

KEYFORGE ADVENTURES



EL DESPERTAR DEL KEYRAKEN

RECLAMENTO



KEYFORGE ADVENTURES

EL DESPERTAR DEL KEYRAKEN

REGLAMENTO

LA HISTORIA HASTA AHORA...

Cuando la Sociedad de la Lógica y la Razón perdió su observatorio submarino, acudió a los Arcontes del Crisol en busca de ayuda. Con la promesa de un alijo de æmbar inusual, un equipo de valientes Arcontes se ha unido a la tripulación de la mayor embarcación que la sociedad Logos ha creado jamás: el SLRS Vortexilon. Y menos mal que han venido: ¡el observatorio está en ruinas, destruido por una bestia monstruosa!

Tan solo el Doctor Escotera, que ha estudiado las antiguas leyendas del Crisol, ha reconocido a la bestia como el legendario Keyraken. Sellado bajo el océano hace mucho tiempo por una antigua y olvidada civilización, el Keyraken ha sido liberado por una malvada secta acuática, y aún no ha mostrado más que una fracción de su poder. Pero al mismo tiempo que el Vortexilon descubre la existencia del Keyraken y el destino del observatorio, el monstruo ha abandonado su lecho de destrucción y apunta con su ojo (¿sus ojos?) a la superficie.

Si el Keyraken emerge, sumergirá continentes enteros a su paso, llevando a la ruina a la civilización tal y como la conocemos. ¡La bestia debe ser derrotada!

DESCRIPCIÓN GENERAL

KeyForge: Aventuras es un modo de juego cooperativo único en el que de uno a tres jugadores colaboran para vencer al gran y terrible Keyraken. Cada jugador utiliza un mazo de KeyForge de 36 cartas de su colección, un juego de llaves y suficientes fichas y contadores, mientras que el Keyraken está representado por un mazo de Aventura especial.

Los jugadores siguen todas las reglas estándar de KeyForge con las modificaciones descritas en este documento. El juego termina cuando el Keyraken avanza cuatro veces hacia la superficie del océano, momento en el que los jugadores pierden, o cuando los jugadores derrotan al Keyraken infligiéndole daño hasta que tenga al menos tantas fichas de Daño como su Poder.

IMPRIMIR Y JUGAR

KeyForge: Aventuras es un modo de juego gratuito disponible a través del sitio web de Fantasy Flight Games. Para jugar la aventura del Keyraken, un jugador debe descargar y preparar tanto el mazo como la carta gigante del Keyraken. Este libro de reglas puede imprimirse para su consulta o consultarse en formato digital.

Para preparar la carta gigante del Keyraken, imprímela a tamaño completo en un folio A4 de papel blanco de impresora y recórtala. Para preparar las cartas del mazo, imprímelas, recorta cada una por separado y mételas en fundas de cartas usando como dorso las cartas que quieras tamaño KeyForge o LCG. Esta aventura requiere 46 fundas de cartas, o 47 si se utilizan dos fundas para la carta de Marea Alta y Marea Baja (como se explica más abajo).

Una forma eficaz de imprimir las cartas es usar Adobe Reader, que puede descargarse gratuitamente en <https://get.adobe.com/reader/>. Al imprimir el pdf, usa la opción de imprimir varias páginas por hoja y marca que se impriman 9 por hoja. De esta forma, se imprimirán 9 cartas por cada folio, organizadas en una cuadrícula de 3x3, que luego se pueden recortar con una cizalla o tijeras.

Una de las cartas de esta aventura es de doble cara (Marea Alta y Marea Baja). Se puede montar introduciendo las dos caras en la misma funda transparente, de modo que se pueda dar la vuelta a la carta para descubrir la otra cara, o bien introduciendo las dos caras en fundas de cartas opacas separadas e intercambiando una por otra durante la partida.



PREPARACIÓN

Para preparar la partida, sigue los siguientes pasos en orden:

1 Pon en la mesa el Keyraken.

Pon la carta gigante del Keyraken en el centro del área de juego.

2 Pon la carta de Marea.

Pon la carta de Marea de doble cara al lado del Keyraken, con la cara de Marea Baja boca arriba.

3 Baraja el mazo de Aventura.

Baraja el mazo de Aventura del Keyraken, que se compone de todas las cartas del Keyraken restantes. Ponlo boca abajo a la izquierda del Keyraken, al alcance de todos los jugadores.

4 Crea la reserva común.

Pon todas las fichas y contadores que suelen usarse en partidas estándar de KeyForge al alcance de todos los jugadores para crear la reserva común.

5 Los jugadores preparan sus mazos.

Cada jugador baraja un mazo de Arconte elegido de su colección y roba una mano inicial de 6 cartas. Cada jugador puede hacer un mulligan de su mano inicial una sola vez, como en una partida estándar de KeyForge. Cada jugador comienza el juego con 3 fichas de Llave sin forjar.



Carta de Marea

Carta del Keyraken



Cartas de Aventura

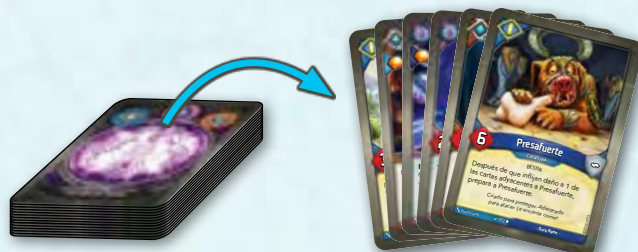
Mazo de Aventura



Fichas de Daño

Fichas de Æmbar

Contadores de Estado



Mazo de Arconte

Mano inicial



Llaves sin forjar

ÁREA DE JUEGO DE DESPERTAR DEL KEYRAKEN, A MITAD DE LA PARTIDA:



Reserva de Æmbar del Keyraken



Pila de descartes



Mazo de Aventura



Carta del Keyraken



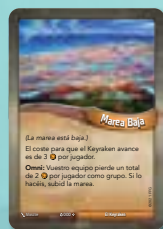
Carta de Criatura



Carta de Criatura



Carta de Criatura



Carta de Marea



Carta de Artefacto

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

Esta sección contiene los conceptos fundamentales de El despertar del Keyraken que proporcionan el contexto para los jugadores que están aprendiendo a jugar este modo.

EL KEYRAKEN

Durante una partida de este modo, los jugadores cooperan para derrotar al **Keyraken** antes de que pueda llegar a la superficie. El Keyraken, que hace las veces de oponente, está representado por una carta gigante, con un mazo de Aventura que contiene las estrategias y los ataques del Keyraken. Dado que ocupa el lugar de un oponente, el Keyraken tiene su propia reserva de Æmbar.

JUEGO EN EQUIPO

En *KeyForge: Aventuras*, todos los jugadores colaboran como equipo. En esta aventura, cada jugador del equipo tiene su propia reserva de Æmbar, pero las cartas de los jugadores pueden ayudar a las criaturas de otros jugadores cuando se enfrentan juntos a la misma línea de batalla de criaturas enemigas.

Cuando el jugador activo está resolviendo la habilidad de una carta, las criaturas de las líneas de batalla de otros jugadores, las mejoras vinculadas a dichas criaturas y los artefactos controlados por otros jugadores se consideran en juego y pueden ser afectados por las cartas jugadas o robadas por el jugador activo.

VICTORIA Y DERROTA

Los jugadores ganan esta aventura si derrotan al Keyraken. Para conseguirlo, el equipo de jugadores ataca al Keyraken con sus criaturas y destruye sus brazos y tentáculos. El Keyraken tiene un Poder total de 30 por el número de jugadores que participan en la partida, y es destruido cuando acumula una cantidad de daño igual o mayor que su Poder.

Sin embargo, los jugadores no cuentan con mucho tiempo. Durante la partida, el Keyraken adquiere Æmbar cosechando y resolviendo habilidades de las cartas. Cada vez que el Keyraken juega su turno, intenta **avanzar**, gastando su Æmbar para ascender hacia la superficie del océano. Si el Keyraken avanza cuatro veces, llega a la superficie y los jugadores pierden la partida.

Los jugadores no ganan la partida forjando llaves, pero al hacerlo sí que consiguen reducir las defensas del Keyraken para que sea más fácil destruirlo.

CÓMO JUGAR

Cuando juegan una partida de *KeyForge: Aventuras*, cada jugador juega su turno y después juega un turno por el Keyraken. Durante cada uno de los turnos del Keyraken, el jugador que juega el turno del Keyraken es el **jugador activo**.

Después de que los jugadores hayan robado sus manos iniciales, acuerdan el orden de turno: quién jugará en primer lugar y, si es el caso, quién jugará en el segundo y quién en el tercero. Una vez decidido el orden de turno, no se puede cambiar.

TURNOS DE LOS JUGADORES

Durante su turno, cada jugador sigue todas las reglas descritas en el Reglamento de *KeyForge* acerca de elegir Casa, jugar/descartar/usar cartas, preparar cartas y robar hasta tener una mano de 6 cartas. Sin embargo, los jugadores ignoran la regla del primer turno, que limita al jugador inicial a jugar una sola carta durante su turno.

Todos los jugadores pueden utilizar sus cartas y habilidades de la forma habitual durante su turno. Si se usa una criatura para luchar, puede luchar contra el Keyraken o contra cualquiera de las criaturas del Keyraken.

TURNOS DEL KEYRAKEN

Durante el turno del Keyraken, éste realiza varios pasos que se asemejan a los del turno de un jugador, con algunas diferencias. Primero intenta avanzar, y después el jugador activo roba y usa cartas de Aventura. Para resolver el turno del Keyraken, el jugador activo sigue estos pasos:

1 El Keyraken avanza, si puede.

Al comienzo del turno del Keyraken, la bestia intenta avanzar gastando 3 ☹️ o 6 ☹️ por jugador de su reserva de Æmbar, dependiendo del estado de la marea. **Este coste se ve afectado por los efectos de las cartas que normalmente modificarían el coste de las llaves.** Si el Keyraken no tiene suficiente Æmbar para avanzar, no lo hace y no gasta nada de su Æmbar. El Keyraken solo puede avanzar una vez durante cada uno de sus turnos. Después de que el Keyraken avance mientras la marea está alta, baja la marea.

Si el Keyraken avanza 4 veces, los jugadores pierden la partida.

2 El jugador activo roba cartas de Aventura.

Durante el turno del Keyraken, el jugador activo roba todas las cartas de los archivos del Keyraken (consulta la sección “Archivos y mano del Keyraken”) y luego roba las 2 primeras cartas del mazo de Aventura. Cada vez que un jugador roba una carta de Aventura, la juega de inmediato antes de robar la siguiente. Estas cartas se consideran jugadas por el Keyraken (el oponente) a la hora de resolver los efectos de las habilidades de las cartas. Si se añaden cartas a los archivos durante este paso, no se roban durante este turno. A continuación se explica cómo se juega una carta de Aventura robada, según su tipo:

- **Criatura:** Cada criatura entra en juego agotada en el flanco derecho de la línea de batalla del Keyraken.
- **Artefacto:** Cada artefacto entra en juego agotado en la zona de juego del Keyraken, junto al Keyraken, pero separado de su línea de batalla.
- **Acción:** Cada carta de acción tiene un efecto de juego, que resuelve el jugador activo. A continuación, la carta de acción va a la pila de descartes de Aventura.
- **Mejora:** Cada mejora se vincula al Keyraken.

Cualquier icono de bonificación que aparezca en las cartas de Aventura hace que el Keyraken gane esa cantidad de Æmbar, que se añade a la reserva de Æmbar del Keyraken desde la reserva común.

Si el mazo de Aventura no tiene cartas cuando hay que robar o archivar una carta, baraja la pila de descartes de Aventura para formar un nuevo mazo de Aventura y roba o archiva la primera carta de ese nuevo mazo.

3 Usa el Keyraken y sus criaturas.

Durante este paso, primero se usa el Keyraken, y luego se usa cada una de las criaturas preparadas de su línea de batalla, empezando por la criatura del flanco izquierdo y continuando hacia la derecha, hasta que se agoten todas las criaturas del Keyraken.

Cuando se usa el Keyraken, cosecha y obtiene 1 ☹️. A veces, las mejoras o las cartas de acción otorgan al Keyraken la palabra clave Presa, en cuyo caso intenta luchar.

Cuando se usa una de las criaturas del Keyraken, esa criatura cosecha a menos que tenga la palabra clave Presa (consulta la sección sobre la “Palabra clave Presa” en la página 5).

4 Usa cada artefacto enemigo.

Después de usar el Keyraken y sus criaturas, se usa cada uno de los artefactos del Keyraken. Agota esos artefactos y activa sus habilidades “**Acción:**” uno por uno.

Si un jugador usa la habilidad de una carta para darle uno o más de sus artefactos al Keyraken, y esos artefactos tienen habilidades “**Omni:**”, esas habilidades se activan de una en una durante este paso.

5 Prepara el Keyraken, sus criaturas y sus artefactos.

Prepara el Keyraken y todos sus artefactos y criaturas.

REGLAS ADICIONALES

Como ningún jugador controla el Keyraken y sus cartas, las siguientes reglas adicionales explican cómo usarlos en las partidas cooperativas.

ARCHIVOS Y MANO DEL KEYRAKEN

El Keyraken tiene sus propios archivos, una zona de juego boca abajo a la que podrían añadirse cartas de Aventura durante la partida. Cada vez que el Keyraken juega un turno, el jugador activo roba todas las cartas de los archivos del Keyraken antes de robar las 2 cartas del mazo de Aventura. Solo se roban las cartas que estuvieran en los archivos del Keyraken cuando comenzó el paso; cualquier carta añadida a sus archivos mientras el jugador activo está robando cartas de Aventura permanece en sus archivos para ser robada en el siguiente turno del Keyraken.

Si el efecto de una carta dice que el Keyraken archiva un número determinado de cartas de Aventura, ese número de cartas se roba de la parte superior del mazo de Aventura y se añade a los archivos del Keyraken. Si el mazo no tiene cartas cuando hay que archivar una carta de Aventura, baraja la pila de descartes de Aventura para formar un nuevo mazo de Aventura y archiva la primera carta del nuevo mazo.

Si el efecto de una carta haría que el Keyraken robara cartas, en vez de eso, esas cartas se archivan desde la parte superior del mazo de Aventura. Si el efecto de la carta de un jugador le indica que mire o descarte cartas de la mano del oponente, en vez de eso, las cartas correspondientes se miran o descartan de los archivos del Keyraken. Si el efecto de una carta devolvería una carta de Aventura a la mano del Keyraken, en vez de eso, archiva esa carta. Cualquier efecto de la carta de un jugador que interactúe con los archivos del oponente también interactúa con los archivos del Keyraken.

PALABRA CLAVE PRESA

Algunas de las criaturas del Keyraken incluyen la nueva palabra clave **Presa**. Una criatura con esta palabra clave lucha cuando se usa si el jugador activo controla una criatura descrita por la palabra clave. Si una criatura tiene la palabra clave Presa pero no hay criaturas válidas contra las que luchar, la criatura cosecha en vez de luchar. Si existen varias criaturas válidas en la línea de batalla del jugador activo, ese jugador elige contra cuál de sus criaturas lucha.

Palabra clave Provocar

Cuando una criatura que tiene la palabra clave Presa se usa para luchar contra una criatura que no tiene Provocar y una de las cartas adyacentes a esa criatura sí tiene Provocar, en vez de eso, lucha contra la criatura con Provocar.

Contadores de Enfurecer

Una criatura enfurecida no controlada por un jugador gana "Presa: La criatura menos poderosa" si no tiene ya la palabra clave Presa. Solo obtiene esta palabra clave mientras está enfurecida.

INTERPRETACIÓN DE LAS CARTAS DE AVENTURA

Las habilidades de las cartas de Aventura están escritas de tal manera que el jugador que roba la carta o usa la criatura es quien lee y resuelve el texto contra sí mismo. Cada vez que aparece un verbo o pronombre en **segunda persona**, se refiere a la persona que lee la carta y resuelve la habilidad.

Cada vez que la habilidad de una carta hace referencia al Keyraken, se refiere al oponente representado por la aventura. Cuando se resuelven los efectos de las cartas de un jugador que hacen referencia al **oponente** de ese jugador, el Keyraken es ese oponente y realiza las acciones indicadas por el efecto de la carta de ese jugador. Cualquier habilidad de una carta que afecte a "cada jugador" o "todos los jugadores" también afecta al Keyraken.

A la hora de interpretar las cartas de un jugador, solo las criaturas controladas por ese jugador se consideran **aliadas**. Las criaturas de sus compañeros de equipo no se consideran ni criaturas aliadas ni enemigas.

Todas las cartas de esta aventura pertenecen a la Casa Keyraken.

EL KEYRAKEN

Esta aventura gira en torno a una batalla contra el Keyraken, un monstruo mitológico submarino que está emergiendo de las profundidades. Si se abre paso hasta la superficie del océano, asolará el Crisol y traerá la devastación a innumerables civilizaciones.

El Keyraken es su propio tipo de carta, representado por una carta gigante que comienza la partida en juego. Su Poder es igual a 30 por el número de jugadores de la partida y tiene Armadura entre 0 y 6, dependiendo de cuántas llaves haya forjado el jugador activo. Cada vez que el Keyraken juega un turno, se usa como si fuera una criatura. Las mejoras robadas del mazo de Aventura se vinculan al Keyraken como si fuera una criatura.

Cuando un jugador usa una de sus criaturas para luchar, puede elegir que esa criatura luche contra el Keyraken. El Keyraken siempre inflige 3  cuando lucha.

Aunque en la mayoría de los aspectos juega como si fuera una criatura, **el Keyraken no es una criatura y las habilidades de las cartas que afectan a las criaturas no pueden afectar al Keyraken**. Además, como el Keyraken no es una criatura que esté en su línea de batalla, los jugadores siempre pueden luchar contra él, incluso si la criatura del flanco izquierdo de su línea de batalla tiene la palabra clave Provocar.

LA MAREA

Esta aventura usa extensivamente la mecánica de marea que aparece en *Mareas Oscuras*. Cuando los jugadores se enfrentan al Keyraken, la marea tiene reglas adicionales. La marea se representa con una nueva carta de doble cara incluida en esta aventura, en lugar de la carta de Marea de una sola cara que incluyen los mazos de *Mareas Oscuras*.

Las habilidades de algunas cartas pueden hacer subir o bajar la marea durante la partida. La marea siempre está alta para todos los jugadores o baja para todos los jugadores, como indica la cara boca arriba de la carta de Marea. Si algún jugador sube la marea mientras la cara de Marea Baja está boca arriba, da la vuelta a la carta de Marea. Si el efecto de una carta baja la marea mientras la cara de Marea Alta está boca arriba, da la vuelta a la carta de Marea. La marea no puede subir si ya está alta y no puede bajar si ya está baja. Si un efecto "reinicia la marea", coloca la carta de Marea con la cara de Marea Baja boca arriba.

Durante el turno de cualquier jugador, el equipo de jugadores puede, como grupo, gastar un total de 2  por jugador como habilidad "Omni:" para subir la marea. Cada jugador puede gastar cualquier cantidad de  de esta manera, siempre que el equipo gaste colectivamente el total requerido. Esto sustituye a la regla habitual de la marea que permite a los jugadores subirla obteniendo cadenas.

Hay tres formas de bajar la marea:

- 1 Cada vez que el Keyraken avanza, baja la marea.
- 2 Cada vez que se descarte un artefacto del Keyraken mientras se resuelve su habilidad, baja la marea.
- 3 Algunos efectos de las cartas de Aventura pueden hacer que la marea baje.

Las habilidades que hacen referencia a la marea se identifican con este icono: 

La carta de marea no se considera una carta en juego.

MODOS DE DIFICULTAD OPCIONALES

KeyForge: Aventuras se ha diseñado para ofrecer un reto significativo para la mayoría de los mazos de Arconte. Sin embargo, la dificultad del juego puede modificarse fácilmente para una experiencia más personalizada.

Si quieres una experiencia más fácil, roba solo 1 carta de Aventura durante el turno del Keyraken.

Si, por el contrario, buscas una experiencia más desafiante, roba 3 cartas de Aventura durante el turno del Keyraken.

CRÉDITOS

Diseño del juego de KeyForge: Richard Garfield

Diseño y desarrollo de la expansión: Aaron Haltom, Tyler Parrott y Brad Andres

Productor: Jason Walden

Edición: Tobin Lopes

Revisión del inglés: Christine Crabb

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Jefa de juegos de cartas: Jim Cartwright

Revisión de ambientación de KeyForge: Daniel Lovat Clark, Chelzee Lemm-Thompson y Danny Schaefer

Director creativo de historia y ambientación: Katrina Ostrander

Diseño gráfico de la expansión: Caitlin Ginther y Neal W. Rasmussen

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Jefe de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de cubierta: Kevin Sidharta

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinador de control de calidad: Zach Tewalthomas

Jefes de producción: Justin Anger y Tim Najmolhoda

Director creativo visual: Brian Schomburg

Jefe superior de proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseñador de juego ejecutivo: Nate French

Director del estudio: Chris Gerber

PRUEBAS DE JUEGO

Carl Anderton, Jackie Anderton, A. Baskin, Jonathan Bever, Sarah Coffee, Will Courtney, Matthew Kuhl, Tobin Lopes, Edouard Mailhot, Brian Petruzzello, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Alexander Ridenour, Glen Seward, Giannis Tiliás y Jason Wallace



FantasyFlightGames.es

TM/® & © 2021 Fantasy Flight Games

