "Armadura" del glosario).

- Cuando una criatura abandona el juego, el oponente obtiene todo el **Æmbar** que tuviera sobre ella (consulta la entrada "Capturar" del glosario).

HABILIDADES DE LAS CARTAS

A menos que la habilidad indique algo distinto, el jugador activo toma todas las decisiones al resolver una habilidad.

Para más detalles sobre la terminología específica que puede encontrarse en el texto de las habilidades de las cartas, consulta el glosario.

RESUELVE TODO LO QUE PUEDAS

Al resolver la habilidad de una carta, resuelve tantos de sus efectos como sea posible y haz caso omiso de los que no puedan resolverse.

Ejemplo: José David juega la carta Furia (LLdIA 001), que tiene la habilidad **"Jugar:"** Prepara y lucha con una criatura aliada., y elige su Olfadrilo aliado (LLdIA 358) como objetivo de la habilidad. Sin embargo, el Olfadrilo ya está preparado, así que José David hace caso omiso de ese efecto de la habilidad y simplemente usa la criatura para luchar.

USAR CARTAS MEDIANTE LAS HABILIDADES DE OTRAS CARTAS

Si la habilidad de una carta permite a un jugador jugar o usar otra carta (o luchar o cosechar con una carta), la carta elegida puede pertenecer a cualquier Casa salvo que la habilidad indique específicamente algo distinto.

- Al usar una carta mediante la habilidad de una carta, deben cumplirse todos los demás requisitos para usarla (como agotarla para cosechar, luchar o resolver su habilidad **"Acción:"**) o, de lo contrario, no se puede usar la carta.
- Los jugadores pueden usar únicamente cartas que controlen, a menos que la habilidad de una carta indique específicamente algo distinto.

LA REGLA DEL SEIS

En ocasiones podría darse una situación en la que, debido a una combinación de habilidades, la misma carta pueda jugarse o usarse varias veces durante el mismo turno. Un jugador no puede jugar o usar la misma carta u otras copias de la misma (por nombre) más de **seis veces** durante un mismo turno.

HABILIDADES CONSTANTES

Si una carta tiene una habilidad sin palabras en negrita que la precedan, esta habilidad es constante, lo que quiere decir que sigue activa mientras la carta siga en juego y cumpla todas las condiciones especificadas en ella.

- Las habilidades constantes de una carta permanecen activas incluso mientras la carta está agotada.
- Aplicar los efectos de una habilidad constante no se considera usar una carta y, por lo tanto, no provoca que la carta se agote.



El texto de juego de Madre es un ejemplo de habilidad constante.

EJEMPLO DE COMBATE



Tom, que ha activado la Casa Dis en este turno, agota El Terror para luchar y elige atacar al Caballero de Razia de su oponente.

El Terror tiene Poder 5 e intenta infligir 5 de daño al Caballero de Razia. El Caballero de Razia tiene Poder 4 e intenta infligir 4 de daño a El Terror.

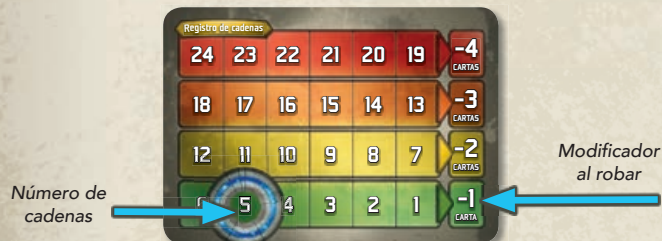


El Caballero de Razia tiene Armadura 2, así que evita 2 del daño que se le había asignado. Se ponen 3 de daño sobre el Caballero de Razia y 4 sobre El Terror.

CADENAS

Las cadenas representan las ataduras sobrenaturales con las que, en ocasiones, los Arquitectos cargan a Arcontes concretos: a veces con la intención de desafiarlos a crecer y superar grandes adversidades, otras para castigarlos por romper alguna regla o norma de etiqueta del Crisol.

Durante una partida, hay habilidades de cartas que pueden provocar que un jugador obtenga cadenas. Cuando esto ocurre, el jugador añade en su Registro de cadenas tantas cadenas como haya obtenido.



Siempre (también durante la preparación) que un jugador que tenga una o más cadenas vaya a robar una o más cartas para reponer su mano, ese jugador roba menos cartas (según su nivel de cadenas actual, como se indica a continuación) y se libra de una cadena, reduciendo su Registro de cadenas en uno.

Cuantas más cadenas tenga un jugador, mayor es la penalización al robar cartas.

Cadenas 1 a 6: roba 1 carta menos.

Cadenas 7 a 12: roba 2 cartas menos.

Cadenas 13 a 18: roba 3 cartas menos.

Cadenas 19 a 24: roba 4 cartas menos.

Ejemplo: A Tori le han asignado siete cadenas. Durante la preparación, Tori robará dos cartas menos y se librará de una cadena. Después, las seis próximas veces que Tori reponga su mano, robará hasta tener cinco cartas y se librará de otra cadena. Después de librarse de todas sus cadenas, Tori podrá robar hasta alcanzar el tamaño de mano estándar.

HÁNDICAP DE CADENAS (OPCIONAL)

Al jugar una partida entre un mazo más débil y uno más fuerte, los jugadores pueden usar cadenas como hándicap para el mazo más fuerte. Las cadenas se usan cuando los jugadores quieren una partida más justa entre dos mazos conocidos, no para dar lugar a una competición potencialmente injusta entre mazos desconocidos. Al jugar con nuevos mazos o competir en un torneo, los jugadores no usan este hándicap.

SUGERENCIA PARA ASIGNAR CADENAS

Cuando los jugadores perciben que un determinado mazo es más fuerte que el mazo rival, recomendamos que el más fuerte empiece con cuatro cadenas. Desde ese momento, cada vez que el mazo con cadenas gane tres partidas seguidas contra ese mazo rival concreto, se aumenta el número de cadenas en uno, y cada vez que pierda tres partidas seguidas, se reduce en uno.

A medida que un jugador vaya jugando más partidas con su colección, el número de cadenas asignadas a un mazo irá fluctuando según los mazos contra los que se enfrente y cómo funcione contra los mazos rivales.

APUESTA DE CADENAS

Si los jugadores están razonablemente familiarizados con dos mazos determinados, pueden hacer caso omiso del número de cadenas sugerido y apostar en su lugar un número de cadenas por el derecho a usar un mazo concreto.

Ejemplo: Terry y Julie deciden librar un enfrentamiento entre el mazo de Madre Mahospot y el de Canciller Pescador. Ambos jugadores conocen bien el mazo de Madre Mahospot, opinan que es muy fuerte y disfrutan jugando con él. El mazo de Canciller Pescador es nuevo, y ninguno de los jugadores se siente muy cómodo jugándolo. Si siguieran las recomendaciones anteriores, el mazo de Madre Mahospot empezaría con cuatro cadenas. Julie echa un ojo al mazo de Canciller Pescador, se lo piensa un momento, y dice "Jugaré con Madre Mahospot con cinco cadenas". Terry sube a seis. Julie sube hasta siete. Terry le cede el mazo con siete cadenas y juega con Canciller Pescador.

¿Y AHORA QUÉ?

Ya conoces las reglas básicas del juego. La siguiente sección de este libro contiene un glosario de conceptos avanzados que puedes consultar mientras juegas o para interpretar las habilidades de las cartas.

En la página 14 hay una introducción sobre la ambientación de KeyForge, con dos relatos breves y una presentación de cada una de las Casas del juego.



GLOSARIO

Este glosario contiene una lista en orden alfabético de varios conceptos y términos que los jugadores podrían encontrar en sus partidas. Aconsejamos a los jugadores que no lean esta sección de principio a fin, sino que únicamente busquen los nuevos términos a medida que vayan surgiendo al jugar.

ABANDONA EL JUEGO

Cuando una carta en juego abandona el juego (vuelve a la mano o el mazo, o bien es destruida, descartada, archivada o purgada), se retiran todas las cartas de Estado y fichas que no sean de Æmbar que hubiera sobre ella, se descartan todas las mejoras vinculadas a ella y finalizan todos los efectos duraderos aplicados a la carta.

Cuando una carta abandona una zona “en juego” para pasar a una zona “fuera de juego” en la cual la identidad de las cartas se oculta al oponente (como por ejemplo la mano, el mazo o los archivos), los efectos pendientes que estuvieran interactuando con dicha carta o a punto de hacerlo ya no lo hacen, a menos que el efecto de una carta indique explícitamente que interactúa con la zona que corresponda.

Cuando una criatura con Æmbar abandona el juego, el Æmbar se devuelve a la reserva del oponente. Cuando una carta que no sea de criatura y tenga Æmbar abandona el juego, el Æmbar se devuelve a la reserva común.

Cuando una carta abandona el juego, siempre se coloca en la zona “fuera de juego” de su propietario que corresponda, a menos que el efecto de una carta indique explícitamente que interactúa con la zona que corresponda.

Si una carta tiene una habilidad “**Abandona el juego:**”, el efecto ocurre automáticamente, inmediatamente antes de que abandone el juego.

ADYACENTE

Las criaturas inmediatamente a la izquierda y a la derecha de una criatura en la línea de batalla de un jugador están adyacentes a ella. Cuando una criatura hace referencia a que un elemento del juego esté “adyacente” a dicha criatura o que se juegue “adyacente” a dicha criatura, se refiere a una carta que esté o se juegue inmediatamente a la izquierda o a la derecha de dicha criatura.

ÆMBAR

El Æmbar es el recurso utilizado para forjar llaves y se indica con fichas de Æmbar.

A la hora de resolver efectos de cartas, solo el Æmbar de tu propia reserva se considera “tuyo”.

Consulta también: Capturar, Cosechar, Llaves, Robar.



Ficha de Æmbar

ALFA

Cuando una carta tiene la palabra clave Alfa, únicamente puedes jugarla si no has jugado, usado o descartado ninguna carta durante el paso actual de tu turno.

ALIADO

Si la habilidad de una carta hace referencia a un elemento de juego “aliado”, se refiere a un elemento controlado en ese momento por ese mismo jugador.

ANOMALÍA

Este símbolo identifica una carta de Anomalía. Se trata de un tipo de carta extremadamente inusual que sirve como adelanto de posibles conjuntos futuros de KeyForge. Puede aparecer como parte de cualquier Casa, y se considera perteneciente a ella para todos los efectos del juego.

ANTERIOR, REPITE [...] ANTERIOR

Si el texto de una carta indica al jugador que repita un efecto anterior, se resuelve de nuevo el efecto completo que precede a las instrucciones de repetir lo anterior.

Nota: Repetir un efecto no provoca que se aplique la Regla del seis (consulta la página 7), ya que dicha regla solo se aplica a la hora de jugar o usar cartas, no al activar el efecto de una carta múltiples veces.

ANTES DE

Si se usa la palabra “antes de” en una habilidad (por ejemplo, “**Antes de cosechar:**” o “**Antes de luchar:**”), esa habilidad se resuelve antes de resolver el efecto de la cosecha o la lucha (pero después de agotar la carta si agotarla es un requisito para usarla).

ARCHIVOS

Los archivos de un jugador son una zona de juego delante de su carta de identidad con cartas boca abajo. Las habilidades de las cartas son la única vía que tiene un jugador para añadir cartas a sus archivos. Durante el paso 2 del turno de un jugador, después de que elija la Casa activa, el jugador activo puede recoger todas las cartas de sus archivos y añadirlas a su mano.

Las cartas que están en los archivos de un jugador se consideran fuera del juego.

Un jugador puede mirar sus archivos en cualquier momento. Un jugador no puede mirar los archivos de un oponente.

Si la habilidad que indica a un jugador que archive una carta no especifica desde dónde se archiva, la carta archivada procede de la mano de ese jugador.

ARMADURA

Algunas criaturas tienen un valor de Armadura a la derecha del nombre de la carta. Cada turno, la armadura evita a la criatura una cantidad de daño recibido igual a la cantidad del valor de Armadura. La armadura evita el daño antes de que llegue a infligirse. Por ejemplo, si una criatura tiene Armadura 2 y le infligen 1 daño, la armadura evita el daño, y durante el resto del turno a la criatura le quedaría Armadura 1 para evitar más daño. Si en otro momento de ese mismo turno infligen a la criatura 3 de daño más, la armadura evitaría 1 y los otros 2 se infligen a la criatura.

Si una criatura obtiene Armadura, la ganancia es acumulativa y se suma al valor de Armadura impreso en la criatura.

Si una criatura obtiene Armadura durante un turno, la Armadura obtenida no evita daño que ya se hubiera infligido en ese turno. Si una criatura pierde Armadura durante un turno, no se le inflige de forma retroactiva el daño que ya hubiera evitado su Armadura.

Si una criatura pierde cualquier cantidad de armadura, pierde primero armadura que ya hubiera usado para evitar daño este turno antes de perder armadura que no se hubiera usado para tal fin.

Si una criatura tiene el símbolo “~” en su valor de Armadura, no tiene Armadura. Estas criaturas pueden obtener Armadura por medio de efectos de cartas.

ASALTO (X)

Cuando una criatura con la palabra clave Asalto (X) ataca, inflige daño igual a su valor de Asalto (es decir, “X”) a la criatura contra la que está luchando antes de que se resuelva la lucha (el jugador activo elige si esto sucede antes o después de otros efectos y palabras clave “Antes de luchar”). Si este daño destruye a la otra criatura, el resto de la lucha no se resuelve.

Si una criatura con la palabra clave Asalto (X) obtiene otra copia de la palabra clave Asalto (X), los dos valores X se suman.

ATACAR, ATACANTE, ATACA

Consulta “Luchar” en la página 11.

ATURDIR, CARTA DE ESTADO DE ATURDIMIENTO

Cuando una criatura quede aturdida, pon una carta o contador de estado de Aturdimiento sobre ella. Mientras una criatura está aturdida, no puede luchar, cosechar ni usar habilidades “Acción:” u “Omni:”.

Puedes usar una criatura aturdida y preparada de la Casa activa para agotarla y retirar su carta o contador de estado de Aturdimiento.

Si el efecto de una carta fuera a provocar que una criatura aturdida luche, coseche o use una habilidad “Acción:” u “Omni:”, en vez de eso esa criatura queda agotada y se retira la carta o contador de estado de Aturdimiento.

Las habilidades constantes que no requieran que la criatura coseche, luche o se use siguen activas.

Cuando atacan a una criatura aturdida, sigue infligiendo daño a la criatura atacante durante la lucha.

Mientras una criatura esté aturdida, no se puede colocar otra carta de Aturdimiento sobre ella. Si un efecto intenta aturdir a una criatura aturdida, el efecto no aturde a la criatura ya aturdida.

BUSCAR

Cuando un jugador busca en una zona de juego (como un mazo), mira todas las cartas de la zona especificada sin enseñárselas a su oponente. Un jugador puede decidir no encontrar el objetivo de la búsqueda.

Cuando se busca en un mazo, este debe barajarse adecuadamente después de completar la búsqueda.

Cuando se busca en una pila de descartes, las cartas se mantienen en el mismo orden.

CADENA, CADENAS

Las habilidades de algunas cartas provocan que un jugador obtenga una o más cadenas. Cuando esto ocurre, el jugador añade en su Registro de cadenas tantas cadenas como haya obtenido.

Cuando un jugador repone su mano, si tiene al menos una cadena y le correspondería normalmente robar cartas debido al número de cartas que le quedan en la mano, robará menos cartas tal y como indica la tabla que aparece a continuación. Después, se libra de una cadena, reduciendo su Registro de cadenas en uno.

Cadenas 1 a 6: roba 1 carta menos.

Cadenas 7 a 12: roba 2 cartas menos.

Cadenas 13 a 18: roba 3 cartas menos.

Cadenas 19 a 24: roba 4 cartas menos.

Al robar la mano inicial durante la preparación, si el mazo de un jugador tiene cadenas asignadas, se aplican también a la mano inicial como si el jugador estuviese reponiéndola durante el paso 5. En tal caso, el jugador se libra de una cadena como indican las normas estándar.

Consulta "Cadenas" en la página 8.

CAPTURAR

El Æmbar capturado se coge de la reserva del oponente y se pone sobre una criatura controlada por el jugador que captura. Los jugadores no pueden gastar el Æmbar capturado.

Cuando una criatura con Æmbar sobre ella abandona el juego, este Æmbar se pone en la reserva del oponente.

A menos que se especifique algo distinto, el Æmbar se pone sobre la criatura que lo capturó.

CASA ACTIVA

La Casa activa es la Casa que el jugador activo ha elegido para el turno en curso.

CASA INACTIVA

Una carta de Casa inactiva es cualquier carta que pertenezca a una Casa que no sea la Casa activa.

CENTRO DE LA LÍNEA DE BATALLA

Una criatura se considera en el centro de la línea de batalla cuando hay un número igual de criaturas tanto al lado izquierdo como al lado derecho de dicha criatura.

Únicamente puede existir un centro de una línea de batalla si hay un número impar de criaturas en ella. Cuando hay un número par, no hay centro. Si sólo hay una criatura en la línea de batalla, esa criatura se considera en el centro.

COMO SI FUERA TUYO(A)/COMO SI CONTROLASES ESE(A)

Si el efecto de una carta te indica que uses una carta "como si fuera tuyo(a)" o "como si controlases ese(a)", hace que uses la carta aunque no la controles. Nunca obtienes el control de la carta durante este proceso, pero resuelves el efecto como si la controlases. Cuando uses una carta "como si fuera tuyo(a)/como si controlases ese(a)" que te indique que sacrifiques la carta como parte del efecto, la carta sigue siendo sacrificada igual que si la controlases.

CONTADOR DE PODER +1, CARTA DE ESTADO DE PODER

Cuando una criatura recibe un "contador de Poder +1", se pone una carta de Estado de este tipo sobre la criatura. Por cada una de estas cartas que haya sobre una criatura, el Poder de esta aumenta en uno.

CONTROL

Un jugador es el propietario de las cartas que empiecen la partida en su mazo. Cuando se juega una carta, entra en juego bajo el control del jugador activo.

Un jugador puede tomar el control de una carta del oponente. Cuando esto sucede, esa carta se pone en la zona de juego del nuevo controlador. Si es una criatura, se pone en un flanco de la línea de batalla del nuevo controlador. Si se usan con una misma carta múltiples efectos que toman el control de dicha carta, prevalece el efecto más reciente.

Si un jugador toma el control de una carta que pertenece a una Casa que no está en el mazo del nuevo controlador, puede elegirla como Casa activa durante el paso 2 de su turno.

Si una carta cuyo controlador ha cambiado abandona el juego por el motivo que sea, se pone en la correspondiente zona de fuera de juego de su propietario.

Si una habilidad hace referencia a cartas que un jugador "tiene" en juego, hace referencia a cartas que el jugador controla.

COSECHAR

Cuando un jugador usa una criatura para cosechar, la agota, obtiene 1 Æmbar para su reserva y, a continuación, se resuelven todas las habilidades "Cosechar:" de la criatura.

COSTE, AL COSTE ACTUAL, POR EL COSTE ACTUAL

El coste básico para forjar una llave es seis Æmbar. Hay habilidades de cartas que pueden modificar este coste. El coste modificado se denomina coste actual.

CURAR

Si una habilidad "cura" a una criatura, retira la cantidad de daño especificada de la criatura.

Si una habilidad "cura por completo" a una criatura, retira todo el daño de la criatura.

Puedes elegir a cualquier criatura como objetivo de un efecto de curar, aunque no tenga daño. Sin embargo, si no se retira ningún daño de dicha criatura, no se considera que se haya "curado" a la hora de resolver los efectos de cualquier carta que hagan referencia a "curar" algo.

DAÑINO (X)

Cuando una criatura con la palabra clave Dañino (X) es atacada, inflige daño igual a X a la criatura atacante antes de que se resuelva la lucha (el jugador activo elige si esto sucede antes o después de otros efectos y palabras clave "Antes de luchar"). Si este daño destruye a la otra criatura, el resto de la lucha no se resuelve.

Si una criatura con la palabra clave Dañino (X) obtiene otra copia de la palabra clave Dañino (X), los dos valores X se suman.

DAÑO

El daño infligido a una criatura se contabiliza poniendo fichas de Daño sobre ella. Si una criatura tiene sobre ella una cantidad de daño igual o superior a su Poder, la criatura es destruida. El daño que hay sobre una criatura no reduce su Poder. Si un mismo efecto inflige daño a varias criaturas, se considera que ese daño se está infligiendo simultáneamente.

Para más detalles sobre daño y combate, consulta la página 7.

"DE ESTE MODO"

Si una habilidad hace referencia a un efecto que ha ocurrido "de este modo", se refiere a un efecto producido por la misma resolución de esa misma habilidad.

DESFORJAR

Si una llave anteriormente forjada es “desforjada”, se le da la vuelta a su ficha de modo que el lado sin forjar quede boca arriba. La llave ya no cuenta para las condiciones de victoria de su controlador y debe forjarse de nuevo para ganar la partida.

DESPLIEGUE

Una criatura con la palabra clave Despliegue no tiene por qué jugarse en el flanco de la línea de batalla de su controlador. En vez de eso, cuando se juega, se puede colocar en cualquier lugar de la línea de batalla de su controlador, incluso entre otras dos criaturas.

DESTRUIDA

Cuando una carta resulta destruida por el efecto de una carta o cuando una criatura tiene daño sobre ella igual o mayor que su poder, la carta queda marcada para ser destruida. Después de que quede marcada, las habilidades “**Destruida:**” de la carta se activan, y finalmente la carta marcada se pone en la pila de descartes de su propietario. Si múltiples cartas quedan marcadas simultáneamente para ser destruidas, el jugador activo decide el orden en el que se resuelven las habilidades “**Destruida:**” de cualquiera de esas cartas y también el orden en el que las cartas se ponen en las pilas de descartes de sus propietarios.

Una vez que una criatura ha quedado marcada para ser destruida, lo único que puede eliminar esta “marca” es un efecto de sustitución que use la palabra “en vez de eso” y sustituya la destrucción de dicha criatura. Un efecto que cure a una criatura marcada no elimina la marca. Un efecto puede mover a una criatura marcada a una zona diferente fuera de juego (como la mano o los archivos), pero se considera que esa criatura ha quedado “destruida” para los efectos de las cartas.

Si una habilidad “**Destruida:**” hace que más cartas sean destruidas, también quedan marcadas para ser destruidas, y sus efectos de “**Destruida:**” también se activarán antes de que las cartas se pongan en la pila de descartes.

Los jugadores no pueden elegir sacrificar o destruir una criatura que ya esté marcada para ser destruida. Una carta que ya lo esté no puede ser marcada para ser destruida de nuevo, y cualquier efecto que intente destruir o sacrificar esa carta fracasa. Esa carta seguirá activando su habilidad “**Destruida:**” una sola vez.

Una carta únicamente activa las habilidades “**Destruida:**” que tuviese en el momento en que fuese marcada para ser destruida. Si una carta obtiene una habilidad “**Destruida:**” después de ser marcada, dicha habilidad no se activa.

Las cartas que se sacrifican también cuentan como destruidas. Se marcan para ser destruidas siguiendo el mismo proceso descrito anteriormente.

Ejemplo: Nono tiene a Arquímedes en medio de otras 4 criaturas y su oponente juega Portal a Dis, destruyendo a todas las criaturas. Primero, todas las criaturas de Nono son marcadas para ser destruidas. A continuación, se activan los efectos “**Destruida:**” de las cartas adyacentes a Arquímedes, por lo que son archivadas. La línea de batalla se contrae de inmediato, pero las nuevas cartas adyacentes a Arquímedes ya habían quedado marcadas para ser destruidas y no pueden obtener una nueva habilidad “**Destruida:**”, por lo que se colocan en la pila de descartes junto con Arquímedes.

Ejemplo: Natalia tiene a Jehu el Burócrata, a Duma la Mártir con 2 de daño, y al Comandante Remiel con 1 de daño en juego. Su oponente juega una Ola Venenosa, infligiendo 2 de daño a cada criatura. Este daño hace que las cartas de Duma la Mártir y el Comandante Remiel sean marcadas para ser destruidas. El efecto “**Destruida:**” de Duma la Mártir activa la curación de Jehu el Burócrata y el Comandante Remiel. Como el Comandante Remiel ya estaba marcado para ser destruido, sigue yendo a la pila de descartes con Duma la Mártir, pero Jehu el Burócrata sobrevive ileso.

Ejemplo: Pedro tiene un Groggins con un Corazón de Fénix en juego. Su oponente, Patri, tiene un Diablillo del Polvo con un Guardaalmas, un Mandria y un Barzoneador en juego. Pedro ataca al Diablillo del Polvo con su Groggins, provocando que el Diablillo del Polvo quede marcado para ser destruido. La habilidad “**Destruida:**” del Diablillo del Polvo y la habilidad “**Destruida:**” que le otorga el Guardaalmas se activan simultáneamente.

Pedro elige dejar que su oponente obtenga los 2 de Æmbar primero y activar después el Guardaalmas, con lo que destruirá a la criatura más poderosa de Pedro, Groggins. Cuando Groggins es marcado para ser destruido, el Corazón de Fénix vinculado se activa, devolviendo a Groggins a la mano de Pedro e infligiendo 3 de daño a las demás criaturas. Este daño marca al Mandria y al Barzoneador para ser destruidos. Finalmente, todas las criaturas destruidas que aún estaban en juego (Diablillo del Polvo, Mandria y Barzoneador) se colocan en la pila de descartes de su propietario en el orden de elección del jugador activo (Pedro).

DEVOLVER

Cuando se devuelve el Æmbar capturado, se pone en la reserva del oponente.

DISIDENTE

Este símbolo indica que una carta es disidente. Una carta disidente es una versión extremadamente rara de una carta que ha abandonado su Casa habitual y ahora forma parte de otra Casa. Para todos los efectos de juego, considera una carta disidente como si perteneciese a la Casa impresa en su plantilla gráfica.



DISPERSIÓN

Cuando una habilidad inflige daño a una criatura “y daño de dispersión”, el daño de dispersión se inflige a las dos criaturas adyacentes a esa criatura.

EFFECTOS DE SUSTITUCIÓN

Algunas habilidades sustituyen por completo la resolución de otro efecto o paso del juego. Estas habilidades se denominan “efectos de sustitución” y pueden identificarse mediante el uso de la expresión “en vez de eso”. Un efecto de sustitución especifica qué parte de un efecto o paso de juego está sustituyendo. Cuando ese efecto (o parte de un efecto) o paso de juego fuera a ocurrir, no ocurre y el efecto de sustitución ocurre en su lugar.

Si un efecto de sustitución causa que algo que está siendo destruido no sea destruido, esto elimina la marca de destrucción. El efecto de sustitución sigue siendo un efecto duradero mientras se estén activando todas las habilidades “**Destruida:**” que correspondan y no se resuelve por completo hasta que la carta se ponga en la pila de descartes.

Si el efecto de sustitución no especifica ningún efecto, será porque hace referencia a otra parte del mismo efecto del que forma parte el efecto de sustitución.

Ejemplo: Miguel Ángel juega una Puerta Dimensional y luego cosecha con una criatura. Normalmente Miguel Ángel obtendría 1 Æmbar por cosechar con la criatura. Sin embargo, la Puerta Dimensional ha iniciado un efecto de sustitución que reemplaza el de obtener Æmbar al cosechar con el de robar 1 Æmbar, por lo que en vez de eso Miguel Ángel roba 1.

Ejemplo: Ana tiene un Comandante Remiel con una Capa del Armagedón vinculada, y su oponente juega Portal a Dis, destruyendo a todas las criaturas en juego. El efecto de “**Destruida:**” que recibe el Comandante Remiel por la Capa del Armagedón es un efecto de sustitución que reemplaza la destrucción de la criatura. La destrucción del Comandante Remiel es sustituida por la curación completa de la criatura y la destrucción de la Capa del Armagedón. Esto hace que se elimine la marca de destrucción del Comandante Remiel y en su lugar sea la Capa del Armagedón la marcada para ser destruida.

Ejemplo: Raúl juega a Ronnie el Relojes y su oponente tiene 7 Æmbar. Normalmente, el efecto de “**Jugar:**” de Ronnie el Relojes es robar 1 Æmbar de su oponente, pero como el oponente de Raúl tiene 7 o más Æmbar, el efecto de sustitución se activa y, en vez de robar 1 Æmbar, roba 2.

EFFECTOS DURADEROS

Algunas habilidades de cartas crean efectos o condiciones que afectan al juego durante un período de tiempo específico, como “hasta el principio de tu próximo turno” o “durante el resto del turno”. Se los conoce como efectos duraderos.

Los efectos duraderos se tratan como habilidades constantes que están activas durante el tiempo especificado por el efecto. Un efecto duradero persiste incluso si la carta que creó el efecto abandona el juego.

Si un efecto duradero afecta a las cartas en juego, se aplica a todas las cartas en juego durante el período especificado, independientemente de si estaban en juego en el momento en que comenzó el efecto duradero.

ELECCIÓN DE CASA

Cada turno, un jugador debe elegir una de las tres Casas indicadas en su carta de identidad, si puede. Algunas habilidades de las cartas podrían restringir la elección de Casa del jugador.

Si un jugador ha obtenido el control de una carta que no pertenece a una de sus tres Casas, esa Casa pasa a ser una elección válida para ese jugador mientras conserve el control de la carta.

Si un jugador no puede hacer una elección de Casa válida, el jugador juega el turno sin Casa activa.

Si un jugador debe cumplir dos (o más) restricciones del tipo “debe elegir”, el jugador puede elegir cualquiera de dichas opciones.

ELUSIVO

La primera vez que una criatura con la palabra clave Elusivo sea atacada en cada turno, no se le inflige daño ni inflige daño al atacante en la lucha.

Elusivo evita únicamente el daño que fuera a infligir el Poder de ambas criaturas; el daño infligido por palabras clave u otras habilidades sigue infligiéndose.

EMBRUJADO

Mientras un jugador tenga 10 o más cartas en su pila de descarte, ese jugador está embrujado. Estar embrujado no tiene ningún efecto inherente de juego, pero algunas habilidades de las cartas pueden hacer referencia a este estado.

ENEMIGO

Si la habilidad de una carta hace referencia a un elemento de juego “enemigo”, se refiere a un elemento controlado en ese momento por el oponente.

ENFURECER

Cuando una criatura se enfurezca, pon un contador de Estado de Enfurecer sobre ella. Cuando se use una criatura que tenga un contador de Enfurecer sobre ella, es obligatorio usarla para luchar, si puede. Después de que una criatura con un contador de Enfurecer luche, retira todos sus contadores de Enfurecer.

Mientras una criatura tenga un contador de Enfurecer sobre ella, no se la puede Enfurecer otra vez.

ESCARAMUZA

Cuando se usa una criatura con la palabra clave Escaramuza para luchar, no recibe daño de la criatura rival cuando se inflige el daño de la lucha.

Esto se aplica únicamente al daño que fuera a infligir el Poder de la criatura rival, no el daño infligido por palabras clave u otras habilidades de cartas.

ESCUJAR

Cuando una criatura quede escudada, pon un contador de Estado de Escudar sobre ella. Cuando una criatura que tenga un contador de Escudar vaya a recibir daño o a abandonar el juego, en vez de eso se descartan todos los contadores de Escudar que tenga sobre ella (nota: esto evita que la criatura quede marcada para ser destruida).

Mientras una criatura tenga un contador de Escudar sobre ella, no se la puede Escudar otra vez.

EXALTAR

Cuando un efecto te indique que “exaltes” a una criatura, coge 1 *Æmbar* de la reserva común y colócalo sobre la criatura.

Nota: Cuando una criatura que tenga *Æmbar* sobre ella abandone el juego, ese *Æmbar* se pone en la reserva de *Æmbar* de su oponente.

FINAL DE TURNO

Los efectos de final de turno se resuelven cuando el turno de un jugador ha finalizado: después del paso 5, “Robar cartas”.

FLANCO

Las criaturas en el extremo derecho o izquierdo de la línea de batalla de un jugador son los flancos de la misma. Una criatura en esta posición se denomina *criatura en un flanco* o *en el flanco*. Cada vez que una criatura entre en juego o cambie de controlador, el jugador activo elige en cuál de los flancos de la línea de batalla de su controlador se pone.

Si una línea de batalla solo tiene una criatura, esa criatura está al mismo tiempo en el flanco izquierdo y en el flanco derecho y se considera una criatura en un flanco.

FORJAR

Para más detalles sobre cómo forjar llaves, consulta la página 4.

HABILIDAD ACCIÓN

Para usar una habilidad “**Acción:**” de una carta durante su turno, el jugador activo debe agotarla. A continuación, la habilidad se resuelve.

HABILIDAD, HABILIDAD DE CARTA

Una habilidad es el texto de reglas especial con el que una carta contribuye a la partida.

A menos que una habilidad haga referencia explícita a una zona fuera de juego (como una mano, un mazo, los archivos o la pila de descartes), la habilidad solo podrá interactuar con cartas que estén en juego.

Las habilidades que interactúan con una carta después de que esta sea destruida pueden interactuar con esa carta mientras está en la pila de descartes.

Las habilidades de una criatura, artefacto o mejora únicamente están activas (y únicamente pueden activarse) mientras esa carta esté en juego, a menos que la habilidad haga referencia explícita a que se use desde una zona fuera de juego.

INJERTAR

Si la habilidad de una carta te indica que injertes una carta en otra, la que está siendo injertada se pone boca arriba debajo de la otra. La carta injertada no se considera en juego. Si la carta en la que está injertada abandona el juego, la carta injertada se pone en la pila de descarte de su propietario.

INTERCAMBIAR

Cuando se intercambian dos elementos de juego, uno se pone en el lugar del otro.

Cuando se intercambian dos criaturas, una cambia su posición por la de la otra. Esto quiere decir que cada una se coloca en la posición de la línea de batalla que tuviera la otra. Las dos criaturas intercambiadas deben estar siempre bajo el control del mismo jugador.

Si se intercambian cartas de dos zonas de juego distintas (como una carta en juego y una carta de la mano), las cartas cambian de zona de juego.

INVULNERABLE

Si una criatura tiene la palabra clave invulnerable, no puede ser destruida ni se le puede infligir daño.

Una criatura invulnerable puede abandonar el juego por otros medios que no sean ser destruida, como por ejemplo que sea purgada, archivada, devuelta a la mano o añadida al mazo de su propietario para luego barajarlo.

Como una criatura invulnerable no puede ser destruida, permanece en juego incluso si su Poder es 0.

JUGADOR ACTIVO

El jugador activo es el que está jugando el turno en curso. El jugador activo toma todas las decisiones necesarias para todas las habilidades de las cartas o para los conflictos en el orden de resolución de efectos que deban resolverse durante su turno.

JUGAR

Si una carta tiene una habilidad "**Jugar:**", el efecto ocurre en cualquier momento en el que se juegue la carta. En el caso de las criaturas, los artefactos y las mejoras, la habilidad se resuelve inmediatamente después de que la carta entre en juego. En el caso de las cartas de acción, la habilidad se resuelve y, a continuación, la carta se pone de inmediato en la pila de descartes de su propietario.

Si una habilidad "juega" una carta desde un sitio que no sea la mano, las habilidades "**Jugar:**" de la carta se resuelven. Si una habilidad "pone" una carta "en juego", las habilidades "**Jugar:**" de la carta no se resuelven.

LEGADO

Este símbolo indica que una carta es de Legado, es decir, que es una carta infrecuente incorporada de un conjunto de KeyForge anterior. Es una parte totalmente legal del mazo del que forma parte a todos los efectos de juego, incluidos los torneos.



LÍNEA DE BATALLA

La línea de batalla es la línea ordenada de criaturas en juego que controla un jugador. Consulta "Criaturas" en la página 6.

LLAVES

El primer jugador que forje sus tres llaves gana la partida de inmediato.

Cada jugador tiene una Llave de cada color: roja, azul y amarilla. Algunas habilidades de las cartas pueden hacer referencia al color de tus llaves y también a si están forjadas o no.

Para más detalles sobre cómo forjar llaves, consulta la página 4.

LUCHAR

Cuando un jugador usa una criatura para luchar, la agota y elige una criatura de su oponente. Cada una de las criaturas inflige una cantidad de daño igual a su valor de Poder a la criatura rival en la lucha, y se considera que ambas están "luchando" a la hora de resolver efectos de cartas.

Cuando se usa una criatura para luchar, se dice que está "atacando" y se puede denominar "atacante" durante esa lucha.

Si la criatura atacante no es destruida, todas sus habilidades "**Luchar:**" se resuelven a continuación. Si *cualquiera* de las criaturas que luchan tiene una habilidad constante que hace referencia al final de la lucha (por ejemplo, "*después de que una criatura enemiga sea destruida al luchar contra esta criatura*"), la criatura debe sobrevivir a la lucha para que la habilidad pueda resolverse. Solo el atacante puede activar habilidades "**Luchar:**".

"LUCHAR CON"

Si una habilidad indica a un jugador "lucha con" o "prepara y lucha con" una criatura, dicha habilidad está permitiendo al jugador usar la criatura designada para luchar. Esta lucha se resuelve siguiendo las reglas habituales contra una criatura controlada por el oponente.

MAREA

La marea es un mecanismo de una posible expansión futura. La marea no está en juego al comienzo de la partida, sino que las habilidades de cartas futuras podrían hacer que la marea cambie. Por el momento no hay tales habilidades en el juego.

MÁS PODEROSA

Cuando se hace referencia a la criatura "más poderosa", quiere decir la criatura en juego con el valor de Poder más alto. Si hay varias criaturas que cumplen esa descripción, todas se consideran "más poderosa".

Si una habilidad requiere que se elija una única criatura "más poderosa" y varias criaturas están empatadas, el jugador activo elige una de ellas.

Grupos de "Más poderosa"

Si una carta hace referencia a un grupo de "las X criaturas más poderosas", se refiere a un número específico de criaturas en juego que tienen un Poder igual o mayor que el resto de criaturas que no pertenecen a ese grupo. Si no hay suficientes criaturas más poderosas para formar este grupo, entonces la siguiente criatura más poderosa se considera válida para formar parte del grupo. Este proceso continúa hasta que el grupo tiene el número de criaturas indicado o no quedan criaturas. Si en cualquier momento varias criaturas están empatadas con un mismo valor de Poder que las haría válidas para formar parte del grupo, pero no queda espacio en el grupo para incluirlas a todas, el jugador activo elige cuáles de las criaturas empatadas se incorporan al grupo.

Ejemplo: Alberto juega la carta de Acción Tres Destinos (LLdIA 071), cuyo efecto dice "**Jugar:** Destruye las 3 criaturas más poderosas." Hay en juego una criatura con Poder 8, una con Poder 7 y dos con Poder 5. Alberto debe elegir 3 criaturas para formar el grupo, y tiene que elegir la criatura de Poder 8 en primer lugar. No hay más criaturas en juego empatadas en Poder con ella y, para seguir formando el grupo, elige la siguiente criatura con más Poder, la de 7. Después de elegirla, de nuevo no vuelve a haber criaturas con Poder 7 empatadas con ella, así que debe elegir otra con el siguiente Poder más alto. Por tanto, Alberto debe elegir una de las criaturas de Poder 5 para completar el grupo.

MENOS PODEROSA

Cuando se hace referencia a la criatura "menos poderosa", quiere decir la criatura en juego con el valor de Poder más bajo. Si hay varias criaturas que cumplen esa descripción, todas se consideran "menos poderosa".

Si una habilidad requiere que se elija una única criatura "menos poderosa" y varias criaturas están empatadas, el jugador activo elige una de ellas.

Grupos de "Menos poderosa"

Si una carta hace referencia a un grupo de "las X criaturas menos poderosas", se refiere a un número específico de criaturas en juego que tienen un Poder igual o menor que el resto de criaturas que no pertenecen a ese grupo. Si no hay suficientes criaturas menos poderosas para formar este grupo, entonces la siguiente criatura menos poderosa se considera válida para formar parte del grupo. Este proceso continúa hasta que el grupo tiene el número de criaturas indicado o no quedan criaturas. Si en cualquier momento varias criaturas están empatadas con un mismo valor de Poder que las haría válidas para formar parte del grupo, pero no queda espacio en el grupo para incluirlas a todas, el jugador activo elige cuáles de las criaturas empatadas se incorporan al grupo.

MOVER

Cuando una carta te indique que muevas *Æmbar*, quita ese *Æmbar* de la carta/la zona indicada y muévelo a otra carta/zona. Esto no cuenta como capturar, robar o perder *Æmbar*.

Cuando una carta te indique que muevas *daño*, quita ese *daño* de una carta y ponlo en otra carta. Esto no cuenta como infligir *daño* a la segunda carta, y no puede evitarse con *armadura* u otros efectos que eviten *daño*.

Cuando una carta te indique que muevas a una criatura, esa criatura debe permanecer bajo el control de su actual controlador a menos que la carta también especifique que un jugador diferente toma el control de dicha criatura.

NO PODER CONTRA DEBER/PODER, TENER PERMISO

Si dos efectos de cartas indican al mismo tiempo que un jugador "no puede" hacer algo y también que "debe" o "puede" hacer eso mismo, el efecto que indica que "no puede" prevalece.

Ejemplo: Natalia controla un Señor del Foso (LLdIA 093), cuya habilidad dice "Mientras el Señor del Foso esté en juego, debes elegir *Dis* como tu Casa activa." En su siguiente turno, el oponente de Natalia juega *Restringuntus* (LLdIA 094), cuya habilidad dice "**Jugar:** Elige una Casa. Tu oponente no puede elegir esa Casa como su Casa activa hasta que *Restringuntus* abandone el juego." y elige la Casa *Dis* para resolver su habilidad. En el siguiente turno de Natalia, debe y al mismo tiempo no puede elegir *Dis*, pero como "no puede" prevalece sobre "debe", simplemente no puede elegir *Dis* y tiene que elegir otra de sus Casas en su lugar.

Si dos efectos de cartas indican al mismo tiempo que un jugador “no puede” hacer algo y también que tiene permiso para hacer algo, el efecto que indica que “no puede” prevalece.

OMEGA

Después de jugar una carta con la palabra clave Omega, el paso actual del juego termina. El jugador activo no puede jugar, usar o descartar más cartas durante el resto del paso. Todos los efectos y activaciones pendientes se resuelven por completo y, a continuación, la partida continúa con el siguiente paso.

OMNI

El jugador activo puede activar cualquier habilidad “Omni:” bajo su control durante cualquiera de sus turnos, incluso si la carta con la habilidad “Omni:” no pertenece a la Casa activa. Cuando un jugador usa una criatura para activar su habilidad “Omni:”, primero agota la criatura y a continuación resuelve la habilidad.

OTROS CONTADORES

Hay cartas que mencionan contadores sin componentes oficiales que puedan representarlos. Los jugadores pueden usar cualquier recurso que tengan a mano para representarlos, como por ejemplo monedas, trozos de papel o incluso fichas de póquer. Estos contadores no tienen reglas inherentes de por sí, sino que la carta que los generó es la que proporciona el contexto para su funcionamiento.

LISTA DE TIPOS DE CONTADORES:

- Contadores de Condena
- Contadores de Disrupción
- Contadores de Mecha
- Contadores de Gloria
- Contadores de Crecimiento

PAGAR

Si un jugador debe pagar Æmbar a un oponente, el Æmbar se retira de la reserva del jugador que paga y se añade a la reserva del oponente.

PILA DE DESCARTES

Cuando se destruye o descarta una carta, se pone en la parte superior de la pila de descartes de su propietario. Las cartas de la pila de descartes de ambos jugadores son información pública y pueden consultarse en cualquier momento.

El orden de las cartas de la pila de descartes de un jugador se mantiene durante la partida, a menos que la habilidad de una carta provoque que este orden cambie.

Cuando a un jugador no le quedan cartas en el mazo, baraja su pila de descartes para crear un nuevo mazo.

“POR CADA”

Algunas habilidades incluyen un efecto que utiliza la expresión “por cada” para determinar su magnitud. A menos que se especifique lo contrario, un jugador puede elegir afectar a una carta diferente con cada instancia de dicho efecto.

Ejemplo: La carta *Fragmento de Dolor* dice “Jugar: Inflige 1 daño a una criatura enemiga por cada Fragmento aliado.” Ese daño puede repartirse entre múltiples criaturas.

Algunas habilidades especifican que un jugador debe “elegir una criatura” y luego hacerla objetivo de un efecto usando el término “por cada”. Dichas habilidades únicamente afectan a una sola criatura.

Ejemplo: Pistola del Planeta Rojo dice “Esta criatura obtiene: “Cosechar: Elige una criatura. Inflige 1 daño a esa criatura por cada criatura de Marte en juego.” Ese daño debe infligirse únicamente a la criatura elegida, no puede repartirse entre múltiples criaturas.

PROVOCAR

Si una criatura tiene la palabra clave Provocar, las criaturas adyacentes a ella que no tengan la palabra clave Provocar no pueden ser atacadas por una criatura enemiga que se esté usando para luchar.

En la línea de batalla, las criaturas con Provocar se desplazan ligeramente hacia delante para señalar su presencia al oponente.



El Campeón Anafiel (en el centro) tiene la palabra clave Provocar y se desplaza ligeramente hacia delante en la línea de batalla.

PUEDES, PUEDE, PUEDEN

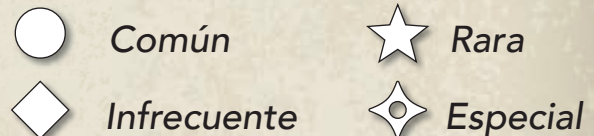
Si una habilidad incluye la palabra “puedes”, “puede” o “pueden”, el texto que viene a continuación de esta palabra es opcional. Si un jugador elige resolver una habilidad con la palabra “puedes”, “puede” o “pueden”, debe resolver tantos efectos de la habilidad como sea posible.

PURGAR

Cuando se purga una carta, se retira del juego y se coloca boca abajo debajo de la carta de identidad de su propietario. Las cartas purgadas ya no pueden afectar a la partida de ninguna manera.

RAREZA

El símbolo de rareza de una carta se encuentra en el borde inferior de la misma, junto al número de colección. La rareza de una carta (común, infrecuente, rara o especial) se usa en el algoritmo de generación de mazos para determinar la frecuencia con la que aparecerá en los mazos. Las cartas especiales tienen un tipo de distribución diferente y no se rigen por las reglas de rareza habituales del juego.



RASGOS

Los rasgos son atributos descriptivos (como “Caballero” o “Espectro”) a los que pueden hacer referencia otras cartas. Se indican en el centro de la parte superior de su cuadro de texto.

Los rasgos no tienen ningún efecto inherente en la partida, pero algunas habilidades de las cartas pueden hacer referencia a ellos.

REPETIR

Si el texto de una carta indica a los jugadores que repitan un efecto, el efecto entero se vuelve a resolver, incluida la parte del texto que indica que se repita el efecto. Si la carta que provoca un efecto que se repite se elimina del juego, el efecto deja de repetirse.

Nota: Repetir un efecto no provoca que se aplique la Regla del seis (consulta la página 7), ya que dicha regla solo se aplica a la hora de jugar o usar cartas, no al activar el efecto de una carta múltiples veces.

Consulta también “Anterior” en la página 9.

RIVAL

Cuando una criatura está involucrada en una lucha (porque se usó para luchar o porque fue atacada por otra criatura), la otra criatura que interviene en la lucha es la criatura rival.

ROBAR (ÆMBAR)

Cuando una habilidad roba Æmbar, el Æmbar robado se retira de la reserva del oponente y se añade a la reserva del jugador que está resolviendo la habilidad de robar.

Si una habilidad roba más Æmbar del que le queda a un jugador en su reserva, la habilidad roba únicamente la cantidad que queda en esa reserva.

SACRIFICAR

Cuando se indica a un jugador que sacrifique una carta, debe descartar esa carta del juego. Un jugador no puede sacrificar una carta que no controle.

Cuando una carta se sacrifica, se considera que ha sido destruida, y cualquier habilidad "**Destruída:**" que tuviera la carta se resuelve.

Un jugador no puede sacrificar una carta que no controle.

"SI LO HACES" Y "DEBER [...] PARA"

Si una habilidad incluye la expresión "si lo haces" o "debes/debe [...] para", el jugador al que haga referencia la habilidad debe resolver con éxito y por completo las instrucciones que preceden a "si lo haces" o "para" antes de poder resolver o realizar el efecto que aparece después de la expresión. En otras palabras, si la primera parte de la habilidad no se resuelve con éxito y por completo, lo que viene después de la expresión no se resuelve o no puede realizarse.

TEXTO AUTORREFERENCIAL

Cuando la habilidad de una carta hace referencia a su propio nombre, solo se refiere a sí misma, y no a otras copias de la carta.

TURNO

En un turno, el jugador realiza los cinco pasos detallados en la Secuencia del turno de la partida:

- 1 Forjar una llave.
- 2 Elegir una Casa.
- 3 Jugar, descartar y usar cartas de la Casa activa.
- 4 Preparar las cartas.
- 5 Robar cartas.

USAR

Consulta "Usar cartas" en la página 6.

VENENO

Cualquier daño infligido por el Poder de una criatura con la palabra clave Veneno durante una lucha destruye la criatura dañada. Esto ocurre cuando el daño se inflige con éxito a la criatura rival.

Veneno no tiene efecto si todo el daño es evitado por la Armadura o evitado por otra habilidad: Veneno se resuelve únicamente cuando se inflige con éxito 1 o más de daño.

Veneno se aplica únicamente al daño que fuera a infligir el Poder de la criatura, no al daño infligido por palabras clave u otras habilidades de cartas.

VOLVER A ROBAR LA MANO INICIAL

Durante la preparación, cada jugador, empezando por el inicial, tiene la oportunidad de volver a robar su mano inicial. Para ello, devuelve la mano a su mazo, lo baraja y roba una nueva mano inicial con una carta menos.

Después de que un jugador elija volver a robar su mano inicial, debe quedarse con la nueva mano inicial.

Si un jugador está usando un mazo con cadenas asignadas desde el inicio de la partida y elige volver a robar su mano inicial, no se libra de una cadena al hacerlo, pero sí que roba una carta menos de las que tenía antes de volver a robar la mano inicial, como indican las reglas estándar.



EL LADO AFORTUNADO

por Daniel Lovat Clark

Fintas subió por el borde afilado cual cuchillo del promontorio cristalino y corrió hasta quedarse sin vía de escape. Detrás de él, una montaña enfurecida de escamas, dientes y odio... Delante, la caída hacia una muerte segura. Fintas se lanzó entonces hacia lo que la suerte le deparase, sintió cómo sus manos atrapaban una áspera maraña de enredaderas látigo y se columpió con ella, trepando mientras el cristal se hacía pedazos tras él.

La criatura de descomunal dentadura que lo seguía lanzó un rugido tan atronador que Fintas podía jurar que le había dado justo el impulso que le faltaba para aterrizar al otro lado del barranco. Se balanceó en precario equilibrio sobre el borde y contempló las lanzas destellantes del cañón cristalino de debajo, la vastedad de las llanuras doradas más allá, el brillante pantano y la sombra del Sanctum que flotaba sobre él, hasta que finalmente el balanceo lo empujó sobre el lado afortunado de toda aquella situación.

A salvo. Por unos instantes.

Respiró hondo y se puso a toquetear su puñetera capa. Se había quedado sin Æmbar. Se acabó para Fintas lo de desvanecerse en las sombras, al menos por el momento.

—En fin, cuando las cosas son fáciles, no son divertidas —murmuró, mirando al fondo del barranco. Aquella dentadura con patas (demasiadas patas) había descendido por la ladera del precipicio y tenía la cabeza en alto, olfateando el cielo con su serpentino morro cubierto de escamas.

—¿Qué es lo que has hecho, pequeñín?

La voz de Valdr retumbó entre carcajadas mientras se acercaba al borde del precipicio para mirar cómo la bestia subía reptando. Fintas levantó la vista a lo alto, muy alto, como a dos o tres Fintas de altura, hasta donde se alzaba la cabeza de la gigante Brobnar, coronada por el halo que formaba el sol distante.



Esbozó su mejor sonrisa, la sonrisa de zafarse de los problemas, con dientes blancos entre las sombras de su tez oscura como la tinta, igual que un cuchillo resplandeciendo en la oscuridad.

—Oye, sus púas son de Æmbar, ¿no? —dijo Fintas, apuntando con un dedo morado oscuro a las púas cristalinas que atravesaban sus escamas, que refulgían con una luz de color rojo sangre entre la penumbra del barranco—. Y ella necesita Æmbar, por lo que dijo.

—Y nos lo has traído directamente —dijo Valdr mientras la criatura empezaba a trepar por la pared de piedra hacia ellos, reptando y gruñendo—. Qué considerado por tu parte.

Alzó su martillo-cohete y retiró el seguro con el pulgar, haciendo despertar el motor, que se quejó con un murmullo dentro de su enorme cabezal de acero. Frunció el ceño mientras Fintas se deslizaba tras ella con cara de no haber roto un plato.

—¿Qué es eso? ¿Lo sabes?

—Bueno, al fin y al cabo, es un olfadrilo, ¿no? —respondió Fintas.

—Vamos, que no lo sabes —replicó Valdr.

Cuando el olfadrilo asomó la cabeza desde el borde del precipicio, dientes y rugidos como carta de presentación, hizo descender como un trueno el martillo sobre su cráneo, ¡bang! Se convulsionó una sola vez y luego se quedó inmóvil.

—¡Recoge ese Æmbar! —dijo Valdr, dando la vuelta para marcharse—. Y no hay de qué.

Fintas soltó una risilla y extendió su puñal de muñeca mientras se agachaba junto a la cabeza de la bestia muerta. Quizá podría sisar un poco de Æmbar, recargar su capa y guardar algo para llevarlo al gremio cuando volviera a casa. La Arconte no lo echaría de menos, ¿no? No le sentaría mal que Fintas catase un poco de la miel del tarro. Empezó a escarbar la primera púa, que sintió caliente y vibrante al tacto; pero antes de que pudiera decidir si se la guardaría en uno de sus bolsillos ocultos o no, ella estaba allí: la señorita Ónice Censorius, la mismísima Arconte, inclinada sobre él, con la misma imposible curiosidad y belleza de siempre.

—Oh, hola, mi señora —alcanzó a decir Fintas, depositando la púa de Æmbar en el suelo junto a él, y empezó a afanarse con la siguiente, sin soñar siquiera en llevarse algo; el fiel Fintas nunca lo haría, no señor—. Un montón de Æmbar de primera. Debería sobrar para forjar una de esas llaves que le hacían falta.

—Sí —dijo ella—. Pero el material en sí no basta, Fintas. El coraje es lo que permite forjar esta llave.

Adelantó uno de sus perfectos dedos para tocar el morro partido de la bestia. Fintas se preguntaba qué era lo que los otros veían al mirar a Ónice. Para él era una visión celestial, una elfa como él, pero no como él, más alta, radiante de luz. Te dejaba sin aliento, en el sentido más literal. Tenía también algo de la fuerza de los gigantes Brobnar de Valdr, brazos poderosos, espalda ancha... pero la misma terrible determinación desapasionada que los peores demonios de Dis. Cuando le estaba mirando, Fintas no estaba seguro de si era como quien contempla un insecto de su colección, a su mejor empleado o su próximo almuerzo.

Se dio cuenta de que seguía hablando.

—Y para tener coraje, primero hay que tener miedo —Se puso de pie, recogiendo la última de las púas de Fintas, y luego le metió una en el bolsillo interior de su chaqueta—. Sé valiente, Fintas. ¿Lo harás por mí?

Sonrió, y Fintas asintió, anonadado.

—¿Valiente por qué? —se preguntó mientras la primera de las hambrientas crías del olfadrilo salía de su cuerpo a dentelladas...

EL CRISOL

"Pude echar un buen vistazo mientras la Quantum se hacía pedazos durante la aproximación. Un enorme planeta rodeado de una carcasa inacabada, y aquella aguja imposible que atravesaba el mundo. Y aún por encima de todo aquello, o detrás de nosotros... creo que incluso desde el espacio, ya estábamos dentro de esa cosa."

—Capitana Val Jericó, nave estelar de las Estrellas Unidas USS Quantum

"La hormiga larval mintarana no concibe que esté dentro de un terrario, no tiene conciencia del mundo exterior. Hay días en los que me pregunto si yo soy una hormiga larval."

—Quijo el "Aventurero"

El descomunal mundo del centro del universo. Una mezcla de culturas, en la que se combinan diez mil veces diez mil mundos, alienígenas, inteligencias artificiales y antiguas sociedades, empujados a vivir juntos de maneras inesperadas. Lo llaman el Crisol.

Nadie sabe cuándo lo construyeron, solo que fue "hace mucho, mucho tiempo". Nadie sabe quiénes lo construyeron, solo que fueron "los Arquitectos". Y nadie conoce su propósito, a menos que de verdad sea únicamente lo que parece: un lugar en el que reunir partes de todos los planetas, todas las especies y todas las culturas de la galaxia.

Desde la superficie, parece como cualquier otro planeta. Tiene gravedad (a veces más, a veces menos), atmósfera (a veces respirable, a veces tóxica). Plantas, animales, formaciones minerales, ruinas de civilizaciones desaparecidas... Caminar por el Crisol es explorar no solo un mundo alienígena, sino todos ellos. Desde las ciudades flotantes del Sanctum hasta los bosques cristalinos del Bosque de Æmbar, desde los colosales hombros de la Montaña del Gigante Durmiente hasta los estanques de azogue del pantano de Argyrum, desde las llanuras rojas azotadas por el viento de Nova Hellas hasta los cañones sin fondo de la Sima de los Ecos, el Crisol tiene para ofrecer maravillas sin fin.

¡Y qué decir de sus gentes! Procedentes de cientos de miles de mundos y cientos de millones de culturas, todos viviendo codo con codo (y con tentáculo) en el Crisol. En bandas errantes, en aldeas tranquilas o en ciudades bulliciosas, en fortalezas de imponente altura o templos serenos, mercados o forajidos o científicos... Ay, ¡sus gentes! Con tantas especies y culturas viviendo en estrecha compañía, las antiguas naciones y los imperios de sus mundos natales han desaparecido... prácticamente. Es posible que los elfos de Sombras o las tribus Brobnar sigan manteniendo sus propias comunidades separadas, pero también recorren las calles de las numerosas ciudades del Crisol como los demás. Puede que el Imperio Marciano sea un hatajo de xenóforos conquistadores, pero su gente sigue escabulléndose para ir al último concierto de los Rolling Bugs igual que todos. De entre las innumerables Casas del Crisol, muchas surgieron *in situ*, pero incluso las que procedían de su propio mundo natal, como la de Sombras, cuentan ahora en sus filas con quienes solían ser extraños a ellas. El Crisol cambia a todos con el tiempo.

Como mínimo, cambia tu perspectiva. Porque sobre todas las cosas se alza la Aguja, la torre imposible que se alza desde el polo y asciende hasta el espacio. Y desde la aguja se extiende... ¿Qué es lo que se extiende? ¿Una capa inacabada del Crisol? ¿Un colosal espaciopuerto reservado para el uso de los Arquitectos? ¿Quién puede saberlo? El caso es que si miras fijamente el cielo azul durante el tiempo suficiente, podrás jurar que has visto las vigas y los andamios de un mundo en construcción. El Crisol, imposible y gigante y artificial, y siempre creciendo, siempre evolucionando.

ARCONTES

"Para el tímido muchacho de una diminuta aldea, era como si un ángel hubiera descendido del cielo para caminar entre nosotros. En cierto modo estaba en lo cierto, y al mismo tiempo terriblemente equivocado."

—Comandante Remiel, Caballero del Sanctum

"Nos miráis y pensáis que estáis en presencia de una divinidad, pero nosotros os miramos y pensamos que estamos viendo seres maravillosos que nunca podremos comprender del todo. Todos estamos aquí para aprender los unos de los otros, ya sea en la paz o en la guerra. Ese debe ser el propósito del Crisol."

—Señorita Ónice Censorius, Arconte

La vida en el Crisol vino de otra parte. Esto es algo que la mayoría de la gente comprende y reconoce. Mundos dispares, combinados y puestos en marcha por las hadas robóticas (creación de los Arquitectos, suponen casi todos), todo mantenido en una especie de equilibrio. Entonces, ¿hay algo que sea nativo del Crisol?

La respuesta parecen ser los Arcontes. Dioses infantiles, o manifestaciones de una IA central, o mortales que han trascendido, o seres de energía pura. Nadie lo sabe. Los propios Arcontes no lo saben o no quieren decirlo. El caso es que viajan por todo el Crisol, estudiando a las gentes y los animales que encuentran, ansiosos siempre por conocer mejor su entorno.

Los Arcontes son seres extraños, difíciles de comprender para los meros mortales. Tienen cuerpos solo cuando así lo deciden, y en otras ocasiones son consciencias incorpóreas o criaturas de resplandeciente energía. El único rasgo que parecen compartir todos es su habilidad para comunicarse con todos los seres sensibles. Por lo demás, su aspecto y su carácter son tan diversos como el propio Crisol.

Los Arcontes suelen reclutar compañeros para sus viajes, y siempre están en busca de las misteriosas cámaras del Crisol: reservas secretas de sabiduría, poder o entendimiento a las que solo los Arcontes pueden acceder. Para abrir una cámara, los Arcontes deben enfrentarse unos a otros en una carrera para reunir el Æmbar necesario y forjar las llaves que desbloquean el acceso. Este enfrentamiento combina elementos de rito sagrado, evento deportivo y pelea callejera a brazo partido. Son encontronazos que casi inevitablemente se vuelven violentos, pero es poco común que haya muertes. De hecho, gracias a la tecnología avanzada y las habilidades inusuales con las que cuentan los Arcontes, la mayoría de estos encuentros suelen ser ventajosos para sus seguidores. Cuando los Arcontes logran abrir una cámara, encuentran dentro un tesoro de sabiduría, tecnología y una energía indefinible que los Arcontes absorben directamente. A excepción de esta energía única, los Arcontes comparten el botín con sus seguidores, lo que es un poderoso incentivo para unirse a su cortejo.

Para algunos, la promesa de tal tesoro es razón suficiente para seguir a un Arconte a situaciones peligrosas, pero otros tienen intenciones más nobles. Viajar con un Arconte siempre es algo emocionante, una serie inacabable de inesperados eventos. En el Crisol, "emocionante" suele ser sinónimo de "letal", pero los Arcontes pueden poseer poderes y habilidades que mantienen (relativamente) seguros a sus seguidores, desde sanación hasta el don de ver el futuro. Como mínimo, el don de lenguas de los Arcontes permite a sus seguidores conocer pacíficamente a otras tribus y naciones con las que de otro modo no tendrían manera de comunicarse. Los Arcontes de inclinaciones más belicosas pueden atraer a seguidores que quieren mantener seguras sus comunidades o que ansían la oportunidad de desatar su furia contra enemigos conocidos o desconocidos. Siempre hay alguien dispuesto a arriesgarlo todo al servicio de seres tan poderosos y enigmáticos.

Y cuando los Arcontes abren suficientes Cámaras y se van a donde quiera que vayan, sus seguidores suelen salir beneficiados de la experiencia. Solo en raras ocasiones quedan abandonados en lo más profundo de alguna zona hostil del Crisol en la que sin duda hallarán su fin.

LLAVES

Ayudé a la Señorita Ónice a forjar su tercera llave. La cosa no fue... como esperaba. Sabía que estaría hecha de Æmbar, en eso sí que acerté, pero pensaba que la pondríamos en mi forja, le daríamos algunos martillazos para que tomase forma más o menos y todo listo. Pero a nuestra dama no podía importarle menos el aspecto que pudiera tener.

Cogió el Æmbar, brillando al rojo vivo aún, directamente de mis tenazas.

—Así bastará —dijo—. Ahora, debemos enseñarle a esta llave a experimentar la alegría. ¿Qué es lo que te alegra a ti, Valdr?

Me quedé pensando un minuto.

—Esos pasteles tan esponjosos que Fintas encontró en la última aldea en la que estuvimos —respondí.

—Eran deliciosos —corroboró la Señorita Ónice—. Veamos si le queda alguno a Fintas.

LAS CASAS DEL CRISOL

Esta sección presenta las Casas del Crisol con las que los jugadores podrían encontrarse en la primera temporada del juego. Es posible que veamos Casas adicionales en futuras temporadas.

BROBNAR

Da igual que desciendan de las cimas nevadas en una razia, que cabalguen sus rugientes motomonturas en los páramos desolados o que ríen bajo la lluvia en mares tempestuosos, porque los clanes de guerra de Brobnar son siempre una visión temible. La Casa Brobnar se compone de gentes muy diversas, y cada clan de guerra está liderado por los más fuertes, ya sea tras haberlo demostrado en el campo de batalla o en el Coliseo de Campeones, o simplemente por pura fuerza de personalidad y genio.

Aunque las tradiciones orales de los gigantes describen un viaje desde la tierra mítica de Vanhalla, la mayoría de los eruditos creen que la cultura Brobnar, tal y como existe hoy en día, se creó en el Crisol, quizá por la fusión de los grupos de primeros gigantes y las primeras tribus de trasgos que encontraron. Con el paso de los siglos, los Brobnar han desarrollado su propia identidad única, independiente de la de las tribus que han incorporado.



En primer lugar, los Brobnar valoran la fuerza por encima de todo lo demás. En la sociedad Brobnar, cada cual tiene derecho a poseer lo que su fuerza le permita tomar, y un oponente o rival sin la fuerza necesaria para defender su propiedad no merece conservarla. En segundo lugar, los Brobnar se preocupan mucho por su imagen y por proyectar fuerza: que te consideren débil es lo mismo que serlo. En tercer lugar, los Brobnar adoran la música ruidosa, el alcohol potente y los objetos brillantes.

Para el resto del Crisol, los Brobnar son peligrosos enemigos y valiosos aliados. Algunos clanes de guerra cobran un tributo de sus vecinos, y otros alquilan sus servicios como mercenarios. Muchos Brobnar pasan el tiempo conviviendo con otros, demostrando la fuerza de su casa y aprendiendo (a veces con dolor) sobre la vida en el Crisol. De cuando en cuando, alguno aprende la lección más valiosa de todas: que por fuerte que sea cada uno por separado, todo gigante, trasgo o cualquier otra criatura es más fuerte cuando trabaja en equipo... Y cuando esto ocurre, ¡el Crisol entero se echa a temblar!

SOCIEDAD

La mayoría de los Brobnar son gigantes, poderosas criaturas humanoides de casi 3 metros de altura con piel jaspeada de variados tonos. Acostumbran a llevar el cabello peinado en crestas de colores brillantes, aquellos que se molestan en dejársela suelen tener barba larga, y se adornan con tatuajes y símbolos de su clan. En el clan Gargantes, por ejemplo, decoran sus cuerpos con tatuajes azules con los que celebran su huida del Laberinto de hielo del Robohechicero (el tesoro de los Gargantes incluye también el cráneo de dicho hechicero, que parece casi idéntico a una lata).

Hace mucho tiempo, un nutrido grupo de pequeños e inteligentes trasgos se unió al pueblo Brobnar. Suelen quedar relegados a una categoría inferior como siervos, debido a su pequeña estatura y aparente debilidad, pero los trasgos son una raza resuelta, y un puñado de ellos ha ascendido en sus filas como líderes y chamanes respetados, incluso entre los gigantes.

Los Brobnar suelen aceptar a cualquiera en sus clanes siempre que tenga fuerza de voluntad y ganas de luchar.

TECNOLOGÍA

Aunque a los ojos de gente más civilizada parecen toscos y simplones, los Brobnar son grandes partidarios de cualquier tecnología que sea ruidosa, destructiva o preferiblemente ambas cosas. Como pueblo violento y con tendencia a sufrir lesiones y accidentes, entre ellos está muy extendido el uso de prótesis y mejoras cibernéticas. Prefieren las armas que les permiten enzarzarse con el enemigo directamente y recrearse en su gran fuerza, pero incluso sus hachas, martillos y guanteletes de combate suelen estar mejorados con motores, cohetes y otras innovaciones que los hacen más estruendosos y potentes (y, en muchos casos, más peligrosos para el usuario, pero a los Brobnar eso no suele importarles demasiado). Dado que valoran la fuerza, usan su Ámbar como fuente de energía para ciertas máquinas, o incluso adornan sus cuerpos con él para fortalecerse.

Las mercancías de los Brobnar, que disponen de una infraestructura industrial mínima, son fabricadas a mano una a una por artesanos. Debido a eso, están hechas para durar, y a los artesanos cuyas creaciones sean resistentes, bonitas y escandalosas se les tiene en tanta estima como a cualquier guerrero. Los Brobnar también tienen buen ojo (y oído) para la belleza... de acuerdo a los estándares Brobnar. A otros, su arte y su música pueden resultarles sobre todo "excesivos".

ARCONTES

Los Brobnar son un pueblo intensamente físico, y la naturaleza más etérea de los Arcontes les resulta desconcertante. Si un Arconte quiere ganarse el respeto de los Brobnar, debe manifestarse físicamente y demostrar su fuerza de voluntad o física, nada de lo cual suele ser difícil para los Arcontes. Una vez han probado su valía, los Arcontes descubren que los Brobnar son compañeros leales y formidables, joviales y directos. Muchos Arcontes con aliados Brobnar se descubren a sí mismos ataviados con un cuerpo físico con cada vez más frecuencia, disfrutando de los placeres sencillos e universales que esta forma conlleva.

DIS

Por todo el Crisol se cuentan historias sobre monstruos terribles que habitan en el espacio entre los mundos. Estas criaturas surgen desde el subsuelo para aterrorizar a los inocentes, con sus diablillos robando Æmbar y sus formidables demonios destruyendo a todo el que se les oponga. Cuando algún desgraciado viaja a su inframundo natal, conocido como Dis, no se vuelve a tener noticias suyas.

Estos demonios semivivos, según detallan las historias, son criaturas cuyo origen está entre los mundos, por lo que no tienen una vida que pueda considerarse como tal ni experimentan dolor o alegría por sí mismos. En vez de eso, deben arrebatárles estas experiencias a los seres inocentes del Crisol, buscan las emociones más extremas y las consumen como sustento. Allá donde la rabia es incontenible, acecha un demonio, azuzando las llamas del rencor y cosechando las emociones, la mismísima alma, del ser que experimenta esa furia. La codicia, el miedo, el sufrimiento... los demonios causan todas esas emociones en los mortales con el fin de hacer acopio de ellas y traerlas de vuelta consigo a sus diabólicas guaridas.

Los Teóricos de Logos se burlan de tales historias y las consideran estúpidas supersticiosas; explican que no son más que parásitos que anidan en la superestructura del Crisol que separa esta capa de la inferior. Con sus emociones anuladas debido a la falta de estímulos en aquel espacio, los "demonios" se valen de las propiedades psicorreactivas del Æmbar para captar las improntas emocionales y mentales de otros residentes del Crisol y devolverlas a Dis para estudiarlas más tarde o quizá para usarlas de forma recreativa.

Cuando se les señala que estas teorías coinciden



exactamente con las historias "supersticiosas", solo que con palabras más grandilocuentes, los mismos Teóricos descalifican tales afirmaciones como bobadas y proceden a repetir la misma explicación punto por punto, pero más lentamente.

SOCIEDAD

Los demonios de Dis son, digan lo que digan los mitos, criaturas de carne y sangre, o como mínimo piel (o quitina insectoide) y fluidos, además del horror tecnológico pesadillesco que conforman sus numerosas alteraciones cibernéticas. No está muy claro si todos los demonios pertenecen a la misma especie bajo de sus enigmáticas máscaras, o si quizá son criaturas diversas a las que se ha transformado en demonio por medio de algún siniestro proceso. Como es comprensible, los voluntarios para estudiar esta cuestión escasean.

Los sirvientes de los demonios son los diablillos, seres robóticos caóticos y a menudo aviesos impulsados por una inteligencia escasamente menos aterradora que la de sus amos demoníacos.

Cuanto menos se hable de los humanos que se unen voluntariamente a esta facción, mejor.

TECNOLOGÍA

Las máquinas de Dis son mitad hechicería y mitad alta tecnología, y los demonios incorporan Æmbar en cada faceta de sus dispositivos para que también puedan capturar las emociones de sus víctimas. Los hornos de Dis arden con un intenso calor: en ellos se funde su hierro negro, y las "almas" (o las improntas de las emociones) se descomponen en sus elementos fundamentales para el consumo de los demonios. Estos mismos fragmentos de Æmbar chamuscado se incorporan a continuación a los diablillos y otras de las máquinas con conciencia que emplean los demonios, para luego enviarlos a recolectar más Æmbar y más almas.

Incluso aunque funcionalmente no sea necesario, los dispositivos de Dis tienden a presentar bordes afilados, superficies que abrasan al tacto, pinchos y otras muchas oportunidades para que los más incautos se hagan daño.

ARCONTES

Los Arcontes son los únicos seres del Crisol de los que puede decirse que de verdad se comunican con los demonios de Dis, y a muchos de ellos les resultan infinitamente fascinantes. La devoción de Dis por las sensaciones y emociones extremas puede resultar particularmente atractiva para los Arcontes a los que les resulta difícil empatizar con la condición mortal... Algunos incluso han solicitado a los demonios que les hagan una presentación personal de los conceptos del dolor y el miedo.



LOGOS

Los autoproclamados intelectuales y eruditos “más eminentes” del Crisol pertenecen todos a la Sociedad de la Lógica y la Razón, abreviada como Logos. Cualquier logotariano estará encantado de confirmar este hecho si se lo preguntas, o si no se lo preguntas, o si simplemente le das la más mínima oportunidad de hablar.

Logos se ha dedicado al avance del conocimiento científico y el entendimiento, dejando de lado tantas preocupaciones terrenales (o al menos las de la carne) como ha podido gracias el uso de su tecnología avanzada. Cada logotariano acostumbra a reemplazar todas o la mayoría de las partes de su cuerpo con maquinaria con el paso de los años, escapando así de las distracciones de la forma física, y continúa con su trabajo mucho después de que la enfermedad o la muerte lo hubieran reclamado de otro modo. De hecho, el uso de cuerpos cibernéticos está tan extendido que nadie de fuera de la Sociedad puede recordar qué aspecto tenían los cuerpos físicos de los logotarianos originales, o si llegaron al Crisol en sus cuerpos cibernéticos directamente. La Casa Logos no suelta prenda sobre el asunto.

Aunque algunos califican el obsesivo compromiso con el avance del conocimiento a toda costa de poco ético, y describen algunos de sus experimentos más inventivos como “desquiciados”, “catastróficos” o “muy, muy malos”, los auténticos Teóricos se burlan de semejante mentalidad retrógrada. Entienden que los secretos del Crisol son mucho más importantes que las vidas de cualquier individuo o ciudad, y que nunca se ha alcanzado ningún progreso sin haber provocado antes alguna que otra diminuta singularidad que deformase el espaciotiempo local.

SOCIEDAD

Logos se divide, en términos muy amplios, en dos grupos: los Teóricos y



los Mecánicos. Cada grupo considera al otro inferior intelectualmente, y cada uno está convencido de que las contribuciones más importantes a la ciencia y la tecnología han surgido de sus esfuerzos.

Los Teóricos se ocupan del campo de la razón pura y la posibilidad, desarrollando constantemente nuevas teorías en el proceso de desvelar los secretos del universo, tanto el universo que es como el que podría llegar a ser. Consideran todo lo que pueda demostrarse con las matemáticas y la razón potencialmente verdadero, y todo lo que no como algo sospechoso que hay que atacar rigurosamente hasta que pueda encontrarse un modelo teórico que lo explique. Los Mecánicos, por otro lado, se ocupan de los datos empíricos y del mundo tal y como es. Una teoría es inútil si no se puede poner a prueba, y una tecnología no se considera válida hasta que se construye y muestra al mundo.

La Casa Logos está encantada de admitir entre sus filas a miembros brillantes de todas las especies, aunque de todos modos pocos de ellos conservan sus cuerpos orgánicos durante más de un siglo o dos.

TECNOLOGÍA

La tecnología Logos es de las más avanzadas del Crisol y está presente en cada momento de sus vidas... De hecho, es raro ver a un logotariano que no tenga tecnología Logos incorporada a su cuerpo. Ya sean miembros flotantes con enlaces magnéticos (para facilitar la modularidad) o un modulador de disonancia cuántica (para... a saber), las máquinas de Logos están diseñadas para todo propósito concebible, y también para algunos que no lo son.

Dado que Logos está siempre poniendo a prueba los límites del conocimiento, muchas de sus tecnologías son experimentales o prototipos; algunas nunca se vuelven a reproducir porque no funcionan tan bien como se esperaba (o funcionan demasiado bien de la manera incorrecta). Algunas de estas “máquinas” podrían haber sido originalmente seres orgánicos... los experimentos de los logotarianos se someten a escasos controles éticos.

Muchas de las máquinas de Logos incorporan Æmbar en su funcionamiento, como fuente de energía o para sacar partido de sus propiedades más esotéricas. Otras se han diseñado expresamente para investigar y analizar el Æmbar, un proyecto que sigue siendo testarudamente complicado por mucho que avance la ciencia de Logos.

ARCONTES

Para la Casa Logos, los Arcontes son uno de los enigmas por resolver definitivos del Crisol. Los estudian con empeño y les entusiasma colaborar con ellos para conocer mejor su naturaleza, curiosidad esta que comparten con los propios Arcontes, muchos de los cuales se unen a la búsqueda del conocimiento de Logos.



MARTE

Marte, como imperio, es excepcional en el aspecto de que ha seguido siendo un bloque político y cultural prácticamente inalterado desde que los Arquitectos lo reubicasen en el Crisol hace dos siglos. Quizá debido al hecho de que la transición se produjo durante los últimos días de la Caída de Marte, o quizá simplemente porque son relativamente recién llegados, el Imperio Marciano ha permanecido intacto en el Crisol. Sigue estando bajo el control de los Venerables Marcianos y dominando agresivamente tantos territorios del Crisol como puede controlar en su cruzada xenófoba para garantizar que Marte Siga Vivo.

Ahora con el Æmbar como fuente de energía, en lugar de la cavorita que envenenó su planeta natal, la maquinaria de guerra de Marte ha alcanzado cierto éxito, pero también se ha ganado enemigos más formidables y peligrosos de lo que esperaban. Las nuevas formas de vida del Crisol suponen más oportunidades para que los bioingenieros de Marte críen monstruos perfectos, mientras que los nuevos elementos, como el Æmbar, proporcionan nuevos recursos a sus científicos e ingenieros. Pero los soldados marcianos, con sus pistolas de rayos y vehículos con armas láser, no siempre salen victoriosos de sus enfrentamientos con los guerreros Brobnar o las manadas de simios vilordos. Para que Marte alcance de verdad la victoria, tendrá que reclamar los cielos con sus platillos volantes. Por desgracia, solo han tenido un éxito limitado a la hora de reconstruir la flota marciana, y alguna extraña fuerza impide que sus naves espaciales se eleven por encima de la atmósfera.

De todas maneras, con sus grandes instalaciones de clonación y naves nodrizas flotantes que lanzan a sus soldados al combate, los relativamente débiles (en el sentido físico) marcianos se han hecho fuertes en Nova Hellas, y controlan ahora tres ciudades enteras. ¡Que todos tiemblen ante el poder de Marte!



SOCIEDAD

Al contrario que otras facciones del Crisol, Marte no cesa en su búsqueda de la pureza genética y cultural, para que Marte nunca muera. Incluso antes de su aparición en el Crisol, Marte se valía de la tecnología de mejora genética y la clonación extensiva para dividir su cultura en dos castas distintas: los Venerables, más altos e inteligentes, que gobiernan sobre los soldados marcianos, más pequeños y débiles pero mucho más numerosos.

Mientras que se espera que los soldados de la casta inferior muestren la más absoluta lealtad a Marte y se les disuade (a veces mediante electrocorrección craneal) de desarrollar personalidades individuales, los Venerables tienen una amplia variedad de áreas de experiencia e interés, y disfrutan de una considerable libertad para recrearse en sus deseos personales. Algunos desarrollan armas biológicas (plagas o monstruos terro-ríficos), otros estudian a los seres inferiores y el Crisol, y otros llevan un archivo de la cultura y la historia marcianas. Juntos, los Venerables gobiernan colectivamente el Imperio Marciano... ¡todo por la gloria de Marte!

TECNOLOGÍA

La tecnología marciana ya estaba muy avanzada cuando los transportaron al Crisol y, a pesar de que tuvieron que reinventarse por completo para adaptarse al nuevo entorno, desde entonces no ha hecho otra cosa que volverse más sofisticada. Los soldados marcianos van a la guerra armados con poderosas armas misteriosas y pilotando bípodos y naves altamente avanzadas y letales, mientras liberan monstruosidades modificadas genéticamente como vanguardia para acabar, si todo sale como debe, con los enemigos de Marte (como quizá sea de esperar, la mayoría de las tecnologías marcianas están o bien diseñadas expresamente para la guerra o pronto se modifican para tal propósito).

Aunque antaño Marte dependía de la cavorita como fuente de energía para sus pistolas de rayos y para hacer levitar sus platillos volantes, el Æmbar que solo puede encontrarse en el Crisol es un apto sustituto. Esta sustancia psicomotora parece haber desatado el potencial psíquico de la raza marciana, y nuevos experimentos en control mental, telepatía y otras tecnologías psiónicas auguran un futuro prometedor para los marcianos.

ARCONTES

Para los Venerables de Marte, los Arcontes son al mismo tiempo amenazas y aliados potenciales. Su sabiduría y poder son incuestionables, pero también representan el potencial de corromper la pureza marciana con sus ideas y compañeros extraños. De todas formas, la amenaza es aceptable cuando la compensación es tan elevada, así que los Venerables toleran la confraternización con los Arcontes (tampoco es que tengan alternativa). Por su parte, los Arcontes raras veces tienen la oportunidad de explorar una sociedad que haya permanecido tan fiel a sí misma. Y por supuesto, la alegre belicosidad de la maquinaria de guerra marciana también es atractiva a su manera.



SANCTUM

Flotando como por arte de magia sobre la superficie del Crisol existen numerosas islas de gran tamaño, paraísos improbables de agua, piedra y cosas verdes que crecen. Hay quienes piensan que estas islas no son más que el comienzo de una nueva capa del Crisol que los Arquitectos irán ensamblando en los próximos milenios; otros especulan que esta nueva capa ya está en construcción y las islas son los restos descartados del proceso.

En cualquier caso, muchas de estas islas están gobernadas por la Casa Sanctum, que es también su nombre colectivo. Una nación-estado teocrática unificada por su fe gnóstica y protegida por los angélicos Caballeros del Sanctum (además de otras órdenes de caballería y de cruzados) que es segura, limpia y agradable, lo cual es una combinación de lo más inusual en ningún reino del Crisol. Allá donde se desplieguen las alas doradas de sus caballeros, los inocentes y los justos pueden descansar tranquilos, seguros de que están bajo la protección de la Iglesia del Ojo Abierto (por supuesto, la definición de lo que es “inocente” y “justo” queda a la entera discreción de la propia Iglesia).

La mayor parte de los acólitos de carne y hueso de la Casa Sanctum son seres humanos, pero no cabe duda de que la Iglesia del Ojo Abierto no tiene su origen en el planeta natal de los mismos. Es posible que tanto el Sanctum como su fe se creasen en el Crisol, a imitación quizá de los Arcontes con los que los primeros creyentes debían estar familiarizados. Si es algo que sepan los eruditos y los Monjes Grises, no piensan compartir esos secretos con los no iluminados.

Aunque a menudo está por encima (literalmente) de las preocupaciones terrenales, el Sanctum se comunica regularmente con el mundo de abajo.

Misioneros, embajadores e incluso mercaderes recorren las calles de las aldeas y las ciudades del Crisol, o incluso viajan a lugares salvajes e inhóspitos para llevar la verdad del Sanctum a los infieles. Lo habitual es que reciban con los brazos abiertos a estos viajeros, y cuando no es así, bueno, para eso están los caballeros.



SOCIEDAD

La religión del Sanctum enseña que, a través de la meditación, el aprendizaje y el crecimiento espiritual, cualquier ser puede alcanzar la iluminación y trascender su necesidad de un cuerpo terrenal. Muchos de los caballeros y los clérigos de alto rango son seres espirituales de energía pura; de hecho, las formidables armaduras alimentadas por energía que llevan los caballeros son dispositivos de contención imprescindibles para sus formas espirituales, que de otro modo no podrían afectar al mundo físico en absoluto. Las alas resplandecientes y las espadas doradas que blanden los caballeros con impresionante eficacia son proyecciones espirituales (hay quien diría “psíquicas”) de la voluntad del creyente, que toman forma con el uso del sagrado Æmbar y son una prueba más de la naturaleza divina y espiritual de todos los seres.

La mayoría de los poderosos espíritus del Sanctum solo pueden manifestarse en las naves benditas de sus catedrales o por medio de la armadura sagrada de los caballeros. Los espíritus más formidables del Sanctum, llamados “ángeles”, ya no están atados por tales limitaciones y parecen poder manifestar su forma y voluntad directamente como seres de cegadora luminosidad dorada.

Sin embargo, aún hay muchas criaturas de carne y hueso en las filas del Sanctum. La iluminación no se halla fácilmente, y para muchos lo importante es el viaje, más que el destino. Hay quienes aseveran que los espíritus del Sanctum fueron siempre seres de energía y que la Iluminación y la Trascendencia son inalcanzables, una estafa propagada a lo largo de las eras para oprimir a las masas, pero tales herejes suelen ser silenciados rápidamente por el propio Sanctum.

TECNOLOGÍA

La tecnología más característica del Sanctum es la gloriosa armadura de sus caballeros: poderosos trajes cibernéticos que hacen más fuertes, sanos y rápidos a los portadores con cuerpo físico y permiten a los caballeros espíritu realizar grandes proezas.

Gran parte de la tecnología del Sanctum depende de la “energía espiritual” de su usuario, e incorpora Æmbar que sirve como conducto. Para los caballeros, esta energía suele canalizarse en forma de alas y halos de luz dorados, que otorgan a los guerreros una movilidad y visión táctica del campo de batalla superiores. Sus armas también están mejoradas con energía dorada, que da lugar a hojas de luz pura, escudos que vibran de poder y otros efectos que reflejan y ensalzan el propósito del caballero.

Aparte de lo que respecta a sus caballeros, gran parte del Sanctum es de un ascetismo prácticamente bucólico. La arquitectura es hermosa, pero construida con técnicas perfeccionadas con el tiempo que datan de hace eones. Sus registros se archivan a mano y en papel, el alimento se cultiva con el sudor de la frente y, en general, la virtud, la sencillez y la paz son lo máspreciado. Esto es así al menos para los laicos; las catedrales en sí son monumentos a la luz interior y la gloria del Sanctum, por supuesto, así que en ellas no se repara en gastos.

ARCONTES

La diferencia entre un poderoso ángel del Sanctum y un Arconte parece tan sutil que para la mayoría de los creyentes del Sanctum es insignificante. Desde el punto de vista de la Iglesia, los Arcontes son una manifestación de todo aquello en lo que creen: un alma pura, una consciencia perfecta y libre de todas las limitaciones de la forma física. Los caballeros del Sanctum ansían aprender de estos seres, y los Arcontes por su parte ansían que los consideren, traten y adoren como deidades. De hecho, algunos Arcontes cumplen su papel y pugnan por mejorar las vidas espirituales de sus seguidores.



SAURIOS

Decir que Saurus Rex gobierna sobre el pueblo saurio es malinterpretar sus funciones. Aquel que ostenta el título se considera simplemente "primus inter pares" en el Senado saurio, aunque sí que es cierto que esto la convierte en una de las personas más poderosas e importantes de su región del Crisol.



La República Sauria, un imperio de literalmente millones de años de antigüedad, es posiblemente la cultura coherente más antigua del Crisol. Aunque ha caído y vuelto a alzarse incontables veces en su larga historia, los saurios han sobrevivido y prosperado durante eras enteras.

Ahora, las ciudades-estado de la República Sauria conviven con los otros pueblos del Crisol, un brillante ejemplo de lo que el partido político Hegemónico llama "seres menores" (es decir, "extranjeros"). Puede que algunos (entre ellos los mismos hegemónicos) sostengan que la República está en declive, pero otros (como los secuestarios) afirman que sencillamente la República ha dejado atrás sus días expansionistas y de conquista. Aún siendo una potencia fuerte, los saurios se han visto obligados a resistir la agresión marciana de Nova Hellas y han frenado tres cruzadas de Sanctum, y sus propios días de conquista terminaron con la derrota de los bárbaros de Smilodon.

SOCIEDAD

Las tribus de la República Sauria, compuestas por los largosaurios, los carnosaurios, los cuernifaces, los lorigadones, los herbisaurios, los vuelatosaurios y los marinosaurios, trazan su linaje hasta los dinosaurios transportados al Crisol hace unos sesenta y cinco millones de años. Es difícil hablar en términos generales del pueblo saurio, pero la mayoría de las hembras tienden a ser algo más grandes que los machos, mientras que los machos tienden a ser algo más coloridos que las hembras.

Aunque hay una variación sustancial tanto entre las tribus como dentro de ellas, los saurios tienden a ser criaturas grandes y físicamente formidables según los estándares de otros seres inteligentes del Crisol. ¡Incluso los gigantes de Brobnar se lo pensarían dos veces antes de desafiar a un largosaurio en combate! Sin embargo, los saurios se enorgullecen sobre todo de ser las mentes filosóficas más avanzadas del Crisol. Sus debates en el senado son legendarios por su duración y la fuerza, pasión y perspicacia de los argumentos de los oradores.

TECNOLOGÍA

La tecnología sauria es tan avanzada que muchas civilizaciones menores la confunden con la magia. Cada artefacto se diseña para fusionar forma y función, una hermosa y armoniosa unión de tecnología avanzada y diseños tradicionales. Las lanzas y escudos de sus guerreros son más potentes que cualquier pistola de rayos o proyectil, y hasta en sus bestias de carga puede observarse la aplicación de su tecnología sauria superior, que controla su comportamiento con arneses y aparejos avanzados y mejora sus habilidades naturales mediante manipulación genética y programas de reproducción.

ARCONTES

Los Arcontes se integran en la sociedad sauria de una manera prácticamente nunca vista en el Crisol. A los Arcontes se les concede por defecto permiso para asistir a las reuniones del Senado saurio, en donde se espera que aprendan de la gran sabiduría exhibida. Los Arcontes de notable sabiduría o erudición son bienvenidos en las academias saurias, y ha habido una decena de casos de Arcontes que han servido como gobernadores de alguna ciudad-estado a lo largo de la historia de la República Sauria.



SOMBRAS

Los elfos svarr que moran en las Sombras son un grupo heterogéneo de bribones, timadores, ladrones y, en ocasiones, asesinos. Físicamente poco imponentes, los elfos lo compensan con velocidad, astucia y un enfoque relajado del sentido de la propiedad en lo que respecta a las posesiones y la tecnología del prójimo.



Organizados vagamente en una serie de gremios con intereses en común, los svarr son una curiosa mezcla de egoísmo y altruismo. Sacrificarán casi todo por el bien de su gremio, y al mismo tiempo explotarán sin piedad cualquier oportunidad que les den los ajenos a él, robando, engañando y atracando a los demás en beneficio propio sin vacilación ni remordimiento.

Las historias de los svarr cuentan que antaño habitaban en una tierra de luz y paz, pero fueron exiliados a las Sombras, en donde se vieron obligados a esconderse y vivir como carroñeros para sobrevivir. No está claro si este exilio precedió a su traslado al Crisol o si el mito (si es que lo es) se basa directamente en dicho traslado, pero, sea como sea, ellos sostienen esta historia como justificación para todas sus fechorías. Por suerte para los svarr, tienen un enorme talento para todas las artes del latrocinio, la distracción y la reutilización de las herramientas de otros.

Hay mucha confusión acerca de qué son exactamente las Sombras: ¿es una nación, un lugar, un estado mental? Los svarr son muy pragmáticos en este aspecto: cualquier lugar en el que se escondan o en el que hagan negocios es las Sombras. Los mejores ladrones son capaces de encontrar las Sombras en cualquier parte.

SOCIEDAD

La mayoría de los ladrones de las Sombras proceden de la tribu de elfos svarr, gente diminuta, de piel oscura y ojos grandes con sonrisas perversas y sentidos agudizados. Gregarios y desconfiados con los extraños, los svarr dominan todos los gremios de las Sombras. También se les puede encontrar viviendo y trabajando con seres de todas las especies en todo tipo de lugares y con todo tipo de credos y gobiernos, pero estos individuos también pueden ser Sombras, porque un buen ladrón puede pasar desapercibido en cualquier parte.

A veces, humanos y otros alienígenas acaban en los gremios de las Sombras. Al fin y al cabo, el crimen no es algo exclusivo de los svarr, y ellos reclutan a cualquier candidato que parezca útil. Algunos de estos reclutas se sienten más como en casa en las Sombras que en sus tierras natales, y con el paso del tiempo se unen a un gremio a tiempo completo, en donde son tan bien recibidos como cualquier svarr después de demostrar su valía.

TECNOLOGÍA

La mayoría de la tecnología de las Sombras es robada o rapiñada de otros y adaptada para su uso. Algunos agentes de las Sombras han conseguido incluso reprogramar a las hadas que atienden las bioesferas del Crisol y las usan como exploradoras, saboteadoras, asistentes o simplemente mascotas (al fin y al cabo, son adorables).

Si hay una tecnología genuinamente propia de las Sombras, son sus capas, dispositivos de ocultación que los rodean con un campo de invisibilidad. Los elfos de las Sombras suelen llevar característicos emisores de sigilo con tres puntos en varias partes de sus atuendos para disfrutar de una cobertura completa de su tecnología de invisibilidad o ilusoria, según haga falta. Mediante sus capas, los ladrones y bribones pueden volver siempre a las Sombras cuando lo necesiten.

ARCONTES

Los svarr tienen una forma muy sencilla de valorar cualquier cosa que no pertenezca a su gremio: ¿puede servir de ayuda o es una amenaza? Los Arcontes son claramente ambas cosas, así que hay que extremar el cuidado al contactar con ellos, pero si se puede convertir a uno de ellos en aliado, los beneficios para el gremio pueden ser pingües. Como mínimo, los Arcontes parece que pueden hablar con cualquier ser o cosa, por lo que pueden negociar acuerdos y transacciones en las Sombras. A los Arcontes, que suelen necesitar que otros les expliquen los conceptos de "posesión personal" y "propiedad", les resulta fascinante la interpretación que tienen las Sombras de dichos conceptos. El equilibrio entre "yo primero" y "cualquier cosa por un colega" que define la cultura svarr es uno que muchos Arcontes consideran notablemente sensato.



ALIANZA ESTELAR

En su incansable misión de exploración, la tripulación de la SAV Quantum se vio succionada por un campo de energía anómalo y acabó aterrizando de emergencia en el Crisol. Mientras luchan por sobrevivir en su nuevo mundo, los científicos, los exploradores y el pequeño contingente militar de la Gran Alianza Estelar siguen dedicados a su misión, hasta alcanzar lugares donde nadie, ningún hombre, mujer, persona de género indefinido o ser con un género fuera del espectro, ha podido llegar.

Sí, puede que allá donde vayan siempre se acaben encontrando con hombres, mujeres, personas de género indefinido o seres con un género fuera del espectro, pero que nunca se diga que la Alianza deja que los hechos se interpongan en su afán de aventuras. Y el hecho es que la Alianza Estelar ha pasado décadas explorando la galaxia e incorporando decenas de sistemas estelares a su pacífica y democrática Alianza mientras extendía su conocimiento científico por todo el universo... y, sin embargo, nunca había encontrado el más mínimo indicio de la existencia del Crisol. Si logran algún día reparar la Quantum y volver a contactar con el Comando de Flota, estarán trayendo a casa un descubrimiento que sobrepasa todo lo que jamás se haya registrado en sus archivos.

Desde su aterrizaje forzoso en el Crisol, la tripulación de la Alianza ha construido una pequeña ciudad en la rocosa sabana del Valle del Tiempo. Aunque su designación oficial es "Campamento Uno", casi todo el mundo lo llama por su verdadero nombre: Ciudad Quantum.



SOCIEDAD

La Alianza Estelar es una comunidad políglota compuesta por multitud de especies de los diversos sistemas de su civilización. Cuenta con al menos veinte especies con pleno derecho a voto, sin mencionar robots cada vez más inteligentes y decenas de otras especies que tienen relaciones amistosas con la Alianza y conviven con ella sin ser miembros plenos.

Aunque la tripulación de la Quantum se compone principalmente de humanos (de la Tierra y de otros lugares), ayudados por una diversa gama de robots y dirigidos por la valerosa Capitana Val Jericó, también hay varios alienígenas, muchos de ellos oficiales de alto rango. Por ejemplo, el Oficial Científico Qincan es un proximo de Alfa Centauri, de una raza conocida por su agilidad mental y habilidad manual, aunque poco resistente debido a la baja gravedad y el benévolo clima de su planeta natal. Por otro lado, el oficial de seguridad, el teniente Khrkhar, es de una especie mucho más resistente, los handuhan. Fornidos, poderosos y protegidos por un exoesqueleto blindado, los handuhan son una especie de guerreros orgullosos que disfrutan compitiendo y superando las adversidades extremas. La tercera especie alienígena más importante representada en la Quantum son los insectoides krxx, que a pesar de su aspecto inquietante tienen una actitud abrumadoramente amistosa, servicial y abnegada hacia sus compañeros de tripulación. Las colmenas comunales de krxx en su mundo natal son parangones de cooperación y unión, y dan cobijo a poblaciones que son enormes para los estándares del resto de la Alianza debido a su eficiencia y a sus humildes necesidades.

TECNOLOGÍA

La Alianza Estelar cuenta con tecnología avanzada, incluidos sofisticados ordenadores, trajes de protección ambiental, vehículos, robots, mochilas retropropulsoras, pistolas de rayos y los omnipresentes módulos de muñeca que conectan a cada miembro de la tripulación con la computadora central de la Quantum. Sin embargo, a pesar de su avanzada tecnología, los ingenieros no han podido volver a poner en funcionamiento la nave y se han visto obligados a eliminar muchos de sus subsistemas para proporcionar el apoyo necesario al creciente campamento de la Alianza Estelar en el Crisol. Es posible que una extraña sustancia nueva, el Æmbar, esté interfiriendo con los sistemas del Quantum, pero será necesario estudiarlo a fondo.

Además de sus módulos de muñeca, la tripulación de la Quantum se vale de accesorios modulares que adaptan a la tarea que tengan entre manos. En su misión cuentan con el apoyo de una gran variedad de robots especializados, muchos de los cuales son vehículos como el R0-V3R, el todoterreno favorito de la tripulación, llamado también "Astromóvil Explorador" y que es perfecto para explorar planetas extraños.

ARCONTES

Como posiblemente se traten de las incorporaciones más recientes al Crisol, los tripulantes de la Quantum son una curiosidad para los Arcontes. Mientras ven a los exploradores de la Alianza descubrir el Crisol por primera vez, los Arcontes son capaces de contemplarlo todo con ojos nuevos. También hay que tener en cuenta el propio misterio de la aparición de la Quantum: ¿acaso fueron transportados accidentalmente, junto con el planeta que hubiera debajo de ellos? ¿O quizá llegaron por el "camino difícil", surcando el espacio hasta llegar al Crisol? Sea como sea, ¡es muy posible que se trate de la primera llegada al Crisol de esta naturaleza en toda su historia!

Por su parte, la Capitana Jericho y su tripulación se complacen de poder contar con "guías nativos" mientras se preparan para descifrar los misterios del universo.



INDÓMITA

Los Arquitectos reunieron plantas, animales y otras formas de vida de todo el universo para poblar su Crisol. De hecho, aún siguen haciéndolo, combinando biomas ajenos en un todo, si no completamente armonioso, sí al menos lleno de fértil y bulliciosa vida.

Los cuidadores de las diversas criaturas salvajes del Crisol son las hadas mecánicas, autómatas extravagantes que hacen todo lo que pueden para mantener una apariencia de equilibrio. El caso es que, aunque se esfuerzan por mantener este equilibrio, las hadas ni siquiera intentan mantener separada a la fauna, por lo que los lobos de la Tierra no tardan en convertirse ellos mismos en presa de los snekgarrs marcianos, los simios vilordos de Regulus Prime cuelgan de las ramas de lento florecimiento de los árboles nepenthes de Visgard, y las hormigas azucareras de Alfa Centauri nutren a las atrapamoscas venusianas (no confundir con las plantas sorprendentemente similares de la Tierra). Con el tiempo, estas especies evolucionan hasta encontrar su hueco en el Crisol, e incluso llegan a integrarse o cruzarse con las de otros mundos si son compatibles biológicamente (ayudadas en ocasiones por las hadas o las extrañas mutaciones ocasionadas por el Æmbar salvaje). Aunque muchos de estos animales siguen siendo reconocibles como bestias similares a las de sus planetas de origen, otros se convierten de forma absoluta e irreversible en criaturas del Crisol y no pueden encontrarse en ninguna otra parte del universo.

En conjunto, a estas criaturas se las denomina la Casa Indómita. Junto con humanos y otros seres conscientes que rechazan la civilización y se retiran a la naturaleza, forman una numerosa y caótica facción propia. Sin una forma de organización centralizada (de hecho, muchos de sus miembros carecen de verdadera inteligencia), la única constante de los indómitos es que son fieles a su naturaleza, sea cual sea.



SOCIEDAD

Como la Casa Indómita incluye, por definición, toda criatura, planta hongo o ser vivo salvaje que vive en el Crisol, todo lo que digamos sobre su diversidad es poco, pero lo vamos a intentar: es muy diversa. En cuanto a los seres conscientes que podríamos describir como sus gentes (de la especie que sean), tienen más puntos en común. Algunos se criaron en sociedades civilizadas que rechazaron. Otros siempre han vivido en la naturaleza. Todos ellos se sienten más cómodos bajo los cielos abiertos del Crisol que en ciudades de piedra y acero, conversando con bestias y aves que con otros seres dotados de razón.

Algunos, quizá gracias al frecuente consumo y uso de Æmbar, han desarrollado una habilidad casi sobrenatural para hablar no solo con los animales, sino también con plantas y hongos. Esta capacidad parece magia, y muchos llaman a quienes la poseen "brujas" u otros nombres derivados de sus propias mitologías, pero en realidad son individuos inofensivos. La mayoría.

TECNOLOGÍA

La Casa Indómita en general no usa tecnología, algo natural considerando que la mayoría de los eruditos establecen la diferencia entre seres con raciocinio y bestias salvajes por el uso que hagan de ella. De todos modos, la línea que marca esta separación es difusa, y aunque se considere a los simios vilordos como animales, sí que confeccionan joyas toscas y se valen de herramientas sencillas cuando lo necesitan. Además, las hadas que cuidan de la naturaleza son máquinas, y existen algunos ejemplos verdaderamente extraños de vida sintética que desdibujan aún más la distinción.

Muchos de los seres racionales que podrían considerarse indómitos se han alejado de la mayoría de la tecnología, pero incluso en las zonas salvajes del Crisol existen máquinas y dispositivos que pueden rapiñarse y reutilizarse. Al fin y al cabo, la mayoría de las civilizaciones acaban sucumbiendo a la naturaleza.

ARCONTES

Las mentes de los animales suponen un reto único para la afamada capacidad de los Arcontes de comunicarse con cualquier habitante del Crisol. Algunos se ven atraídos por los patrones de pensamiento sencillos de los indómitos, y hallan en ellos calma y solaz. A otros lo que les atrae es la sensación de libertad salvaje y natural que exhiben estas criaturas. En su mayoría, las bestias indómitas se contentan con no prestar atención a todo aquello que no sea depredador o presa, pero algunos animales (y personas) particularmente sociables disfrutaban de la compañía poco exigente de un Arconte durante sus viajes.



SOBRE ALAS RADIANTES

por Daniel Lovat Clark

Sintió la presencia de la Cámara como el acorde de una canción que vibraba por todo su cuerpo. No es que tuviera exactamente un cuerpo, no como el de los humanos, ciborgs y criaturas que lo seguían. En ese aspecto, al menos, sentía una afinidad más estrecha con los espíritus etéreos del Sanctum, pese a que sus formas difusas de pura psique, atrapadas como estaban en pesadas armaduras de caballero, fuesen más limitadas que la suya.

Él podía convertirse en cualquier cosa. Lo sabía, lo sentía en lo más profundo de su ser, pero eso era algo inalcanzable hasta que abriese la Cámara. Una parte de sí mismo seguía encerrada, esperando a que la encontrase. Podía ser lo que quisiera, incluso vestir un cuerpo por un tiempo, pero no podría serlo de verdad hasta que estuviera completo.

Argus se retrajo y volvió a la forma corpórea que solía adoptar con más frecuencia, con alas radiantes batiendo a su espalda y una túnica que aleaba en torno a su figura cohesionada por energía resplandeciente. Su aspecto era imponente y también el motivo de que lo llamasen Radiante Argus el Supremo. Dio un paso adelante en dirección a donde el Sargento Zakiel se arrodillaba con su tenue aura.

—En pie —dijo Argus, con una voz que surcaba la mente igual que el aire.

—Hay otro Arconte cerca de la Cámara, mi señor —avisó Zakiel, caminando ahora junto a su Arconte. Juntos pasaron junto a los restos de una antigua

estructura cubierta de tejido de datos de oro, mitad templo, mitad ordenador. Argus había estado estudiando las ruinas cuando sintió la llamada de la Cámara y había determinado que ya estaba en esta parte del mundo cuando la añadieron al Crisol. Sus inscripciones eran un misterio; quizá no habían venido con el templo cuando los Arquitectos lo trajeron aquí.

—La Señorita Ónice Censorius —continuó Zakiel, ciego a estos enigmas—. Viene con su propia cohorte de guerreros, demonios y ladrones.

—Una rival —pronunció Argus. Sintió cómo cambiaba la música de la Cámara, cómo se volvía más tenso el acorde de su interior. Cuanto mayor es el esfuerzo para abrir una Cámara, mayor es la recompensa. ¿Acaso se revelaban las Cámaras explícitamente para provocar estos desafíos? ¿O es que las recompensas de su interior se agitaban en respuesta a las dificultades a las que se enfrentaban los Arcontes que pretendían abrirlas? No lo sabía. ¿Quién podía adivinar los motivos de los Arquitectos? Quizá ese conocimiento también estuviera encerrado en una Cámara.

—Debemos actuar con rapidez.

Podía sentirla ahora, buscando el contacto con él, una presencia oscura y disonante. Le llevaba ventaja, ya había reunido el Æmbar para su primera llave, pero no podía permitir que abriese la Cámara, porque la parte de su ser que estaba allí encerrada pasaría a ella en su lugar.

—Zakiel, coge dos murciélagos dron y alza el vuelo. Ataca su comitiva desde el cielo mientras reunimos el Æmbar de este valle.

—¿Habremos pues de presentar batalla, mi señor? —preguntó Zakiel, mientras su aura se encendía y sus alas aparecían en un parpadeo.

—Siempre es una batalla —dijo Argus, mirando en la dirección de la Cámara; su canción sonaba cada vez con más fuerza—. ¿Cómo si no vamos a forjar la versión más perfecta de nosotros mismos en el Crisol?



EL ORIGEN DE KEYFORGE

En los comienzos de los juegos de cartas coleccionables, se jugaba de muchas maneras, y algunos de mis formatos preferidos han desaparecido con el tiempo. Dos de ellos eran las partidas de mazo sellado y las de liga. Ambos eran complicados de gestionar, porque las cartas solían acabar perdidas en tu colección. Además, solo podías jugar a estos formatos con amigos de confianza, porque era bastante fácil hacer trampa mejorando tu mazo subrepticamente.

A menudo me he preguntado si podría recuperar algo del espíritu de esos modos de jugar tan emocionantes, que se caracterizaban por obligarte a valerte de herramientas que no eran universales. Cada jugador tenía tesoros que los demás no tenían, pero también cartas menos poderosas que debía usar con ingenio para sacarles el máximo partido. El mazo que tenías en las partidas de sellado o liga nunca era ideal... pero sí que era único, y sacarle todo el jugo requería una destreza considerable.

Aunque me lo paso bien construyendo mazos o jugando a partidas de tipo *draft*, a menudo anhelo poder jugar cartas que no son lo bastante poderosas para competir en estos formatos. Al jugar con mazos sellados o limitados, jugar estas cartas a menudo pasa a ser algo viable, porque no puedes sustituirlas por cartas de mayor nivel. Me resulta particularmente satisfactorio ganar una partida con cartas que muchos pasan por alto o a las que no prestan atención.

Siempre me ha atraído el contenido procedimental de calidad. Siento que los mundos de juego generados de esta manera me pertenecen de verdad a mí, el jugador... que mientras juego descubro algo que el diseñador no sabía ni que existía. A menudo, los juegos que carecen de contenidos de este tipo son experiencias extremadamente controladas; todos viven las mismas tramas y la misma experiencia de juego tomando las mismas decisiones. Todo lo que experimentan da la sensación de estar planificado. Este contraste, para mí, se parece un poco a la diferencia entre explorar una selva e ir a un parque de atracciones. Cuando surgieron los juegos de cartas coleccionables, la sensación que tenías era la de explorar una selva... y a medida que las cartas se convirtieron en mercancía, eran cada vez más como un parque de atracciones.

En este parque de atracciones metafórico, hay expertos que te dicen cómo jugar, cuáles son las estrategias más seguras, qué mazos de los que hay por Internet debes usar. En la selva, debes apañártelas con las herramientas que tienes. Hay muchas posibilidades de que seas el mejor del mundo jugando tus mazos... no hay forma de buscar sus sinergias o puntos débiles, solo podrás descubrirlos jugando.

¡Bienvenidos a la selva!

Richard Garfield
Abril de 2018



CRÉDITOS

Diseño del juego: Richard Garfield

Desarrollo del juego: Brad Andres, Skaff Elias y Nate French con Daniel Schaefer

Productor: Erik Dahlman

Texto de ambientación: Daniel Lovat Clark

Edición: Adam Baker y Kevin Tomczyk

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Jefa de juegos de cartas: Mercedes Opheim

Jefa de historia: Katrina Ostrander

Diseño gráfico: Christopher Hosch con Monica Helland, Michael Silsby y Neal W. Rasmussen

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Jefe de diseño gráfico: Brian Schomburg

Ilustraciones conceptuales y de cubierta: David Kegg

Dirección artística: Andy Christensen y Taylor Ingvarsson con Crystal Chang

Responsable de dirección artística: Melissa Shetler

Implementación de tecnología: Lukas Adrian Buechs y Evan Hall

Coordinador de control de calidad: Zach Tewalthomas

Jefes de producción: Jason Beaudoin y Megan Duehn

Jefe superior de proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe superior de desarrollo de producto: Chris Gerber

Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Editor: Andrew Navarro

Un agradecimiento especial a Koni Garfield por incontables horas de pruebas de juego, apoyo y buenas ideas.

PRUEBAS DE JUEGO

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

Nuestro agradecimiento especial a todo el equipo de pruebas beta.



FANTASYFLIGHTGAMES.ES

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply y el logotipo de Unique Game son TM de Fantasy Flight Games. KeyForge, Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

PREGUNTAS FRECUENTES

Esta sección da respuesta a varias preguntas habituales acerca del juego. Se presentan en la forma de "Pregunta y respuesta", con las preguntas más recientes al final.

Mi oponente tiene 14 Embar en su reserva y yo 0 en la mía. Al inicio de mi turno, selecciono Sombras como la Casa activa y juego la carta Gato por Liebre (LLdIA 267). ¿Cuántas veces se activa Gato por Liebre?

En esta situación, el efecto de Gato por Liebre se activará 2 veces. Cuando se activa el efecto por primera vez, comprueba si tu oponente tiene más Embar que tú, y si es así, se repite el primer efecto de nuevo, con lo que roba otro Embar. Sin embargo, como la carta indica que se repita el efecto anterior, y no el efecto entero de la carta, solo se puede activar dos veces.

Es el primer turno de la partida y yo juego primero. Elijo Logos como casa activa y juego la carta Desplazamiento de Fase (LLdIA 117). ¿Me permite esto jugar otra carta este turno aunque se aplique la Regla del primer turno (consulta la página 5)?

Jugar Desplazamiento de Fase te permite jugar otra carta de tu mano este turno, ya que los efectos de las cartas pueden modificar la Regla del primer turno.

Es el primer turno de la partida y yo juego primero. Elijo Logos como casa activa y juego la carta Agujero de Gusano Salvaje (LLdIA 125). ¿Puede resolverse el efecto del Agujero de Gusano Salvaje aunque se aplique la Regla del primer turno (consulta la página 5)?

Sí que puede resolverse el efecto de Agujero de Gusano Salvaje. La Regla del primer turno especifica que los jugadores no pueden jugar o descartar más de una carta de su mano. Sin embargo, no prohíbe jugar o descartar cartas de otras zonas de juego, como por ejemplo tu mazo.

Tengo 2 cadenas y 7 cartas en la mano cuando llega mi paso de robar cartas. ¿Me libro de una cadena durante este paso?

No, no te libras de una cadena durante este paso de robar cartas. Un jugador se libra de cadenas únicamente cuando le corresponda robar durante la fase de robar cartas y las cadenas se lo impidan (consulta "Cadenas" en la página 8). Como ya tienes 7 cartas en la mano, no te correspondería robar más cartas, y por tanto no te libras de ninguna de tus cadenas.

Tengo 2 cadenas y 5 cartas en la mano cuando llega mi paso de robar cartas. ¿Me libro de una cadena durante este paso?

Sí, te libras de una cadena durante este paso de robar cartas. Un jugador se libra de cadenas únicamente cuando le corresponda robar durante la fase de robar cartas y las cadenas se lo impidan (consulta "Cadenas" en la página 8). Tienes solo 5 cartas en la mano, y normalmente te correspondería robar una cadena para reponer tu mano. Sin embargo, las cadenas te impiden robar esa carta. Como te correspondería robar más cartas y las cadenas te lo han impedido, te libras de una cadena.

He elegido la Casa Logos como Casa activa este turno. Primero juego Acceso a la Biblioteca (LLdIA 115) y a continuación juego Agujero de Gusano Salvaje (LLdIA 125). ¿En qué orden resuelvo esta combinación de efectos?

Cuando juegas Agujero de Gusano Salvaje después de jugar Acceso a la Biblioteca, sucede lo siguiente en este orden:

- 1 Ganas 1 Embar por la bonificación de Embar del Agujero de Gusano.
- 2 El efecto de Acceso a la Biblioteca y el efecto de juego de Agujero de Gusano Salvaje son simultáneos, por lo que puedes resolverlos en cualquier orden.
- 3 Obtienes Embar por cualquier bonificación de Embar que pudiera tener la carta que juegas de encima de tu mazo.
- 4 Si hay algún efecto de juego en la carta que juegas de encima de tu mazo, es simultáneo al de Acceso a la biblioteca. Puedes resolverlos en cualquier orden.

Tengo en juego la carta Señor del Foso (LLdIA 093); mi oponente juega la carta Restringtonus (LLdIA 094) y elige la Casa Dis para su efecto. ¿Qué sucede cuando llega mi paso de elegir Casa durante mi siguiente turno?

En tu siguiente turno, durante el paso de elegir Casa, te verás en la situación de estar obligado a elegir la Casa Dis debido al efecto del Señor del Foso, pero no poder elegirla debido al efecto del Restringtonus. Los efectos que indican que "no puedes" hacer algo prevalecen sobre los que indican que "debes" hacer eso mismo, así que no puedes elegir Dis (consulta "No poder contra deber/poder, tener permiso", en la página 12). Sin embargo, sí que puedes elegir cualquiera de tus otras Casas.

Tengo en juego la carta Feegín (LLdIA 300) y mi oponente tiene en juego la carta Pilluelo (LLdIA 315). Cosecho con Feegín y, al resolver su efecto de Cosechar, elijo al Pilluelo de mi oponente. ¿Qué sucede?

El efecto de Feegín provoca que el Pilluelo "intente" ir a tu mano, pero cuando una carta abandona el juego siempre va a la zona fuera de juego que corresponda de su propietario (consulta "Abandona el juego" en la página 9), a menos que la carta que provoca que abandone el juego especifique lo contrario. Por tanto, el Pilluelo vuelve a la mano de tu oponente, en lugar de a la tuya.

Tengo 0 Embar en mi reserva y he elegido Logos como Casa activa este turno. Juego Agujero de Gusano Salvaje (LLdIA 125) e intento jugar la primera carta de mi mazo, un Dragón Kelifi (LLdIA 037). ¿Qué sucede?

Vuelves a poner tu Dragón Kelifi encima del mazo; el requisito para jugar esta carta es tener 7 Embar en la reserva, y como no tenías Embar al principio (ahora tendrías 1 por jugar Agujero de Gusano Salvaje), no tienes suficiente para poder jugar el Dragón Kelifi. Como no puedes jugar la carta, la devuelves al sitio desde la que intentaste jugarla, en este caso encima del mazo.

En su turno, mi oponente usa su Ixilo Desbocado (LLdIA 204) para cosechar y elige como objetivo para su efecto de cosechar mi Falsa Morena (LLdIA 296). ¿La carta de Falsa Morena es purgada o vuelve a mi mano?

Falsa Morena vuelve a tu mano. Los efectos "Destruída:" (consulta "Destruída" en la página 10) se resuelven inmediatamente antes de que la criatura sea destruida, con lo que Falsa Morena vuelve a la mano de su oponente antes de que Ixilo Desbocado pueda purgarla con su efecto de cosechar. En ese momento, todos los efectos pendientes de resolverse que afecten a Falsa Morena dejan de afectar a la carta porque se está trasladando a una zona fuera de juego en la que la identidad de las cartas se oculta al oponente (consulta "Abandona el juego" en la página 9).

Tengo una criatura aturdida en mi línea de batalla, juego la carta Furia (LLdIA 001) y elijo como objetivo de su efecto a la criatura aturdida. ¿Qué sucede?

Si una carta (como Furia en este caso) te permite usar una criatura, y la criatura elegida está aturdida, en lugar de usarla, retiras el Aturdimiento. Como luchar es una forma de usar la criatura, la criatura es agotada y se retira su Aturdimiento.

Esto funciona incluso si tu oponente no tiene criaturas en juego, porque retirar el Aturdimiento sustituye al uso normal (en este caso, luchar) de la carta antes de que se resuelva ese uso.

He elegido Logos como Casa activa este turno, juego Desplazamiento de Fase (LLdIA 117) y juego otra copia de Desplazamiento de Fase. ¿Cuántas cartas que no sean de Logos puedo jugar este turno?

Puedes jugar dos cartas que no sean de Logos este turno. Cada copia de Desplazamiento de Fase que juegues te permite jugar una carta que no sea de Logos adicional.

Tengo la carta de Ladrón de Almas (LLdIA 098) en juego y mi oponente la de Valdr (LLdIA 029). Uso mi Ladrón de Almas para luchar contra Valdr y ambas criaturas son destruidas. ¿Se activa la habilidad de Ladrón de almas?

No, la habilidad de Ladrón de Almas no se activa. Para que lo haga, Ladrón de Almas debe estar en juego, así que si tanto Ladrón de Almas como la criatura contra la que lucha muere, lo hacen simultáneamente y la habilidad de Ladrón de Almas no puede activarse (consulta "Destruída" en la página 10).

Juego la carta Acceso a la Biblioteca (LLdIA 115). ¿Se pone la carta de inmediato en la pila de descartes o se queda en juego mientras el efecto está activo?

Las cartas de Acción se ponen de inmediato en la pila de descartes después de resolver sus efectos. En el caso de una carta de Acción con un efecto duradero, como Acceso a la Biblioteca, una vez el efecto entre en juego como parte de la resolución de su habilidad, la carta se pone de inmediato en la pila de descartes y no permanece en juego.

Tengo en juego Feromonas de Combate (LLdIA 180), "John Smyth" (LLdIA 195) y Deformametes (LLdIA 315). Sacrifico Feromonas de Combate y cosecho con Deformametes, y después cosecho con "John Smyth" y uso su efecto de cosechar para preparar la carta de Deformametes. ¿Puedo usar Deformametes de nuevo?

Sí, Feromonas de Combate permite usar dos cartas durante el turno en el que sacrificas la carta. Si tienes un efecto que prepare una de las cartas de Marte afectadas por Feromonas de Combate (como "John Smyth"), podrás volver a usarla.

Juego Rey del Risco (LLdIA 038) mientras mi oponente tiene en juego un Trasgo Saqueador (LLdIA 041). ¿Qué sucede?

Las reglas de daño indican que, si hay sobre una criatura una cantidad de daño igual o mayor que su total de Poder, la criatura es destruida y colocada en la parte superior de la pila de descartes de su propietario. Cuando una criatura tiene Poder 0, si tiene 0 de daño sobre ella es destruida.

Mi oponente tiene en juego un Estandarte de Batalla (LLdIA 020). ¿Puedo jugar un Poltergeist (LLdIA 069) para destruir el Estandarte de Batalla, aunque el artefacto no pueda usarse?

Sí, puedes elegir cualquier artefacto en juego para resolver el efecto de Poltergeist aunque el artefacto no pueda usarse. Simplemente resuelves todos los efectos de la carta que puedas (consulta "Resuelve todo lo que puedas" en la página 7), y en esta situación lo único que haces es destruir el artefacto.

No tengo criaturas en juego y mi oponente tiene dos. ¿Puedo jugar Perdidos en el Bosque (LLdIA 327) aunque yo no tenga dos criaturas en juego?

Sí, puedes. La regla "Resuelve todo lo que puedas" (consulta la página 7) indica que resuelvas tantos de los efectos de una carta como sea posible y hagas caso omiso de los que no puedan resolverse. En el caso de Perdidos en el Bosque, significa que devuelves todas las criaturas que puedas al mazo de su propietario y luego se baraja el mazo al que se hayan devuelto, así que si tu oponente tiene dos o más criaturas en su línea de batalla y tú ninguna, el oponente devuelve dos a su mazo y lo baraja y tú no devuelves ninguna criatura aliada a tu mazo.

Tengo un Grandote (LLdIA 030) agotado en juego y mi oponente no tiene criaturas en su línea de batalla. Juego la carta Furia (LLdIA 001) y elijo mi Grandote como objetivo. ¿Qué sucede?

La criatura Grandote quedará preparada por el efecto de Furia, pero como no hay criaturas enemigas en juego, no podrás usarla para luchar y simplemente se quedará preparada. Podrás usarla de otro modo de acuerdo a las reglas estándar.

Controlo una Caja de Spangler (LLdIA 132) que ha purgado a mi propio Dragón Kelifi (LLdIA 037). La Caja de Spangler vuelve a la mano de su propietario por efecto de la carta Enredaderas (LLdIA 324), pero no tengo Æmbar. ¿Recupero mi Dragón Kelifi?

Sí. Cuando lo devuelve la Caja de Spangler, no lo estás jugando, se está poniendo en juego. Un efecto de poner en juego no obedece las restricciones normales para jugar una carta, con lo que el Dragón Kelifi vuelve al juego sin importar el Æmbar que tengas.

Juego Aplaaasta (LLdIA 046), pero todas las criaturas de mi oponente están ya aturcidas. ¿Tengo que elegir como objetivo de su efecto a la propia carta de Aplaaasta?

No, sigues pudiendo elegir como objetivo de la habilidad "Jugar:" de Aplaaasta a una de las criaturas de tu oponente, solo que, como no se puede aturdir a una criatura ya aturrida, no ocurre nada.

Mi oponente pone dos de mis criaturas en sus archivos usando Recolección de Muestras (LLdIA 175). En mi siguiente turno, juego la carta Dysania (LLdIA 141). ¿Qué sucede?

Jugar Dysania provocará que tu oponente descarte todas las cartas de sus archivos, pero como Recolección de Muestras indica que cuando estas criaturas abandonen los archivos se ponen en la mano de su propietario, lo que hacen es volver a tu mano. Como estas cartas no han llegado a ser descartadas por el efecto de Dysania, no obtendrás nada de Æmbar por la resolución de este efecto.

Tengo un Doble Sombrío (LLdIA 310) con un Caballero de Razia (LLdIA 255) adyacente. Mi Caballero de Razia sufre el ataque de una criatura de Poder 4. ¿Cuánto daño sufre cada criatura en esta situación?

En este caso, el Doble Sombrío sufre 2 de daño, el Caballero de Razia no sufre daño y la criatura de Poder 4 sufre 4 de daño y es destruida. Esto ocurre porque, antes de que se pueda infligir el daño al Caballero de Razia, su Armadura evita 2 de ese daño. A continuación, cuando se está infligiendo el daño, el daño que se infligiría al Caballero de Razia lo sufre en su lugar el Doble Sombrío, y al mismo tiempo la criatura de Poder 4 sufre 4 de daño por el Poder del Caballero de Razia.

Tengo un Señor del Foso disidente en un mazo que no tiene la casa Dis. ¿Estoy obligado a elegir la Casa Dis como mi Casa activa?

No. No puedes elegir como activa una Casa si no se muestra en tu carta de identidad o no controlas una carta de esa Casa. Esta restricción anula el efecto del Señor del Foso, con lo que puedes elegir cualquiera de tus Casas como Casa activa.

¿Qué pasa si uso el Tunelador Espectral con una criatura que no esté en un flanco (provocando que se considere una criatura en un flanco) y después juego Rayo de Positrones sobre esa misma criatura?

El Rayo de Positrones infligirá 3 daños a esa criatura. Después, t+ú eliges a una de las criaturas adyacentes a esa criatura y le infliges 2 daños, y a continuación le infliges 1 daño a la otra criatura adyacente a esa segunda criatura.

Si uso a Gabos Brazoslargos para atacar a una criatura que no tenga Elusivo, ¿puedo usar la habilidad "Antes de luchar" de Gabos para infligir daño a una criatura con Elusivo en lugar de a la criatura contra la que está luchando, o la palabra clave Elusivo evitará el daño?

Gabos Brazoslargos puede infligir daño a una criatura con Elusivo usando su habilidad. La habilidad Elusivo únicamente evita daño cuando la criatura es atacada, pero como Gabos no está atacando en realidad a la criatura con Elusivo, la palabra clave Elusivo no la protege del daño.

¿Qué pasa si uso Replicador para activar el efecto de Cosechar del Guardián de Sanctum de un oponente?

Que el efecto de Cosechar del Guardián de Sanctum no hará nada. Una criatura no puede moverse de la línea de batalla de un jugador a la línea de batalla de otro jugador, excepto por efectos que cambien explícitamente el control de dicha criatura.

Si juego Imitación como copia de una carta de acción de la pila de descartes de mi oponente, ¿a qué carta se le aplica la Regla del seis?

A efectos de la Regla del seis, se considera que eres tú quien ha jugado la carta copiada.

Si tengo Enredaderas debajo de Plan Maestro y uso el efecto "Omni" de Plan Maestro para jugar Enredaderas, ¿puedo devolver Plan Maestro a mi mano antes de que sea sacrificado?

Sí. El efecto de Plan Maestro te permite jugar la carta que tenga debajo antes de sacrificar Plan Maestro. Plan Maestro aún está en juego en el momento en el que juegas Enredaderas, así que puedes devolverlo a tu mano usando el efecto de Enredaderas.

Si Duma la Mártir (LLdIA 242) y otra de mis criaturas son destruidas por un efecto de daño como Ola Venenosa (LLdIA 280), ¿puede Duma la Mártir salvar a mi otra criatura de la destrucción?

No. Si el daño causa que la Duma Mártir y tu otra criatura sean marcadas para ser destruidas, sanar a esa criatura después no evitará su destrucción.

Si una carta como Portal a Dis (LLdIA 59) destruye múltiples criaturas y Tolas (LLdIA 103) es una de dichas criaturas, ¿obtiene alguien Æmbar por la habilidad de Tolas?

No. La habilidad de Tolas no se activa hasta que las cartas se ponen en las pilas de descarte, momento en el que la criatura Tolas ya está destruida.

Si tengo un Tolas (LLdIA 103) y mi Falsa Morena (LLdIA 296) es destruida, ¿obtengo Æmbar incluso si Falsa Morena va a mi mano en lugar de a mi pila de descartes?

Sí. Una carta sigue contando como destruida incluso si su efecto "Destruída:" la saca del juego.

Utilizo mi Escudo Santificado (LEdIA 218) para proteger del daño a mi Maruck el Señalado (LEdIA 220) y luego ataco a una criatura de Poder 3 de mi oponente. ¿Capturo Æmbar con la habilidad de Maruck?

No. Los efectos de protección como el Escudo Santificado evitan el daño antes de que lo evite la Armadura. A Maruck aún le queda 1 de Armadura después de la lucha.

Si mi Jargogle (LEdIA 131) es destruido en mi turno y su habilidad "Destruída:" me permite jugar una carta con Omega, ¿puedo seguir jugando cartas después?

Normalmente, no. Si el Jargogle fue destruido durante el Paso 3, no puedes jugar o usar más cartas: únicamente terminas de activar los efectos adicionales que se hubieran activado y continúas con el siguiente paso. Sin embargo, si el Jargogle fue destruido durante el Paso 1 (por ejemplo, porque forjaste una Llave mientras Cachivache Extraño (LLdIA 134) estaba en juego), continúas con el Paso 2, en el que podrás elegir tu Casa, y luego con el Paso 3, donde podrás jugar y usar cartas de nuevo de la forma habitual.

Tengo a Pingle El Que Incordia (LLdIA 43) y mi oponente juega al Rey del Risco (LLdIA 38). ¿Sufrirá el Rey del Risco 1 daño antes de que Pingle sea destruido?

No. Como la habilidad de Rey del Risco es constante, su efecto se aplica mientras esté en juego y destruye a Pingle antes de que el efecto "después de que entre en juego" de Pingle pueda activarse.

Si tengo una criatura de Poder 2 con un Guardaalmas (LEdIA 83) vinculado, mi oponente tiene una criatura de Poder 6 y otra de Poder 5, y yo juego el Caballero de Ópalo (LEdIA 260), ¿mueren las dos criaturas de mi oponente, o solo la de Poder 6?

Solo la de Poder 6. Puesto que el efecto de Guardaalmas se activa antes de que las criaturas destruidas abandonen el juego, tomará como objetivo la criatura de Poder 6 para destruirla, aunque esa criatura ya esté marcada para ser destruida.

Tengo 2 Æmbar en mi reserva y cosecho con una criatura. Mi oponente tiene 2 Ser Marrows (LEdIA 223) en juego. ¿Capturan ambos Ser Marrows 1 Æmbar y, de ser así, de dónde se coge el segundo?

Ser Marrows únicamente puede capturar 1 Æmbar, el que se acaba de obtener por la acción de cosechar. El jugador activo determina qué copia de Ser Marrows captura el Æmbar.

Un Mangante Gruñón (LEdIA 313) del que soy propietario y que controla mi oponente es purgado por la Caja de Spangler (LLdIA 132). Más tarde, la Caja de Spangler es destruida. Cuando el Mangante Gruñón vuelva al juego, ¿quién lo controlará?

Cuando la Caja de Spangler devuelve al Mangante Gruñón al juego, esto cuenta como "entrar en juego" de nuevo, por lo que la habilidad de Mangante Gruñón hace que lo pongas en juego bajo el control de tu oponente.

Juego la carta Saco de Monedas (LEdIA 312) y tengo 3 Æmbar en mi reserva. ¿Puedo dividir los 3 daños entre múltiples criaturas?

Sí: como Saco de Monedas inflige 1 daño "por cada" Æmbar en tu reserva, cada punto de daño puede asignarse a una criatura diferente.

Juego la carta Descarga Nerviosa (LLdIA 276) mientras mi oponente tiene 2 Æmbar en su reserva y controla unos Pixies de Po (LEdIA 362). ¿Puedo infligir 2 de daño con el efecto de la Descarga Nerviosa?

Sí. Los Pixies de Po tiene un efecto de sustitución que cambia el lugar de donde se saca el Æmbar robado (la reserva común en lugar de la reserva de su controlador). Sin embargo, ese Æmbar todavía se considera "robado", y por lo tanto la condición de "si lo haces" de la Descarga Nerviosa se cumple.

Cosecho con Nexus (LLdIA 305), que me permite usar un artefacto de mi oponente "como si fuera" mío. Elijo usar el Fragmento de Codicia (LEdIA 315) de mi oponente, que me permite obtener 1 Æmbar "por cada Fragmento aliado". El Fragmento de Codicia es el único Fragmento en juego. ¿Cuánto Æmbar obtengo?

Estás usando el Fragmento de Codicia como si fuera tuyo, así que el Fragmento de Codicia se cuenta a sí mismo como Fragmento aliado para los propósitos de su habilidad.

Cosecho con Nexus (LLdIA 305), y uso el Tunelador Espectral (LLdIA 133) de mi oponente para darle a Nexus la habilidad "Cosechar: Roba una carta.". ¿Puedo por tanto activar esa habilidad de "Cosechar:"?

Sí: como todavía estás dentro del periodo en el que puedes activar las habilidades "Cosechar:" de Nexus, ahora podrías activar la que te otorga el Tunelador Espectral.

Cosecho con mi Replicador (LLdIA 150), y uso su habilidad para activar el efecto de "Cosechar:" del Sequis (LLdIA 257) de mi oponente como si yo lo controlase. ¿De qué reserva de jugador captura Sequis el Æmbar?

Sequis captura 1 Æmbar de la reserva de tu oponente. Estás usando Sequis como si lo controlases tú, por lo que las reglas de captura habituales hacen que el Æmbar sea capturado de la reserva de tu oponente.

Mi oponente tiene a Ser Marrows (LEdIA 223) en juego. Si juego Puerta Dimensional (LLdIA 108) y luego cosecho con una criatura, ¿captura Ser Marrows el Æmbar de la criatura que cosecha?

No: en este caso el efecto de obtener Æmbar por cosechar está siendo sustituido por el de robar Æmbar a tu oponente. Esto significa que no estás obteniendo ese Æmbar directamente por cosechar, así que el Ser Marrows de tu oponente no podrá capturarlo.

Mi oponente forja dos Llaves en su turno. En mi siguiente turno, juego Mazo de Llaves (LLdIA 66). ¿Qué es lo que ocurre?

El Mazo de Llaves únicamente afecta a una Llave. Elegirás una de las dos Llaves que tu oponente forjó en su turno anterior y la desforjarás.

Elijo Logos como mi Casa activa. Juego Desplazamiento de Fase (LLdIA 117) y luego juego una Imitación (LLdIA 328) como una copia de Nieblar (LLdIA 110). ¿Puedo aún jugar otra carta que no sea de Logos usando el efecto Desplazamiento de Fase?

No. El Desplazamiento de Fase te da permiso para jugar 1 carta que no sea de Logos este turno. Jugar Imitación consume este efecto, ya que no habrías podido jugar Imitación sin el efecto de Desplazamiento de Fase.

¿Puedo jugar Imitación (LLdIA 328) como una copia de Eureka (LEdIA 128) si ya he jugado otra carta este turno?

No. Si Imitación se juega como una copia de Eureka, tendrá la palabra clave Alfa. Puesto que ya has jugado otra carta en este turno, no puedes jugar una carta Alfa en este turno, así que no podrás jugar Imitación y en vez de eso volverá a tu mano.

¿Puedo jugar Imitación (LLdIA 328) como una copia de Eureka (LEdIA 128) si es lo primero que hago durante el paso 3 de mi turno?

Sí. Imitación se está jugando como una copia de Eureka y tendrá la palabra clave Alfa. Puesto que no has hecho nada más (jugado una carta, descartado una carta ni usado una carta) este turno aún puedes jugar la carta Alfa.

Mi oponente tiene 10 Æmbar y está a punto de forjar su segunda Llave. Juego Injerto Interdimensional (LLdIA 112). Mi oponente tiene una Maestra de Forja Og (LEdIA 38) en juego. En su turno forja una llave por un coste de 6 Æmbar. ¿Qué pasa con los 4 de Æmbar restantes?

El efecto del Injerto Interdimensional y el de la Maestra de Forja Og se producen al mismo tiempo (después de que se forje la Llave), por lo que el jugador activo (tu oponente) elige cuál resolver primero.

Mi Gabos Brazoslargos (LLdIA 86) ataca al Diablillo del Æmbar de mi oponente (LEdIA 53). ¿Elusivo evita el daño de Gabos Brazoslargos, o puedo infligir ese daño a otra criatura?

Aún puedes infligir el daño de Gabos Brazoslargos a otra criatura. Elusivo únicamente evita el daño infligido a la criatura con la habilidad Elusivo durante el combate.

Mi oponente juega Sombra de Dis (LEdIA 103), lo que me obliga a tatar los cuadros de texto de mis criaturas como si estuvieran en blanco hasta su siguiente turno. Juego a Dienteplata (LLdIA 311). ¿Dienteplata entra en juego preparado?

Sí. La Sombra de Dis únicamente afecta a las criaturas mientras están en juego. La capacidad de Dienteplata modifica la forma en que entra en juego, por lo que tiene efecto antes de que se aplique el efecto de Sombra de Dis.

Mi oponente juega Sombra de Dis (LEdIA 103). Tengo dos copias de Fulgor (LEdIA 323) en mi mano. ¿Puedo jugar las dos?

No. Alfa es una restricción de juego que está activa mientras está en tu mano, antes de jugar la carta. Después de haber jugado una carta en un paso, no puedes jugar una carta Alfa, incluso si su cuadro de texto se considera en blanco una vez que está en juego.

Mi oponente juega Sombra de Dis (LEdIA 103). Tengo una Bruja del Ocaso (LEdIA 320) en mi mano. ¿Puedo jugar la Bruja del Ocaso y luego jugar otras cartas?

Sí, puedes seguir jugando, usando y descartando cartas después de jugar la Bruja del Ocaso. Omega es un efecto que ocurre después de jugar una carta. En ese momento, Bruja del Ocaso está en juego y bajo el efecto de la Sombra de Dis, lo que significa que ya no tiene la habilidad Omega.

Tengo un Ronnie el Reloj (LEdIA 276) adyacente a una Pequeña Niff (LEdIA 289). Ataco a una de las criaturas de mi oponente con Ronnie el Reloj, pero es destruido durante la pelea. ¿Me permite la habilidad de la Pequeña Niff robar 1 Æmbar?

Sí. La carta adyacente a la Pequeña Niff no necesita sobrevivir para que Pequeña Niff robe el Æmbar.

Mi oponente tiene dos criaturas en juego y yo no tengo ninguna. Juego un Tiburón de Neutrones (LLdIA 146) y uso su efecto de juego para destruir a una criatura enemiga así como al Tiburón de Neutrones. Si la primera carta de mi mazo no pertenece a la Casa Logos, ¿puedo repetir la habilidad de Tiburón de Neutrones y destruir a la otra criatura de mi oponente?

No. La destrucción del Tiburón de Neutrones y de la primera criatura enemiga se resuelve completamente antes de proceder con el resto de la habilidad del Tiburón de Neutrones. Debido a que el Tiburón de Neutrones ya no está en juego, su habilidad de Jugar/Luchar/Cosechar ya no está activa y no puede activarse de nuevo.

¿Cuándo se activa la habilidad del Traje de Protección (MeC 330)?

La habilidad del Traje de Protección se activa después de que se juegue una carta de acción y se resuelva su bonificación de Æmbar, en el mismo momento que otros efectos que ocurren "después" de que se juegue una carta de acción. Sin embargo, el jugador activo debe activar el efecto del Traje de Protección antes de activar el efecto "Jugar:" de la carta de acción.

FE DE ERRATAS

Esta sección contiene la fe de erratas de cartas concretas. En cada entrada se indica el número de la versión de este documento en la que dicha entrada apareció por primera vez, para establecer una cronología de cuándo se realizó cada cambio. La fe de erratas prevalece sobre la información impresa originalmente de la carta a la que se aplica. A menos que aparezca una fe de erratas en esta sección, la impresión original del producto español de esa carta y toda su información se consideran correctos y prevalecen sobre cualquier otra impresión, como las de cartas promocionales o de juego organizado, o impresiones que puedan aparecer en productos alternativos.

(v1.1) Interdimensional Graft (LLdIA 112)

El título de esta carta debería estar traducido como Injerto Interdimensional.

(v1.1) Tigre Portentoso (LLdIA 360)

El texto de esta carta debería decir "Jugar: Inflige 4  a una criatura enemiga."

(v1.2) Backup de Biomatriz (LLdIA 208)

El texto de esta carta debería decir "Esta criatura obtiene "Destruída: Pon esta criatura en los archivos de su propietario."

(v1.3) Acceso a la Biblioteca (LLdIA 115)

El texto de esta carta debería decir: "Jugar: Durante el resto del turno, cada vez que juegues otra carta, roba una carta. Purga el Acceso a la biblioteca."

Gato por Liebre (LLdIA 267)

El texto de esta carta debería decir: "Jugar: Si tu oponente tiene más  que tú, roba 1 . Repite el efecto anterior si tu oponente aún tiene más  que tú."

Bateranauta (LEdIA 006)

El texto de esta carta debería decir: "Jugar/Luchar/Cosechar: Devuelve a tu mano otra criatura gigante aliada."

Gusano Coleccionista (LEdIA 162)

El texto de esta carta debería decir: "Luchar: Archiva la criatura contra la que luche el Gusano Coleccionista. Si esta criatura abandona tus archivos, en vez de eso ponla en la mano de su propietario."

Magda la Rata (LLdIA 303)

Debería decir: "Elusivo. Jugar: Roba 2 . Si Magda la Rata abandona el juego, tu oponente roba 2 .

Sapiendrón Yzfyz (LEdIA 210)

Debería decir: "Jugar: Archiva una carta. Puedes purgar una carta archivada. Si lo haces, aturde una criatura."

Una Vida por Otra (LEdIA 273)

Debería decir: "Jugar: Sacrifica una criatura. Si lo haces, inflige 6  a una criatura."

KEYFORGE

TABLA DE ORDEN DE RESOLUCIÓN

Esta tabla proporciona una estructura de orden de resolución detallada para todos los pasos estándar del juego y varias habilidades de las cartas que aparecen con frecuencia. Úsala para determinar la secuencia de resolución correcta de las habilidades de las cartas y los pasos del juego.

El texto en negro indica los pasos del juego y el texto en **ROJO** algunos efectos comunes de las cartas y el momento exacto en el que se resuelven.

Cuando dos o más efectos ocurren al mismo tiempo, el orden en que se resuelven lo determina el jugador activo. **Nota:** Los efectos que usan la expresión "cada vez que" se resuelven en el mismo momento del orden de resolución que los efectos que usan la expresión "después de".

1 FORJAR UNA LLAVE

» SE ACTIVAN LOS EFECTOS DE "AL PRINCIPIO/INICIO/COMIENZO DEL TURNO".

1. Comprueba si puedes forjar una Llave.
2. Si puedes hacerlo, gasta una cantidad de *Æmbar* igual al coste de forja actual y forja una llave. Si forjas tu tercera llave, ganas de inmediato la partida.

» SE ACTIVAN LOS EFECTOS DE "DESPUÉS DE FORJAR UNA LLAVE".

2 ELEGIR UNA CASA

1. Elige la Casa activa para este turno.

» SE ACTIVAN LOS EFECTOS DE "DESPUÉS DE QUE ELIJAS UNA CASA".

2. Puedes coger todas las cartas de tus archivos y ponerlas en tu mano.

3 JUGAR, DESCARTAR O USAR CARTAS

Puedes realizar estas acciones en cualquier orden y repetirlas cualquier número de veces.

JUGAR UNA CARTA.

1. Si tu carta es una criatura, un artefacto o una mejora, ponla en juego. Si tu carta es una acción, revélala (después de jugarla, descártala).
2. Resuelve la bonificación de *Æmbar* de tu carta.

» SE ACTIVAN LOS EFECTOS DE "JUGAR:" Y "DESPUÉS DE QUE JUEGUES/DESPUÉS DE ENTRAR EN JUEGO/ENTRA EN JUEGO".

USAR UNA CRIATURA PARA LUCHAR.

1. Agota a la criatura atacante y elige a la criatura con la que está luchando.
2. Las criaturas se infligen daño la una a la otra simultáneamente.

» SE ACTIVAN LOS EFECTOS DE "LUCHAR:", "DESPUÉS DE QUE UNA CRIATURA LUCHE" Y "DESPUÉS DE QUE SE USE UNA CRIATURA".

USAR UNA CRIATURA PARA COSECHAR.

1. Agota a la criatura que está cosechando.
2. Obtén 1 *Æmbar*.

» SE ACTIVAN LOS EFECTOS DE "COSECHAR:", "DESPUÉS DE QUE UNA CRIATURA COSECHE" Y "DESPUÉS DE QUE SE USE UNA CRIATURA".

USAR UNA ACCIÓN O UNA HABILIDAD OMNI.

1. Agota a la criatura o artefacto con la habilidad "Acción:" u "Omni:".
2. Resuelve los efectos de dicha habilidad.

» SE ACTIVAN LOS EFECTOS DE "DESPUÉS DE QUE SE USE UNA CRIATURA".

4 PREPARAR CARTAS

1. Prepara todas tus cartas agotadas.

5 ROBAR CARTAS

1. Roba cartas hasta que tengas seis o más en tu mano (ajustando la cantidad según las cadenas o los efectos de cartas).

» SE ACTIVAN LOS EFECTOS DE "AL FINAL DEL TURNO".

DAÑO

Los siguientes pasos ocurren cada vez que se inflige daño a una o más criaturas:

- 1 Aplica los efectos que eviten daño.
- 2 Usa armadura para evitar daño.
- 3 Inflige todo el daño restante. Las criaturas que tengan sobre ellas una cantidad de daño igual o mayor que su Poder sobre ellas son marcadas para ser destruidas.

DESTRUIDA

Los siguientes pasos ocurren siempre que una o más cartas vayan a ser destruidas:

- 1 Las cartas quedan marcadas para ser destruidas.
» SE ACTIVAN LOS EFECTOS DE "DESTRUIDA:".
- 2 Cada carta destruida se pone en la pila de descartes de su propietario (la línea de batalla se contrae de inmediato para ocupar los huecos que dejan las criaturas destruidas).
» SE ACTIVAN LOS EFECTOS DE "DESPUÉS DE QUE UNA CRIATURA SEA DESTRUIDA:".