

# KEYFORGE®



**RECLAMAMENTO**



¡BIENVENIDOS!

-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 tiempo 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 ellas 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 lidera su equipo en una carrera por **forjar 3 llaves** antes que su contrincante.

Cada jugador usa su propio mazo de KeyForge, que representa a su Arconte y sus seguidores. Los jugadores compiten por conseguir el preciado recurso conocido como Æmbar (🔥). Cuando un jugador ha reunido suficiente Æmbar, puede forjar una llave. El primer jugador que consiga **forjar 3 llaves** podrá abrir una Cámara y ganar la partida.

El rasgo más distintivo de KeyForge es que no existen dos mazos iguales. Las cartas de KeyForge no se venden individualmente; siempre se venden como mazos listos para jugar. ¡Todos los mazos que existen son únicos!

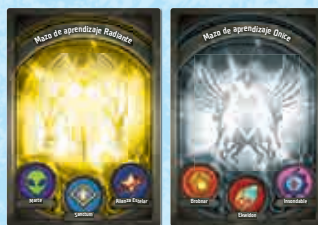
Esta guía está diseñada para enseñarte los fundamentos del juego. También puedes aprender con nuestro completo tutorial en vídeo, en el que usarás los **mazos de aprendizaje** especiales incluidos en la caja.



Cuando domines los conceptos básicos, dispondrás de los conocimientos necesarios para usar tus dos primeros mazos sellados de KeyForge incluidos en esta Caja de inicio. ¡Ábrelos y continúa tu búsqueda de los secretos del Crisol!

# COMPONENTES

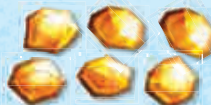
Aquí se muestran los componentes incluidos en la *Caja de inicio de KeyForge* para que puedas identificarlos de un vistazo. Se consideran los componentes oficiales del juego.



2 Mazos de aprendizaje de KeyForge



2 Mazos de KeyForge sellados



28 fichas de Æmbar



22 fichas de Daño con valores de 1, 3 y 5



2 Registros de cadenas con sus fichas



16 contadores genéricos en 2 colores



7 contadores de Aturdimiento



7 contadores de Enfurecer



7 contadores de Escudar



18 contadores de Poder +1



2 juegos de 3 llaves (azul, roja y amarilla)





## PREPARACIÓN

**Nota:** Las instrucciones de preparación de la partida de aprendizaje que verás en el tutorial en vídeo son ligeramente diferentes porque los mazos de aprendizaje no están pensados para barajarlos.

Estas instrucciones de preparación son para jugar una partida estándar usando mazos normales de KeyForge, como los dos mazos sellados que incluye esta Caja de inicio. Si quieres jugar con los mazos de aprendizaje, sigue las instrucciones de preparación del tutorial en vídeo.

1. Pon todas las fichas de Æmbar y Daño y los contadores de Estado al alcance de ambos jugadores para crear la **reserva común**.
2. Cada jugador pone su **carta de identidad de Arconte** en el lado izquierdo o derecho de su zona de juego.

3. Cada jugador pone **3 fichas de Llave** con el lado sin forjar boca arriba, una de cada color, junto a su carta de identidad de Arconte.
4. Decide al azar quién será el **jugador inicial**, que será quien juegue el primer turno de la partida
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 7 cartas**. El otro jugador roba una **mano inicial de 6 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 1 carta menos.

La partida ya está lista para comenzar.

## SECUENCIA DEL TURNO

Keyforge se desarrolla en 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.

Solamente tomas decisiones y realizas acciones durante tu propio turno. No tomas ninguna decisión cuando no es tu turno. Cuando le toca el turno a un jugador, se le denomina **jugador activo**.

Cuando hayas completado los cinco pasos de tu turno, tu oponente juega el suyo, y así sucesivamente hasta que un jugador gana la partida. Cada paso de un turno se describe en las siguientes secciones.

## PASO 1: FORJAR UNA LLAVE

Lo primero que haces en cada turno es comprobar si tienes suficiente **Æmbar** para forjar una **llave**. El **Æmbar** es el recurso básico del juego y se representa con este símbolo: . Si el jugador activo tiene suficiente **Æmbar** para forjar una llave durante este paso, está obligado a hacerlo.

El coste estándar para forjar una llave es seis **Æmbar** (6 ). Las habilidades de algunas cartas podrían aumentar o reducir este coste.

Para forjar una llave, gastas **Æmbar** de tu reserva y lo devuelves a la reserva común. A continuación, le das la vuelta a cualquiera de tus fichas de Llave de modo que el lado forjado quede boca arriba. **Si acabas de forjar tu tercera llave, ¡ganas!**

No puedes forjar más de 1 llave durante este paso cada turno, incluso si tienes suficiente **Æmbar** para forjar varias.



Gasta 6 Æmbar

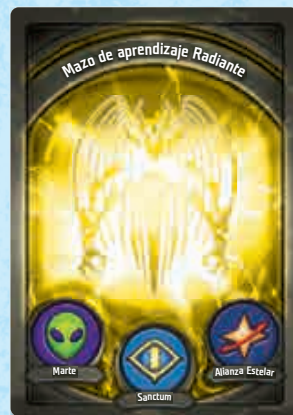


Forja una llave

## PASO 2: ELEGIR UNA CASA

Todos los mazos de **KeyForge** se componen de tres Casas diferentes, indicadas en su carta de identidad. Durante este paso de tu turno, eliges una de las Casas de tu carta de identidad de Arconte para activarla: será la **Casa activa** durante el resto de tu turno. La Casa activa determina qué cartas puedes jugar, usar y descartar de tu mano durante este turno.

Después de elegir una Casa, tienes la opción de tomar todas las cartas de tus **archivos** y añadirlas a tu mano. El funcionamiento de los archivos se explica al final de este reglamento.



Carta de identidad de Arconte

### LAS CASAS DEL CRISOL



Brobnar



Dis



Ekwidon



Geistoide



Logos



Marte



Sanctum



Saurio



Sombras



Alianza Estelar



Insondable



Indómita



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

En este paso de cada turno es donde se desarrolla el núcleo del juego. Durante este paso, puedes **jugar** o **descartar** de tu mano cualquier número de cartas de tu Casa activa. También puedes **usar** cualquier número de cartas de tu Casa activa que estén en juego bajo tu control. Las cartas válidas se pueden jugar, usar o descartar en cualquier orden.

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

**En general no puedes jugar, usar o descartar cartas que no pertenezcan a tu Casa activa, aunque los efectos de algunas de las cartas pueden modificar esta regla.**

Las reglas completas para jugar, descartar y usar cartas se describen en la página 8.

**Regla del primer turno:** durante el primer turno de la partida, el jugador activo no puede jugar o descartar más de **1 carta** de su mano. Los efectos de algunas cartas pueden modificar esta regla.

## PASO 4: PREPARAR LAS CARTAS

En este paso, **preparas** todas tus cartas agotadas. Tienes más detalles en el recuadro lateral "Preparada y agotada".

## PASO 5: ROBAR CARTAS

En el último paso de tu turno, robas cartas de la parte superior de tu mazo hasta tener **6 cartas en la mano**. Después de este paso, tu turno termina.

Si ya tienes 6 cartas o más en la mano al comienzo de este paso, te las quedas todas, simplemente no robas más cartas en este momento.

Si tienes que robar cartas (durante este paso o en cualquier otro momento) pero no puedes porque no te quedan cartas en el mazo, baraja tu pila de descartes para reiniciar tu mazo y sigue robando.

Después de este paso, tu turno termina. Ahora le toca a tu oponente, y así sucesivamente hasta que un jugador gana la partida.

## 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 se puede usar durante tu turno, lo que provoca que se agote.

Las cartas **agotadas** se giran 90 grados. Una carta agotada no se puede usar.

**Todas las criaturas y los artefactos entran en juego agotados.**



Preparada



Agotada



# ELEMENTOS DE UNA CARTA

## ICONO DE CASA

Cada carta pertenece a una Casa. Cada turno, eliges una como Casa activa. Solo puedes jugar, usar y descartar cartas de tu Casa activa cada turno.

## NOMBRE DE LA CARTA

## PODER

Solo las criaturas tienen Poder. Este valor se usa cuando una criatura lucha y determina también cuánto daño puede soportar antes de ser destruida.

## TIPO DE CARTA

Existen 4 tipos básicos de carta: Acción, Artefacto, Criatura y Mejora.

## NOMBRE DEL ARTISTA

## DATOS DE COLECCIÓN

Los mazos de KeyForge se imprimen en colecciones; el símbolo de la izquierda muestra el icono de colección de este mazo. El número identifica la carta dentro del mazo al que pertenece, y el icono de la derecha es la rareza de la carta, que determina la frecuencia con la que puede aparecer en los mazos. Las cartas especiales no se rigen por las reglas de rareza habituales del juego.

●  
Común

◆  
Infrecuente

★  
Rara

◆  
Especial



## ARMADURA

Solo las criaturas tienen Armadura. Un símbolo de ~ indica que la criatura no tiene Armadura.

## RASGOS

Son atributos descriptivos. No tienen ningún efecto inherente en el juego, pero las habilidades de algunas cartas pueden hacer referencia a ellos.

## TEXTO DE HABILIDAD

La mayoría de las cartas tienen una habilidad. En este caso, la carta tiene tanto una habilidad "Jugar:" (que se resuelve solo cuando la juegas desde tu mano) como la palabra clave especial "Provocar". Las palabras clave son la forma abreviada de las habilidades más comunes, descritas en el glosario de este reglamento.

## TEXTO DE AMBIENTACIÓN

Este texto no influye en el juego.

## NOMBRE DEL MAZO

Cada mazo de KeyForge es una combinación única de cartas y cada mazo tiene un nombre único.



## JUGAR CARTAS

Durante el paso 3 de tu turno, puedes **jugar** cualquier número de cartas que pertenezcan a la Casa activa. Para jugar una carta, basta con elegir una de tu mano que pertenezca a la Casa activa y ponerla sobre la mesa. Cada uno de los 4 tipos de carta (Acción, Artefacto, Criatura y Mejora) tiene reglas específicas sobre cómo entra en juego. Se explican en la siguiente sección.

Ten en cuenta que **usar** una carta que ya está en juego no es lo mismo que **jugar** una de tu mano. El uso de las cartas se describe en la página 10.



## ICONOS DE BONIFICACIÓN



Muchas cartas tienen uno o más **iconos de bonificación** en la esquina superior izquierda, debajo del icono de la Casa. Después de jugar una carta con un icono de bonificación, lo primero que tienes que hacer es resolver cada uno de ellos, de arriba a abajo y uno por uno. Resolver cada icono de bonificación es **obligatorio**.




Hay 5 tipos de iconos de bonificación:

 **Æmbar:** Obtienes 1  de la reserva común y lo añades a tu reserva de Æmbar.

 **Capturar:** Una de tus criaturas que estén en juego captura 1  de la reserva de Æmbar de tu oponente. El Æmbar capturado se coloca sobre tus criaturas y no lo puede gastar ninguno de los dos jugadores. Cuando una criatura abandona el juego, el Æmbar que tuviera sobre su carta se devuelve a la reserva de Æmbar del oponente.

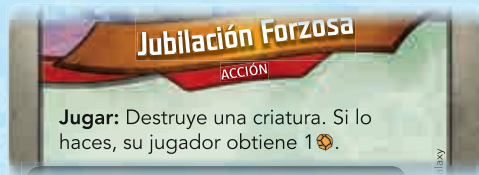
 **Daño:** Inflige 1  (daño) a cualquier criatura que esté en juego.

 **Robar:** Roba 1 carta de encima de tu mazo.

 **Descartar:** Elige 1 carta de tu mano y descártala. La carta que elijas puede pertenecer a cualquier Casa.

## HABILIDADES DE TIPO JUGAR

Algunas cartas incluyen una habilidad con el texto “**Jugar:**” en negrita. Esta habilidad se resuelve después de resolver los iconos de bonificación de la carta, si los tuviera, e inmediatamente después de que la carta entre en juego.



## TIPOS DE CARTA

Puedes jugar 4 tipos de carta: **Acción**, **Artefacto**, **Criatura** y **Mejora**. El tipo de carta aparece indicado justo debajo de su nombre. Las reglas para jugar cada uno de estos tipos son distintas.

### CARTAS DE ACCIÓN

Cuando juegas una carta de acción, resuelves su habilidad “**Jugar:**” y, tras resolver tantos de los efectos de la habilidad como sea posible, pones la carta en tu pila de descartes.

### ARTEFACTOS

Los artefactos entran en juego agotados y se colocan formando una fila frente a ti, pero detrás de tu línea de batalla (este concepto se explica en la siguiente sección). Los artefactos permanecen en juego turno tras turno.

### CRATURAS

Las criaturas entran en juego agotadas y se colocan en la fila delantera de tu zona de juego. 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 tu línea de batalla. Cada vez que una criatura abandone el juego, cubre los huecos que hayan podido quedar en la línea de batalla desplazando la línea hacia dentro. Tienes más detalles en el recuadro lateral “Líneas de batalla”.

## MEJORAS

Cuando juegas una mejora, la **vinculas** a una criatura. Ponla parcialmente solapada debajo de la criatura elegida. Las mejoras permanecen en juego turno tras turno y modifican las cartas a las que están vinculadas.

Al jugar una mejora puedes vinculársela a cualquier criatura en juego, incluidas las de tu oponente. **No puedes jugar una mejora si no hay criaturas en juego.** Si la criatura a la que está vinculada una mejora abandona el juego, la mejora se descarta.

## DESCARTAR CARTAS

Durante el paso 3 de tu turno, puedes descartar cartas de tu mano que pertenezcan a tu **Casa activa** en lugar de jugarlas.

**Consejo:** Esto te puede interesar si tienes cartas en la mano que no ofrecen ningún beneficio inmediato; recuerda que puedes volver a robar hasta tener 6 cartas al final de tu turno, así que descartar las que no necesitas te permitirá robar más en ese momento.



## LÍNEAS DE BATALLA

Flanco izquierdo

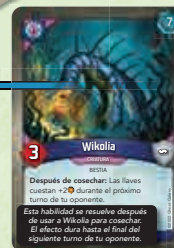


Flanco derecho



Las criaturas que tienes en juego forman tu **línea de batalla**. Los extremos de tu línea de batalla se denominan **flancos**.

Cuando juegas una nueva criatura, entra en juego **agotada** en cualquiera de los flancos de tu línea de batalla, y tu línea de batalla se expande hacia fuera. Las criaturas que estén contiguas en una línea de batalla se consideran **adyacentes**.



Si una de tus criaturas abandona el juego, tu línea de batalla se desplaza hacia dentro para cubrir el hueco.



## USAR CARTAS

Durante el paso 3 de tu turno, además de jugar cartas, también puedes **usar** cualquier número de cartas de tu **Casa activa** que ya tengas en juego. Dependiendo del tipo de carta, puedes usarla de varias maneras. La mayoría deben estar **preparadas** antes de poder usarlas.

## HABILIDADES ACCIÓN Y OMNI

Muchas cartas tienen habilidades que empiezan por **"Acción:"** u **"Omni:"**. Puedes resolverlas durante tu turno usando dichas cartas.

**Habilidades Acción:** Puedes usar cualquier carta preparada de artefacto, criatura o mejora que controles y pertenezca a tu **Casa activa** para resolver su habilidad **"Acción:"**, si tiene una. Simplemente agota la carta y resuelve su habilidad **"Acción:"**.

**Habilidades Omni:** Puedes usar cualquier carta preparada de artefacto, criatura o mejora que controles para resolver su habilidad **"Omni:"**, si tiene una, incluso si **no** pertenezca a la Casa activa. Simplemente agota la carta y resuelve su habilidad **"Omni:"**.

Si una carta tiene múltiples habilidades **"Acción:"** u **"Omni:"**, solo puedes resolver una de ellas cada vez que uses la carta.

## COSECHAR (SOLO CRIATURAS)

Cualquier criatura preparada de tu **Casa activa** puede cosechar. Cuando la usas para cosechar, se agota, obtienes 1 🍷 de la reserva común y lo añades a tu reserva de Æmbar. A continuación, si las tiene, se resuelven todas sus habilidades **"Después de cosechar:"** (también escrito como solamente **"Cosechar:"** en anteriores versiones del juego).

## LUCHAR (SOLO CRIATURAS)

Cualquier criatura preparada de tu **Casa activa** puede luchar. Cuando usas una de tus criaturas para luchar, se la denomina criatura atacante. La agotas y eliges una criatura válida controlada por tu oponente para luchar contra ella, que también puede denominarse criatura enemiga. 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. A continuación, si la criatura atacante ha sobrevivido y las tiene, se resuelven todas sus habilidades **"Después de luchar:"** (también escrito como solamente **"Luchar:"** en anteriores versiones del juego). Ten en cuenta que si la criatura enemiga ha sobrevivido, esta no resuelve sus habilidades **"Después de luchar:"** aunque las tenga, solo lo hace la atacante.

Una criatura no puede luchar si no hay criaturas enemigas contra las que luchar.

En la página siguiente tienes un ejemplo detallado de una lucha.

## DAÑO Y ARMADURA

Si se inflige **daño** a una criatura, pon sobre ella 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 se coloca encima de la pila de descartes de su propietario. Si una criatura tiene un valor de Armadura (a la derecha del nombre de la carta), evita una cantidad de daño recibido igual a este valor en cada turno. El valor de Armadura de una criatura se reinicia al comienzo de cada 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.

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.

## EJEMPLO DE LUCHA

Juan está jugando con el “Mazo de Aprendizaje Ónice” y está en mitad de un turno en el que ha elegido Brobnar como Casa activa.

**1** Juan usa **Cazador de Cabezas** para luchar contra el Comandante Chan. El Cazador de Cabezas inflige 5  al Comandante Chan, y el Comandante Chan 4  al Cazador de Cabezas. El Comandante Chan ha recibido una cantidad de daño superior a su **Poder** y por lo tanto queda **destruido**.

**2** El Cazador de Cabezas ha sobrevivido a la lucha, por lo que se resuelve su habilidad “**Después de luchar**”: Juan obtiene 1  de la reserva común y lo añade a su reserva de **Æmbar**.





## EJEMPLO DE LUCHA (CONTINUACIÓN)

3

Juan usa ahora su **Guantelete de Mando** para **preparar** al Cazador de Cabezas y luchar de nuevo con él.

4

Esta vez, Juan elige al Sargento Zakiel como víctima del Cazador de Cabezas. El Cazador de Cabezas inflige 5♦ al Sargento Zakiel (el daño sufrido por el Cazador de Cabezas no reduce su Poder). El Sargento Zakiel tiene **Armadura 1**, por lo que reduce los 5♦ sufridos a 4♦, aunque sigue siendo suficiente para destruirlo. El Sargento Zakiel inflige 4♦ al Cazador de Cabezas y, como este ya había sufrido 4♦ por su lucha anterior, también es destruido. Juan no puede resolver la habilidad "**Después de luchar**" del Cazador de Cabezas otra vez porque no ha sobrevivido a la segunda lucha.



## OTROS CONCEPTOS

Aunque llegados a este punto ya hemos explicado la mayor parte de las reglas de *KeyForge*, aún quedan algunos conceptos importantes.

### LA REGLA DE ORO

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

### 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.

### RESUELVE LOS EFECTOS EN EL ORDEN EN QUE APARECEN

Al resolver la habilidad de una carta, sigue las instrucciones en el orden en que está escrito el texto.

### QUEDARSE SIN FICHAS

El número de fichas de Daño, fichas de *Æmbar* o contadores de Estado que puede haber en la zona de juego en un momento dado es ilimitado. Si alguna vez te quedas sin fichas o contadores, sustitúyelos por otra cosa.

### ARCHIVOS

Tus archivos son una zona de juego delante de tu carta de identidad de Arconte con cartas boca abajo. **La única forma de añadir cartas a tus archivos es a través de habilidades de cartas.** Las cartas que están en los archivos se consideran fuera de juego.

Durante el paso 2 de tu turno, después de que elijas la Casa activa, puedes tomar todas las cartas de tus archivos y añadirlas a tu mano. Si lo planificas bien, podrías jugar un turno o más con una cantidad inusualmente grande de cartas en la mano.

Puedes mirar las cartas que hay en tus archivos en cualquier momento. No puedes mirar las cartas de los archivos de tu oponente.

## CADENAS

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



Usa la carta de Registro de cadenas y su ficha para llevar la cuenta de cuántas cadenas tienes. La imagen de arriba muestra que el jugador tiene actualmente 2 cadenas.

Durante una partida, las habilidades de algunas cartas podrían provocar que obtengas cadenas. Lleva la cuenta del número de cadenas que tienes con un **Registro de cadenas** y su ficha correspondiente.

Cuando repongas tu mano de cartas durante el paso 4 de tu turno, las cadenas que tengas reducen el número que robas. Si tus cadenas te han impedido robar al menos 1 carta durante el paso 4 de tu turno, te libras de 1 cadena y reduces tu registro de cadenas en 1.

Cuantas más cadenas tengas, mayor es la penalización al robar cartas.

**Cadenas 1 a 6:** repón tu mano con 1 carta menos.

**Cadenas 7 a 12:** repón tu mano con 2 cartas menos.

**Cadenas 13 a 18:** repón tu mano con 3 cartas menos.

**Cadenas 19 a 24:** repón tu mano con 4 cartas menos.

## ¿Y AHORA QUÉ?

¡Ya conoces las reglas básicas de *Keyforge*! Abre los mazos sellados incluidos en esta Caja de inicio y prueba a jugar una partida completa. Si te surge alguna duda durante la partida, las reglas ampliadas, el glosario detallado, las erratas oficiales y las preguntas frecuentes están disponibles en el **Reglamento maestro de KeyForge**:

[keyforging.com](http://keyforging.com)



# CADA MAZO ES ÚNICO

¿Qué es lo que hace que un mazo de KeyForge sea único? Sobre todo, la combinación específica de cartas que incluye. Los mazos de KeyForge se generan mediante un algoritmo informático y un complejo conjunto de reglas que garantizan que nunca haya dos mazos iguales. Además, cada mazo tiene una ilustración única de un Arconte en el dorso de las cartas, junto con su nombre único.

¡Pero eso no es todo! Algunas cartas de KeyForge potencian otras del mismo mazo añadiendo iconos de bonificación. Este proceso se produce cuando se genera el mazo y los iconos de bonificación añadidos se imprimen directamente en las cartas potenciadas. A veces, un mazo también incluye cartas ultra raras: las Disidentes son cartas que normalmente pertenecen a una Casa diferente, los Legados son cartas de colecciones anteriores que normalmente no aparecen en la colección actual, y las Anomalías son cartas de colecciones futuras que de otro modo aún no estarían disponibles.

## ICONO DE COLECCIÓN

Los mazos de KeyForge se imprimen en colecciones y cada una de ellas tiene su propio icono.

## NOMBRE DE LA CARTA

Si el color del nombre de una carta es azul, es que se ha potenciado con iconos de bonificación.

## INFORMACIÓN DE LA CARTA

- Común
- ◆ Infrecuente
- ★ Rara
- ◇ Especial
- 🌀 Acción
- 🔧 Artefacto
- ♥ Criatura
- ↑ Mejora

El número que aparece entre estos iconos es el número de identificación de la carta dentro de la colección.

## NOMBRE DEL MAZO

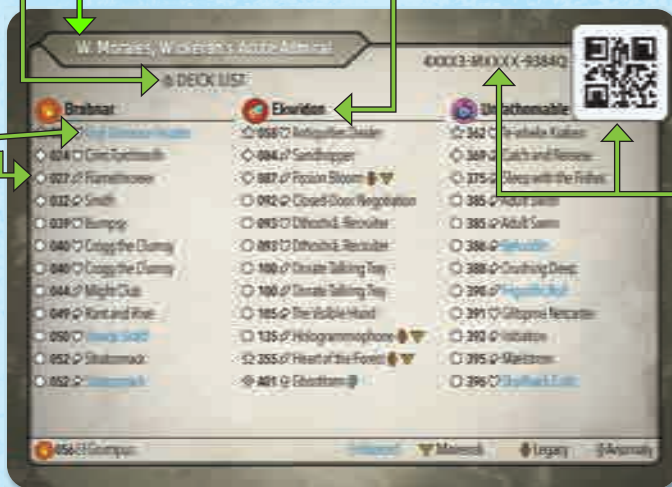
Cada mazo tiene un nombre único.

## CASA

Cada mazo se compone de 3 Casas diferentes.

## CÓDIGO DE REGISTRO

Este código se utiliza para registrar tu mazo en nuestra base de datos oficial, KeyForge Master Vault. No compartas este código.



# EL — CENTRO DEL — UNIVERSO

Existe un lugar en el que elementos de innumerables mundos se unen en un conglomerado único que desafía a la imaginación. Es una yuxtaposición de lugares entrelazados y fusionados para formar algo totalmente nuevo: un mundo de imposibilidades. Este mundo alberga especies de todo el universo conocido, todas ellas arrancadas de su entorno natural y depositadas en un lugar donde aguardan oportunidades y peligros incalculables. Un mundo diferente a cualquier otro.

Esto es el Crisol.

La mayoría de los eruditos concuerdan en muy pocas cosas, pero ninguno rebate, al menos abiertamente, la idea de que se trata de una construcción artificial de escala planetaria, y que está en continuo cambio. Nadie sabe cómo surgió el Crisol ni cómo evoluciona para adaptarse a la constante introducción de nuevas especies. A falta de una explicación mejor, se dice que es obra de unos enigmáticos seres de poder casi divino llamados los Arquitectos.

Los habitantes más insignes del Crisol son los Arcontes. A menudo se les llama hijos de los Arquitectos, ya que poseen todo tipo de poderes sobrenaturales y son aparentemente inmortales. Estos seres recorren los vastos paisajes del Crisol en busca del preciado recurso llamado Æmbar, que a su vez usan para abrir tesoros esotéricos de conocimiento y poder llamados Cámaras.

Al parecer, estas Cámaras están repartidas por todo el Crisol en lugares apartados con nombres tan encantadores como el Gran Desierto de Cristal, las Fauces de Obsidiana y el Cono de la Locura. Cuando se descubre una Cámara, comienza una carrera desesperada para reclamar sus secretos. Los enfrentamientos son inevitables y a menudo se vuelven violentos, por lo que la mayoría de los Arcontes busca la ayuda de un séquito de seguidores. La mayoría proceden de las tribus más poderosas del Crisol, a las que los Arcontes denominan universalmente como Casas. Lo siguiente es una breve presentación de 12 de ellas...









# BROBNAR

Los pendencieros Brob nar son un pueblo orgulloso y ruidoso que valora la fuerza por encima de todo. Solo aceptan seguir el liderazgo de aquellos que poseen la mayor fuerza física y lo que más les gusta es una buena pelea. En su sociedad, cada uno de ellos solo tiene derecho a poseer lo que sea capaz de tomar y proteger. La mayoría de los clanes de guerra Brob nar se componen de gigantes corpulentos y trasgos astutos, ¡pero aceptan en sus filas a cualquier criatura que tenga ganas de pelea!

Aunque a los ojos de gente más civilizada parecen toscos y simplones, los Brob nar 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. Uno de los pasatiempos favoritos de los Brob nar es menear la cabeza al ritmo de música heavy como la del infame grupo Bräkken.

*Dos no se pelean si uno no quiere, pero cuantos más, mejor.*





Por todo el Crisol se cuentan historias sobre monstruos terribles que habitan en el espacio entre los mundos. Cuando algún pobre diablo tiene la desgracia de cruzarse con ellos, no se vuelve a oír de él. Las criaturas demoníacas de Dis se alimentan del miedo y, en lo tocante a crueldad y sadismo, no tienen parangón. Viven en las profundidades del Crisol y corrompen a sus enemigos y secuaces para que les ayuden a recoger el preciado Æmbar.

Los demonios de Dis son, digan lo que digan los mitos, criaturas compuestas de carne y sangre (y quizá quitina insectoide), además de los horrores tecnológicos de pesadilla que conforman sus numerosas alteraciones cibernéticas. No está muy claro si todos los demonios pertenecen a la misma especie bajo 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. Cuanto menos se hable de los humanos que se unen voluntariamente a esta facción, mejor.



*Los demonios siempre toman, nunca dan.*



La Alianza Mercantil de Ekwidon es una vasta red de comerciantes obsesionados con comerciar e invertir por todo el Crisol. Son capaces de salir ganando en cualquier situación de las formas más sutiles. La especie más numerosa dentro de la Casa Ekwidon son los getrukia, criaturas asimétricas con una anatomía adaptada a los discursos y negociaciones más complejos.

Todos los miembros de la Casa Ekwidon prefieren vestir ropas llamativas, de colores vivos y con dibujos y cortes asimétricos. Tienen en gran estima la individualidad, por lo que muchos adornan con el mismo exceso sus atuendos para expresar sus áreas de especialidad, experiencias y gustos personales. Un accesorio muy popular es lo que llaman la "bandeja parlante" que se sujeta con una mano y se usa para exhibir un resumen visual del estado actual de una negociación o una propuesta de acuerdo.

Cuando fracasan las negociaciones, los mercaderes y diplomáticos de Ekwidon tienen a sus órdenes una vasta red de matones y soldados a la que suelen recurrir para persuadir a la oposición de que adopte una nueva perspectiva.

**Como pasa con todo en la Alianza de Ekwidon,  
los regalos solo pueden intercambiarse,  
nunca darse a cambio de nada.**







## GEISTOIDE

La plaga de los geistoides se ha extendido por todo el Crisol, tratando de rehacer el mundo a su propia imagen. Cada esbirro geistoide es una fusión de residuos animados por la energía psíquica del Æmbar e impulsados a cobrarse su venganza contra un universo que los abandonó a su suerte. Cada pieza de basura arrojada por los vivos es en potencia un nuevo esbirro para engrosar sus filas.

El debate sobre el origen exacto de los geistoides aún está por decidir, sobre todo en el seno de la Sociedad de la Lógica y la Razón, un grupo que siente especial desdén por estas construcciones fantasmales. Algunos afirman que su origen es demoníaco y por tanto especulan con que tendrían vínculos con Dis, mientras que otros insisten en que fue un funesto experimento descontrolado.



**Lo abandonado ha retornado y jamás volverá a quedar relegado al olvido.**



Los autoproclamados intelectuales y eruditos "más eminentes" del Crisol pertenecen todos a la Sociedad de la Lógica y la Razón, abreviada como Logos. Esta Casa 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. Los logotarianos acostumbran a reemplazar partes de sus ineficaces cuerpos por maquinaria y, aunque algunos tachan sus experimentos de demenciales, saben que el auténtico entendimiento vale más que cualquier vida. 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.

Muchas de las máquinas de Logos incorporan Æmbar, como fuente de energía o para sacar partido de sus propiedades más esotéricas.



*Nosotros solo nos preocupamos de si podemos o no hacerlo; dejad que el Sanctum se preocupe de si debemos.*





Marte, como imperio, es excepcional porque su sociedad ha permanecido prácticamente inalterada desde que fuera reubicada en el Crisol. Sigue estando bajo el control de los Venerables, realizando experimentos biológicos para crear el monstruo perfecto y combatiendo con pistolas de rayos y platillos volantes para garantizar la supervivencia de su cultura. Usan con alegría la tecnología de clonación para mantener elevada su población.

Al contrario que muchas de las otras facciones del Crisol, Marte no cesa en su búsqueda de la pureza genética y cultural, para que su sociedad 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.

Aunque antaño Marte dependía de la cavorita como fuente de energía para sus pistolas de rayos y para hacer levitar sus platillos volantes, el Embar que solo puede encontrarse en el Crisol es un apto sustituto.

**¡GLORIA A MARTE!**





# 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. Los caballeros angélicos y los cruzados del Sanctum mantienen su hogar en el Crisol seguro, limpio y agradable, algo poco frecuente en el planeta. Estos guerreros que alzan el vuelo con alas doradas han jurado proteger a los débiles, defender a los inocentes y destruir a todo aquel que amenace su orden. La tecnología más característica del Sanctum es la gloriosa armadura de sus caballeros, formidables trajes cibernéticos imbuidos con la energía del Æmbar. Muchos de los caballeros y clérigos de alto rango son seres espirituales de energía pura; de hecho, estos trajes blindados 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. 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.



***Manos como las vuestras  
no son dignas de tocar el  
sagrado Æmbar.***



# SAURIO

La República Sauria es un imperio de sesenta y cinco millones de años de antigüedad, probablemente la sociedad más antigua del Crisol. Bajo el liderazgo de Saurus Rex, primus inter pares, estos dinosaurios geniales y físicamente imponentes se enorgullecen de sus debates filosóficos y de su tecnología, tan avanzada que algunos la confunden con la magia. Las ciudades-estado de la República Sauria coexisten con los demás pueblos del Crisol, un brillante ejemplo para lo que ellos llaman "seres inferiores". Aunque hay variaciones sustanciales entre las numerosas tribus que componen la República, los saurios tienden a ser criaturas grandes y físicamente poderosas para los estándares de otros seres inteligentes del Crisol. Sin embargo, más que de eso, los saurios se enorgullecen de ser las mentes filosóficas más avanzadas del Crisol. Sus debates senatoriales son legendarios por su duración y la fuerza, pasión y perspicacia de su oratoria.

**¡Por el bien de la República!**



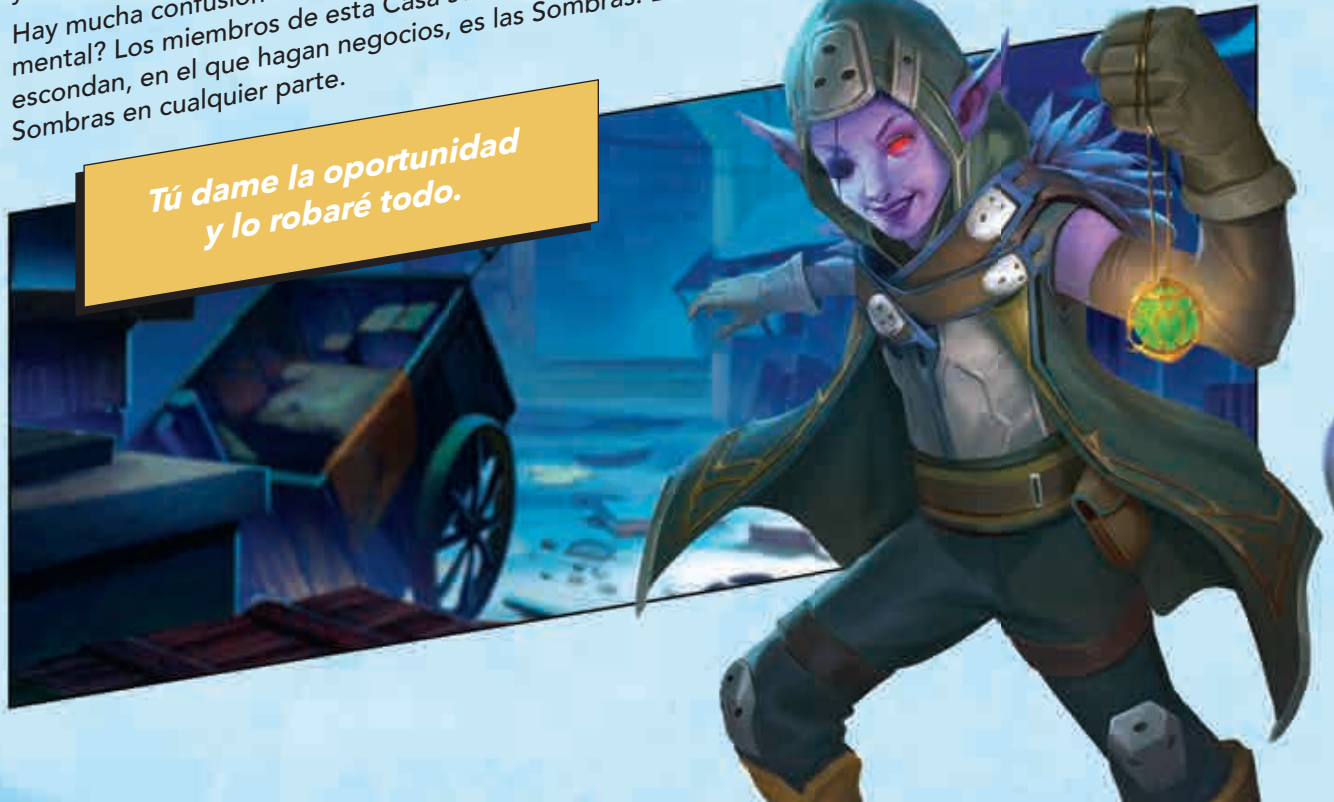
# **SOMBRAS**

Organizada en forma de una serie de gremios afines, la Casa Sombras aprovecha cualquier oportunidad para mejorar su posición en el Crisol. Se trata de un variopinto grupo de pícaros, ladrones, estafadores, a veces asesinos y maleantes en general.

Conocidos por su astucia y rapidez, reutilizan lo que roban de otras Casas para sobrevivir. 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. 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.

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

*Tú dame la oportunidad  
y lo robaré todo.*







## 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. Era un enigma fascinante. Después de pasar décadas explorando la galaxia, incorporando decenas de sistemas estelares a su Alianza democrática, nunca habían encontrado ni 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.

La Gran Alianza Estelar es una de las Casas más diversas del Crisol. Tras el aterrizaje forzoso de la SAV Quantum, sus científicos y exploradores construyeron una pequeña ciudad donde su comunidad multirracial continúa con su misión de exploración, aprendizaje y descubrimiento. Aunque por ahora son incapaces de volver a poner en funcionamiento su nave espacial, teorizan que la clave de su futuro radica en la extraña sustancia conocida como Æmbar.



**Nuestra misión no ha terminado. Tan solo ha cambiado.**



## INSONDABLE

Los océanos del Crisol contienen innumerables misterios: fosas abisales cuyo fondo nadie ha alcanzado, esplendores sin comparación, horrores más allá de toda comprensión y civilizaciones que la historia ha pasado por alto. La sociedad sectaria conocida por el resto del Crisol únicamente como Insondable está formada tanto por humanoides aquanos como por peligrosas bestias de las profundidades marinas, una amenaza letal para las criaturas desprevenidas que se adentran en sus dominios.

El culto Insondable valora la profundidad en todo su alcance: los habitantes de las regiones cercanas a la superficie forman las filas de sus sectarios neófitos, criadores de krill y otros trabajadores de baja estopa. En cambio, las ciudades aquanas de las profundidades abisales están reservadas a sus sacerdotes. Se dividen en muchas órdenes y cultos místicos diferentes, dependiendo de las deidades a las que sirven y de los extraños rituales que estas exigen. Rakuzel, Melerukh y Kiligog son solo tres de ellas, antiguos nombres que inspiran miedo y temor.



*El abismo contiene maravillas,  
así como horrores.*





## INDÓMITA

Mucho más allá de los límites de la civilización, las tierras salvajes del Crisol son el hogar de una miríada de bestias. En conjunto, se las denomina la Casa Indómita. Junto con humanos y otros seres conscientes que rechazan la civilización, forman una numerosa y caótica facción propia. Sin una forma de organización centralizada, la única constante de los indómitos es que son fieles a su naturaleza, sea cual sea.

Los cuidadores de las diversas criaturas salvajes del Crisol son las hadas mecánicas, autómatas extravagantes que hacen todo lo que pueden para mantener el equilibrio natural. Sin embargo, la naturaleza es cruel. Los lobos de la Tierra no tardan en convertirse ellos mismos en presa de los snekgarrs marcianos, los simios vilordos de Regulus Prime acerchan desde las ramas de los árboles nepenthes de Visgard, y las hormigas azucareras de Alfa Centauri nutren a las atrapamoscas venusianas. Algunos de los seres inteligentes indómitos, 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. Sus habilidades se asemejan a la magia, y muchos llaman a estas personas "brujas".

**No intentes cambiar el Crisol  
para adaptarlo a tus necesidades.  
Deja que te cambie a ti.**



# GLOSARIO

Esta sección contiene una breve definición de los términos más importantes que se usan en el juego. Puedes encontrar uno ampliado en el **Reglamento maestro de KeyForge**, en [keyforging.com](http://keyforging.com). Si una definición incluye una palabra en **modo**, significa que esta tiene su propia entrada en el glosario.

**Acción:** Algunos **artefactos** y criaturas tienen una habilidad precedida de la palabra "**Acción:**". Para usar esta habilidad, debes **agotar** la carta. Si una carta ya está agotada, no puedes usar su habilidad "**Acción:**".

**Adyacente:** Las criaturas que estén contiguas en una **línea de batalla** se consideran adyacentes. Cada criatura puede tener, como máximo, dos adyacentes.

**Agotar:** Las cartas en juego pueden estar preparadas o agotadas. Las cartas agotadas no se pueden usar.

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

**Archivos:** Las habilidades de algunas cartas te permiten archivar otras cartas. Las cartas de tus archivos se mantienen boca abajo y se consideran fuera de juego. Durante el paso 2 de tu turno, puedes tomar todas las cartas de tus archivos y añadirlas a tu mano.

**Armadura:** Cada punto de Armadura reduce en 1 la cantidad de daño que recibe una criatura en un turno dado. Esta protección se reinicia cada turno.

**Asalto X:** Cuando esta criatura ataca, inflige la cantidad de **daño** especificada a la criatura enemiga antes de resolver la **lucha**.

**Ataque con dispersión X:** Cuando esta criatura ataca, inflige **daño** X a cada una de las cartas **adyacentes** a la criatura enemiga.

**Aturdir:** Cuando una criatura queda aturrida, coloca un **contador de Aturdimiento** sobre ella. La próxima vez que se use esa criatura, no podrá hacer nada excepto **agotarse** y retirar su contador de Aturdimiento. Una criatura ya aturrida no puede aturdirse de nuevo.

**Cadenas:** Las habilidades de algunas cartas te hacen obtener cadenas. Lleva la cuenta de tus cadenas con una carta de Registro de cadenas y su ficha correspondiente. Cuantas más cadenas tengas, menos cartas **robas** al final de tu turno. Consulta "Cadenas" en la página 14.

**Capturar** (🔗): Toma la cantidad especificada de **Æmbar** de la **reserva de Æmbar** de tu oponente y colócala sobre tu criatura con la habilidad **Capturar**. Cuando una criatura que tiene **Æmbar** sobre ella abandona el juego, este **Æmbar** se pone en la reserva del oponente.

**Casa activa:** Durante el paso 2 de tu turno, eliges una de las 3 Casas de tu carta de identidad de Arconte para que sea tu Casa activa durante ese turno. Solo puedes jugar, usar y descartar cartas de tu Casa activa.

**Control:** Por defecto, las cartas que juegas están bajo tu control, y las que juega tu oponente bajo su control. Las habilidades de algunas cartas te permiten tomar el control de una carta perteneciente a tu oponente. A partir de ese momento podrás elegir la Casa de esa carta como tu Casa activa. Si controlas una carta de tu oponente y esta abandona el juego, vuelve a la mano o a la pila de descartes de tu oponente.

**Cosechar:** Durante tu turno, puedes usar cualquiera de tus criaturas preparadas para cosechar si pertenecen a tu **Casa activa**.

**Curar:** Cuando se cura una criatura, se le retira la cantidad de **daño** especificada.

**Daño** (🔥): Las criaturas pueden sufrir daño al luchar o por las habilidades de algunas cartas. Contabiliza la cantidad de daño que ha sufrido cada criatura con fichas de Daño. Si una criatura sufre una cantidad de daño igual o superior a su **Poder**, es destruida.

**Dañino X:** Cuando una criatura con la palabra clave Dañino es atacada, inflige el **daño** especificado a la criatura atacante antes de que se resuelva la **lucha**. Si este daño destruye a la criatura atacante, no se produce ninguna lucha.

**Despliegue:** Esta criatura puede jugarse en cualquier lugar de la **línea de batalla** de su propietario.

**Después de cosechar:** Después de usar esta criatura para cosechar, si ha sobrevivido, resuelve todas sus habilidades "**Después de cosechar:**". En anteriores versiones del juego, esta habilidad se expresaba solamente como "**Cosechar:**".

**Después de luchar:** Después de usar esta criatura para **luchar**, si ha sobrevivido, resuelve todas sus habilidades "**Después de luchar:**". En anteriores versiones del juego, esta habilidad se expresaba solamente como "**Luchar:**".



**Destruida:** Una criatura es destruida si sufre una cantidad de **daño** igual o superior a su **Poder**. Las habilidades de algunas cartas pueden destruir criaturas de inmediato, o incluso destruir otras cartas, incluidos artefactos y mejoras. Las habilidades que empiezan por “**Destruida:**” se resuelven cuando la carta es destruida. Después de que tus cartas sean destruidas y se hayan resuelto todos los efectos “**Destruida:**”, se colocan en tu pila de descartes.

**Elusivo:** La primera vez que esta criatura sea atacada en cada turno, no se inflige **daño**.

**Æmbar** (☹): El Æmbar es el recurso básico del juego. Cuando obtienes Æmbar, lo colocas en tu **reserva de Æmbar**.

**Enfurecer:** Cuando una criatura se enfurezca, coloca un **contador de Enfurecer** sobre ella. Una criatura enfurecida debe **luchar** siempre que sea posible. Después de que luche, retira su contador de Enfurecer. Una criatura ya enfurecida no puede enfurecerse de nuevo.

**Escaramuza:** Cuando una criatura con esta habilidad ataca, no recibe **daño** por el Poder de la criatura enemiga.

**Escudar:** Cuando una criatura queda escudada, coloca un **contador de Escudar** sobre ella. La próxima vez que una criatura escudada **reciba daño**, sea **destruida** o abandone el juego, en vez de eso, retira el contador de Escudar. Una criatura ya escudada no puede escudarse de nuevo.

**Exaltar:** Cuando se te indique que exaltes a una criatura, coloca 1 ☹ de la reserva común sobre ella.

**Flanco:** El flanco es el extremo izquierdo o derecho de la **línea de batalla** de un jugador. Si una habilidad hace referencia a una criatura “en el flanco”, se refiere a una en el extremo izquierdo o derecho de la línea de batalla.

**Jugador activo:** La persona que está jugando su turno en un momento dado.

**Línea de batalla:** Las criaturas que controlas se colocan en una fila llamada línea de batalla. Los extremos izquierdo y derecho de tu línea de batalla son los **flancos**. Normalmente, cuando juegas una criatura, esta entra en juego en uno de los flancos de tu línea de batalla (tú eliges en cuál). Las criaturas que estén contiguas en una línea de batalla se consideran adyacentes.

**Llaves:** Para ganar a este juego debes forjar llaves. En cuanto un jugador forje la tercera, gana. Normalmente, solo forjas llaves al principio de tu turno, para lo cual gastas **Æmbar** de tu **reserva de Æmbar**. Forjar llaves cuesta normalmente 6 ☹. Las habilidades de algunas cartas pueden aumentar o disminuir este coste para ti o para tu oponente.

**Luchar:** Durante tu turno, puedes usar cualquiera de tus criaturas preparadas para luchar si pertenecen a tu **Casa activa**.

**Omega:** Después de jugar una carta con la palabra clave Omega, el paso actual del juego termina. Normalmente, será el paso 3 de tu turno.

**Omni:** Puedes usar la habilidad Omni de una carta que controles en tu turno aunque no pertenezca a tu **Casa activa**.

**Poder:** El Poder de una criatura es el número con fondo rojo a la izquierda de su nombre. Las criaturas que participan en una **lucha** infligen una cantidad de **daño** igual a su Poder. Si una criatura sufre una cantidad de daño igual o superior a su Poder, es **destruida**.

**Potenciar:** Esta carta ha otorgado iconos de bonificación a otras cartas del mazo. Los iconos ya se habrán añadido como parte del proceso de generación de mazos.

**Preparar:** Las cartas en juego pueden estar preparadas o agotadas. Durante tu turno, puedes usar las cartas preparadas que pertenezcan a tu **Casa activa**.

**Provocar:** No se puede atacar a las cartas adyacentes a esta criatura a menos que tengan también Provocar.

**Purgar:** Cuando purgan una de tus cartas, se retira del juego en lugar colocarla en tu pila de descarte.

**Reserva de Æmbar:** Siempre que obtengas Æmbar o se lo **robes** a tu oponente, se coloca en tu reserva de Æmbar. El Æmbar de tu reserva se gasta para forjar **llaves**.

**Robar** (👛): Cada vez que robas una carta, tomas la primera carta de tu mazo y la añades a tu mano. Si necesitas robar y no te quedan cartas en el mazo, primero baraja tu pila de descartes para volver a formar tu mazo y luego roba.

**Robar (Æmbar):** Cuando robas **Æmbar**, mueves la cantidad especificada de la **reserva de Æmbar** de tu oponente a la tuya.


**Veneno:** Si una criatura con veneno inflige cualquier cantidad de **daño** a una criatura enemiga con su **Poder** durante una **lucha**, esa criatura enemiga queda destruida.


# REFERENCIA RÁPIDA


## SECUENCIA DEL TURNO


1. **Forja una llave** si tienes suficiente Æmbar en tu reserva. Las llaves suelen costar 6. Si acabas de forjar tu tercera llave, ¡ganas!
2. **Elige una Casa** de tu carta de identidad de Arconte. Si tienes cartas en tus archivos, puedes añadirlas a tu mano.
3. **Juega, usa o descarta** cartas de la Casa elegida. Cuando usas cartas que están en juego, se agotan.
4. **Prepara** todas tus cartas agotadas.
5. **Roba** cartas hasta que tengas 6 en la mano.


## ICONOS DE BONIFICACIÓN

 **Æmbar:** Obtienes 1 de la reserva y lo añades a tu reserva de Æmbar.

 **Capturar:** Una de tus criaturas que estén en juego captura 1 de la reserva de Æmbar de tu oponente. El Æmbar capturado se coloca sobre tus criaturas y no lo puede gastar ninguno de los dos jugadores. Cuando una criatura abandona el juego, el Æmbar que tuviera sobre su carta se devuelve a la reserva de Æmbar del oponente.

 **Daño:** Inflige 1 (daño) a cualquier criatura que esté en juego.

 **Robar:** Roba 1 carta.

 **Descartar:** Elige 1 carta de tu mano y descártala. La carta que elijas puede pertenecer a cualquier Casa.

## REFERENCIA DE COMPONENTES



Fichas de Æmbar



Fichas de Daño con valores de 1, 3 y 5



Registros de cadenas con sus fichas



Juego de 3 llaves (azul, roja, amarilla)



Contadores genéricos en 2 colores



Contadores de Aturdimiento



Contadores de Enfurecer



Contadores de Escudar



Contadores de Poder +1

## LAS CASAS DEL CRISOL



Brobnar



Dis



Ekwidon



Geistoide



Logos



Marte



Sanctum



Saurio



Sombras



Alianza Estelar



Insondable



Indómita