

# KEYFORGE<sup>®</sup> AVENTURAS



## La Gran Cacería

### Reglamento

©2024 Ghost Galaxy Inc. Todos los derechos reservados.



## LA HISTORIA...

Se ha corrido la voz por todo Feudoceleste de que el Barón Pálido de Aileron organizará una vez más una Gran Cacería, y que el ganador se llevará todo el botín. ¿Arriesgaréis tú y tu intrépida tripulación vuestro barco y vuestras vidas por la fama, la gloria y el Æmbar?

Tú y tus compañeros Arcontes estáis a punto de embarcaros en una peligrosa aventura en los cielos del Crisol. Al timón de un pequeño barco, habréis de dar caza a las legendarias y escurridizas bestias celestes. Solo las tripulaciones más audaces y, tal vez, temerarias, podrán aspirar al primer premio de la Gran Cacería anual: el mecenazgo del Barón Pálido.

## DESCRIPCIÓN GENERAL

**KeyForge: Aventuras** es un modo de juego cooperativo en el que de uno a tres jugadores cooperan para tener éxito. Cada jugador utiliza un mazo de KeyForge normal de su colección y fichas y contadores suficientes. Los jugadores colaboran para maniobrar su barco aéreo, el Nantucket, con el fin de cazar a poderosas bestias celestes en la capa estratosférica superior del Crisol (conocida como Feudoceleste). Cada vez que los jugadores derrotan a una bestia celeste con el Nantucket, obtienen una cierta cantidad de **renombre**. Los jugadores también tendrán que hacer frente a los agresivos piratas Tormenteros, que intentarán robarles el Æmbar.

Aunque los jugadores no ganan directamente forjando llaves, cada vez que lo hagan obtendrán una mejora a su elección para el Nantucket, lo que les facilitará acumular renombre.

Hay dos grupos de enemigos en esta aventura: Uno de ellos es el de las **Bestias celestes**, a las que los jugadores deben dar caza con éxito utilizando su barco aéreo, el Nantucket. El segundo grupo son los piratas **Tormenteros**, que asedian a los jugadores durante toda la aventura e intentan robarles el Æmbar. Las Bestias celestes y los Tormenteros también se consideran enemigos entre sí. Normalmente, los Tormenteros intentarán evitar a las Bestias celestes, pero estas atacarán a todo lo que invada su territorio, incluidos los Tormenteros.

Los jugadores siguen la mayoría de las reglas estándar de KeyForge, excepto por las modificaciones descritas en este documento. La partida continúa hasta que el mazo de Bestias celestes esté vacío y no queden criaturas Bestia celeste en juego. En cuanto eso ocurra, la partida termina y los jugadores determinan su puntuación final sumando todo el renombre que hayan ganado.

## PREPARACIÓN

Sigue estos pasos para preparar la partida:

### Coloca las cartas gigantes

- 1 Coloca las cartas gigantes Nantucket y Puerto Driza en un extremo de la zona de juego.
- 2 Coloca la carta gigante Isla del tesoro en el extremo opuesto de la zona de juego y deja suficiente espacio cerca de ella para otros componentes.

### Prepara los mazos

- 3 Baraja todas las cartas de **Bestia celeste** y pon las 12 primeras bocabajo para formar el **mazo de Bestias celestes**. Deja a un lado las cartas restantes sin mirarlas. Coloca el mazo de Bestias celestes cerca de la Isla del tesoro.
- 4 Busca la carta de Renombre de los Tormenteros «Tesoro de Flint» y añádela a la zona de juego.
- 5 Baraja las cartas de Renombre de los Tormenteros restantes para formar un mazo y colócalo cerca de la Isla del tesoro.
- 6 Baraja las cartas de Aventura de los Tormenteros restantes para formar el mazo de Aventuras de los Tormenteros y colócalo cerca de la Isla del tesoro.

Toma las 2 primeras cartas del mazo de Aventuras de los Tormenteros y la primera del mazo de Bestias celestes y añádelas a los archivos enemigos, bocabajo.

### Coloca las mejoras del Nantucket

- 7 Busca la mejora del Nantucket «Arpón torpedero» y vincúlase al Nantucket. Coloca el resto de las mejoras del Nantucket cerca del Nantucket (no es necesario barajarlas).

### Los jugadores preparan sus mazos.

Cada jugador elige un mazo de Arconte de su colección, lo baraja 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.

Independientemente del número de jugadores que haya en la partida, necesitarás 9 fichas de Llave: 3 de cada color (rojo, amarillo y azul). Si no tenéis suficientes, usa cualquier ficha adecuada para representarlas.

Decidid al azar cuál de los jugadores es el jugador inicial.

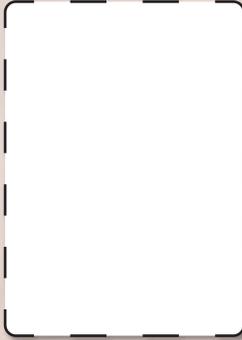
### Crea la reserva común.

- 8 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.

La partida ya está lista para comenzar.



Mazo de Bestias celestes



Pila de descartes de Bestias celestes



Mazo de Aventuras de los Tormenteros



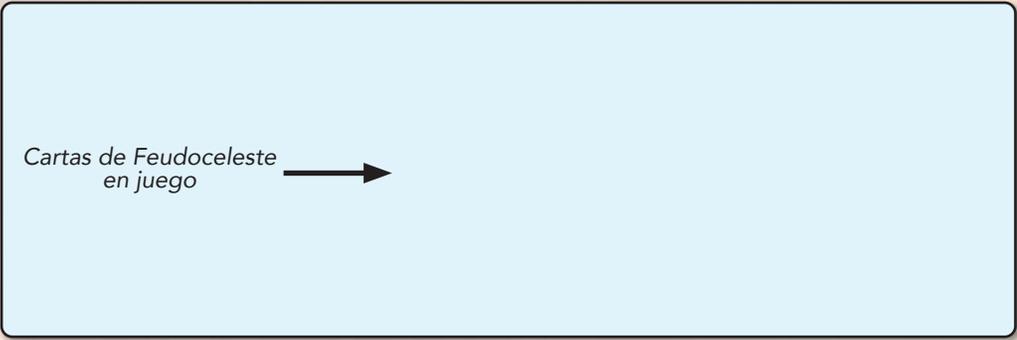
Mazo de Renombre de los Tormenteros



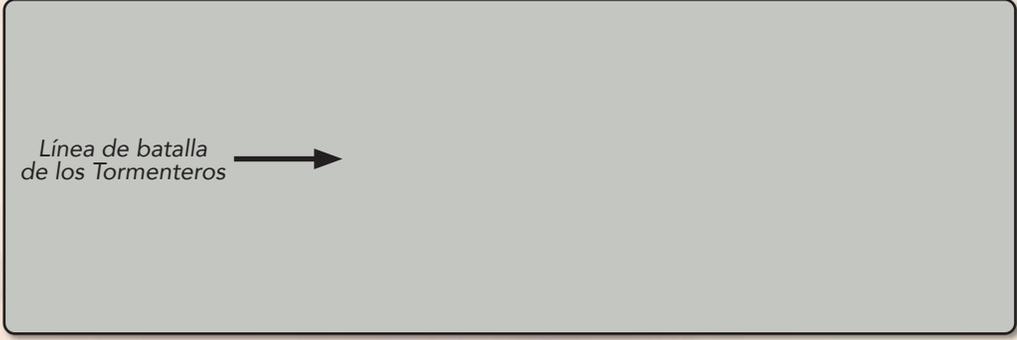
La Isla del tesoro

La Isla del Tesoro no puede ser atacada.

Ante la cercanía del tesoro, todo lo demás había quedado olvidado. El mero hecho de pensar en él era como una hoguera en sus corazones. Sus almas enteras estaban absortas en la expectativa de aquella riqueza...



Cartas de Feudocelste en juego →



Línea de batalla de los Tormenteros →



Artefactos de los Tormenteros



Tesoro de Flint

Invulnerable.

Cuando se puntúe esta carta, obtén 100.

Cuenta la leyenda que el Viejo Flint escondió su botín tan bien que ni siquiera él sería capaz de encontrarlo sin un mapa.



El Nantucket obtiene "Después de luchar": Tu equipo pierde 2.



Mejoras del Nantucket



Nantucket



Puerto Driza



Reserva común

## CONCEPTOS FUNDAMENTALES

Esta sección contiene los conceptos fundamentales de *KeyForge: Aventuras* que proporcionan el contexto para los jugadores que están aprendiendo a jugar esta variante.

### Juego en equipo

En *KeyForge: Aventuras*, todos los jugadores cooperan como un equipo y ganan o pierden juntos. Cada jugador usa su propio mazo de *KeyForge*, tiene su propia línea de batalla y controla sus propias cartas. Sin embargo, los jugadores comparten una misma reserva de *Æmbar*. Los jugadores deben planificar una estrategia colectiva para superar mejor los diversos enemigos y obstáculos a los que se enfrentarán.

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.

### Aliados, enemigos y jugadores

A la hora de resolver los efectos de las cartas, solo las controladas por el jugador activo se consideran «aliadas».

Las Bestias celestes consideran enemigas todas las cartas controladas por los jugadores y todas las cartas de Tormentero. Muchas criaturas Bestia celeste tienen la palabra clave Presa y atacan a cualquier carta enemiga que corresponda con la descripción de dicha presa.

Los Tormenteros consideran al jugador activo su enemigo. Los Tormenteros no atacan directamente a las criaturas Bestia celeste.

Todos los jugadores humanos y los Tormenteros se consideran «jugadores» a la hora de resolver los efectos de las cartas.

Las Bestias celestes no se consideran un jugador. No tienen reserva de *Æmbar* y no forjan llaves.

### Zona de Feudocelste

La Zona de Feudocelste es una zona de juego separada de cualquier línea de batalla.

No hay línea de batalla en la Zona de Feudocelste, de modo que no hay cartas adyacentes y la palabra clave Provocar no tiene efecto.

Solo para facilitar la resolución de las cartas enemigas de esta aventura, las cartas se añaden a la Zona de Feudocelste en una fila de izquierda a derecha. Cada carta de Feudocelste también se resuelve de izquierda a derecha durante cada turno enemigo.

### CRIATURAS DE FEUDOCELSTE (TIPO DE CARTA)

Las criaturas de Feudocelste son una categoría especial del tipo de carta criatura. Las criaturas de Feudocelste siempre entran en juego en la Zona de Feudocelste en lugar de en una línea de batalla. Siguen considerándose «criaturas» a la hora de resolver los efectos de las cartas.

Todas las criaturas del mazo de Bestias celestes son criaturas de Feudocelste, y también hay varias criaturas de Feudocelste en el mazo de los Tormenteros.

## Bestias celestes

Las bestias celestes son criaturas colosales que acechan en los estratos superiores de la atmósfera del Crisol. Cada Bestia celeste otorga una cierta cantidad de **renombre** cuando es destruida por un ataque del Nantucket.

Todas las cartas del mazo de Bestias celestes pertenecen a la Casa Bestia celeste. El mazo de Bestias celestes no tiene una pila de descartes asociada. Cada vez que una carta de Bestia celeste abandone el juego (o cada vez que se resuelva una carta de acción de Bestia celeste), la carta o bien se puntúa o bien se retira del juego.



### DESTRUIR UNA BESTIA CELESTE

Si el Nantucket destruye una Bestia celeste, añade la carta a la pila de puntuación del jugador que la destruyó. El *Æmbar* que tuviera la Bestia celeste sobre ella se mueve a la reserva de *Æmbar* del jugador.

Si un jugador destruye una Bestia celeste de otra forma que no sea atacándola con el Nantucket, la Bestia celeste no se añade a la pila de puntuación del jugador. En su lugar, la Bestia celeste se retira del juego y el *Æmbar* que tuviera sobre ella se devuelve a la reserva común.

Si una Bestia celeste es destruida como resultado de un combate contra una criatura Tormentero, se añade a la zona de puntuación de los Tormenteros. El *Æmbar* que tuviera la Bestia celeste sobre ella se mueve a la reserva de *Æmbar* de los Tormenteros.

### CONTROLAR UNA BESTIA CELESTE

Si un jugador obtiene el control de una criatura Bestia celeste, esta permanece en la zona de Feudocelste.

### ESCAPAR

La mayoría de las Bestias celestes **escapan** cuando se cumple una determinada condición descrita en su habilidad. Cada vez que una Bestia celeste escapa, se retira del juego. El *Æmbar* que tuviera la Bestia celeste sobre ella se devuelve a la reserva común.

## El Nantucket

El Nantucket es un barco aéreo bajo el control de los jugadores y la piedra angular de su estrategia. Usar el Nantucket es la única manera que tienen los jugadores de ascender a Feudocelste para cazar bestias celestes y obtener renombre.

El Nantucket tiene su propio tipo de carta con el mismo nombre y, por tanto, no se ve afectado por efectos de cartas que afecten a criaturas, artefactos o mejoras. El Nantucket nunca forma parte de ninguna línea de batalla.



El Nantucket necesita quemar **Æmbar** para generar energía suficiente para ascender a Feudoceleste. En cualquier turno del equipo de jugadores, el jugador activo puede usar la habilidad **Omni** del Nantucket para que **entre en Feudoceleste** hasta el comienzo del siguiente turno del equipo. El Nantucket debe entrar en Feudoceleste para poder atacar a las criaturas que hay allí, pero al hacerlo también se expone a los posibles contraataques de estas. Siempre que el Nantucket no esté en Feudoceleste, se considera que está **atracado** en Puerto Driza.

El Nantucket es un barco muy básico al principio de la aventura, pero puede mejorarse de muchas formas. Cada vez que los jugadores forjan una llave, desbloquean un **espacio de mejora** para el Nantucket con el mismo color que la llave que acaben de forjar. Hay un total de 10 cartas de mejora del Nantucket diferentes, pero es probable que los jugadores solo tengan tiempo de hacerse con un puñado de ellas antes de que termine la partida.

El Nantucket tiene su valor de Poder (y también puede obtener Armadura mediante mejoras). Puede luchar y sufrir daño como una criatura, pero no se considera una criatura a la hora de resolver efectos de las cartas. El Nantucket no puede cosechar.

**Si el Nantucket es destruido, los jugadores pierden de inmediato la partida y puntúan 0 puntos de renombre.**

## MEJORAS DEL NANTUCKET

Las mejoras del Nantucket son un nuevo tipo de carta introducido en esta aventura. Funcionan igual que las mejoras normales, salvo que solo pueden vincularse al Nantucket.

Si se destruye una mejora del Nantucket vinculada al Nantucket, devuélvela a la pila de mejoras del Nantucket no utilizadas. Se puede volver a adquirir en un turno futuro.

Durante el turno del jugador activo, si el Nantucket tiene uno o más espacios de mejora sin usar, se puede vincular al Nantucket una mejora disponible del color correspondiente perdiendo 2 .



## Puerto Driza

Puerto Driza es la base de operaciones aliada que usan los jugadores durante la aventura. Siempre que el Nantucket no esté en Feudoceleste, se considera que está atracado en Puerto Driza. Mientras está atracado, se puede reparar el Nantucket usando la habilidad impresa en Puerto Driza.

Puerto Driza sirve como **reserva de Æmbar compartida** de los jugadores. Cada vez que un jugador obtenga o robe Æmbar, se coloca en Puerto Driza.



En ocasiones, los Tormenteros atacan Puerto Driza. Cada criatura Tormentero con la palabra clave **Presa** tiene una descripción del objetivo de su ataque, y Puerto Driza suele incluirse en esas descripciones. Cuando atacan Puerto Driza, su valor de Armadura se reduce en consecuencia, y **el daño restante se aplica al Nantucket si está atracado**.

Puerto Driza no tiene valor de Poder y no inflige daño a las criaturas que lo atacan. Puerto Driza es una carta especial de tipo «Ubicación» que no puede ser destruida ni retirada del juego.

## Los Tormenteros

Los Tormenteros son un grupo de piratas que asedian constantemente a los jugadores y a Puerto Driza. Están representados por el mazo de Aventuras de los Tormenteros, que contiene criaturas, artefactos, acciones y mejoras pertenecientes todos ellos a la Casa Tormentera.

Las criaturas Tormenteros entran en juego en una línea de batalla de los Tormenteros, siempre en el flanco derecho.

Los Tormenteros también tienen algunas criaturas de Feudoceleste (sus barcos aéreos), que entran en juego en la zona de Feudoceleste.



## La Isla del tesoro

La base de operaciones de los Tormenteros es la Isla del tesoro. Sirve como su reserva de Æmbar.

La Isla del Tesoro es una carta especial de tipo «Lugar» que no puede ser atacada, destruida ni retirada del juego.

Algunas mejoras robadas del mazo de Renombre de los Tormenteros se vinculan a La Isla del Tesoro y proporcionan bonificaciones a los Tormenteros.

## Renombre y puntuación de cartas

El objetivo de los jugadores en la aventura es conseguir el máximo renombre posible y más que los Tormenteros.

### RENOMBRE DE LOS JUGADORES

La principal forma que tienen los jugadores de ganar renombre es cazando Bestias celestes con el Nantucket. Cada Bestia celeste vale una cierta cantidad de **renombre** (el número que aparece en la estrella amarilla). Cuando el Nantucket lucha con una Bestia celeste y la destruye, la Bestia celeste destruida se añade a la zona de puntuación colectiva de los jugadores.



Esta carta vale 3 de renombre.

## RENOMBRE DE LOS TORMENTEROS

Los Tormenteros pueden ganar renombre forjando llaves. Al comienzo de cada turno enemigo, si los Tormenteros tienen Æmbar suficiente en su reserva para forjar una llave, lo gastan y roban la primera carta de su mazo de Renombre de los Tormenteros.

Cada carta de este mazo es un artefacto o una mejora y vale una cantidad específica de renombre para los Tormenteros.

## TESORO DE FLINT

El legendario pirata Flint ha dejado un inmenso botín de Æmbar y otros tesoros oculto en algún lugar de Feudocelste. Para encontrarlo, los jugadores primero tienen que localizar el Mapa de Flint, que tiene una habilidad de acción especial que permite puntuar el Tesoro de Flint. Pero ojo, porque Flint ha regresado de la tumba y ¡ay de aquel que se atreva a llevarse su tesoro!



## Victoria y derrota

Esta aventura termina cuando ocurre una de estas dos cosas: el Nantucket ha sido destruido o el mazo de Bestias celestes está vacío y no quedan criaturas Bestia celeste en juego.

Si el Nantucket es destruido, los jugadores pierden de inmediato la partida y puntúan 0 puntos de renombre.

Si el mazo de Bestias celestes está vacío y no hay cartas de Bestia celeste en juego, la partida termina. Compara el renombre total obtenido por los jugadores con el renombre total obtenido por los Tormenteros. Si los jugadores han obtenido más renombre, ganan.

## SECUENCIA DEL TURNO

Cuando juegan una partida de *KeyForge: Aventuras*, los jugadores se suceden jugando turnos, empezando por el jugador inicial. El jugador que está jugando su turno se considera el **jugador activo**. Después de que el jugador activo termine todos los pasos de su turno, ese mismo jugador realiza un turno enemigo. A continuación, el siguiente jugador se convierte en el nuevo jugador activo. Una vez decidido el orden de turno, no se puede cambiar.

## Turnos del equipo

Los jugadores trabajan en equipo. El jugador que está jugando su turno se considera el **jugador activo**. Los turnos de los jugadores también se denominan colectivamente **turnos del equipo**.

Durante su turno, cada jugador sigue la mayoría de las reglas descritas en el *Reglamento maestro de KeyForge* acerca de elegir Casa, jugar/descartar/usar cartas, preparar cartas y robar hasta tener una mano de 6 cartas.

Ignora la regla del primer turno habitual. El jugador inicial realiza un turno completo al comienzo de la partida.

## 1. FORJAR UNA LLAVE

Los jugadores comparten una misma reserva de Æmbar. Al comienzo de cada turno del equipo, si el Æmbar de su reserva es igual o mayor que el coste actual de las llaves, el jugador activo gasta tanto Æmbar como el coste actual para forjar una llave y la forja. Las llaves forjadas son compartidas por el equipo y se pueden forjar hasta tres de cada color (rojo, amarillo y azul).

Cada llave forjada desbloquea un espacio de mejora para el Nantucket del color de la llave forjada. Cuando se forja una nueva llave, el jugador activo elige de inmediato cualquier carta del mazo de mejoras del Nantucket que coincida con el color de la llave que se acaba de forjar y la vincula al Nantucket.

## 2. ELEGIR UNA CASA

Realiza este paso igual que en una partida estándar de KeyForge.

## 3. JUGAR, USAR Y DESCARTAR CARTAS

El jugador activo puede utilizar sus cartas y habilidades de la forma habitual durante su turno. Si una criatura se utiliza para luchar, puede luchar contra una criatura enemiga que esté en la línea de batalla de los Tormenteros.

El jugador activo también puede usar cualquier habilidad del Nantucket o de Puerto Driza. Si al usar el Nantucket este entra en Feudocelste, puede atacar a una Bestia celeste o una criatura Tormenteros que esté allí.

Si el Nantucket tiene uno o más espacios de mejora sin usar (lo que puede ocurrir si una mejora previamente vinculada fue destruida), esas mejoras pueden volver a vincularse al Nantucket perdiendo 2 Æmbar de la reserva de Æmbar del equipo por cada mejora.

## 4. PREPARAR LAS CARTAS

Realiza este paso igual que en una partida estándar de KeyForge. Prepara el Nantucket.

## 5. ROBAR CARTAS

Realiza este paso igual que en una partida estándar de KeyForge.

Cuando el jugador activo termine su turno, realiza un turno enemigo.

## Turnos enemigos

Durante cada turno enemigo, el jugador activo realiza varios pasos descritos a continuación. Ten en cuenta que, aunque las Bestias celestes y los Tormenteros representan cada grupo de enemigos distintos, comparten un mismo turno enemigo.

### 1. LOS TORMENTEROS OBTIENEN RENOMBRE

Si los Tormenteros tienen Æmbar en su reserva igual o superior al coste actual de las llaves, gasta Æmbar de su reserva igual a dicho coste y roba la primera carta del mazo de Renombre de los Tormenteros.

Cada carta de Renombre de los Tormenteros es una mejora que se vincula a La Isla del Tesoro, proporciona algo de renombre a los Tormenteros y puede otorgar a estos alguna bonificación de Æmbar o una nueva habilidad.

## 2. JUGAR CARTAS DE AVENTURA

El jugador activo juega cada carta de los archivos enemigos, empezando por cada carta Bestia celeste, seguida por cada carta de los Tormenteros. Cada vez que un jugador juega una carta de Aventura, la resuelve por completo antes de jugar la siguiente. Estas cartas se consideran jugadas por el oponente a la hora de resolver los efectos de las cartas. Si se añaden cartas a los archivos durante este paso, no se juegan durante este turno.

Los iconos de bonificación de las cartas de Aventura se resuelven de uno en uno, de arriba a abajo. Cualquier icono de bonificación de Æmbar hace que los Tormenteros obtengan esa cantidad de Æmbar, que se coloca en La Isla del Tesoro (la reserva de Æmbar de los Tormenteros) desde la reserva común.

A continuación se explica cómo se juega una carta de Aventura, según su tipo:

- **Criatura Bestia de Feudocelste:** Colócala agotada en el extremo derecho de la zona de Feudocelste.
- **Carta de acción de Bestia celeste:** Resuelve el efecto «**Jugar:**». Luego, retírala del juego.
- **Criatura Tormentero (que no sea un barco aéreo):** Colócala agotada en el flanco derecho de la línea de batalla de los Tormenteros.
- **Criatura Tormentero de Feudocelste (barco aéreo):** Colócala agotada en el extremo derecho de la zona de Feudocelste.
- **Artefacto de los Tormenteros:** Colócalo agotado en la zona de juego de los Tormenteros, separado de su línea de batalla.
- **Carta de acción de los Tormenteros:** Resuelve los iconos de bonificación que tenga y luego el efecto «**Jugar:**». Luego, coloca la carta de acción en la pila de descarte de los Tormenteros. Si se va a robar o archivar una carta del mazo de Aventuras y no quedan cartas en este mazo, baraja la pila de descartes de Aventuras para formar uno nuevo y roba la carta de ese nuevo mazo.

## 3. USAR CARTAS DE FEUDOCELESTE

Usa cada criatura Bestia celeste o Tormentero de la zona de Feudocelste, de una en una y de izquierda a derecha. Cada carta de esta zona sigue una lista de prioridades que determina su acción:

- **Primera prioridad - Luchar:** Si la criatura Bestia celeste o Tormentero tiene la palabra clave «Presa», lucha contra la criatura descrita, si puede. Fíjate en si el Nantucket ha entrado o no en Feudocelste durante este turno; si lo ha hecho, es probable que sea objetivo de ataques.
- **Segunda prioridad - Acción:** Si la criatura Bestia celeste o Tormentero no tiene Presa, o si no tiene ningún objetivo válido con el que luchar, usa su habilidad «**Acción:**», si la tiene.
- **Tercera prioridad - Cosechar o no hacer nada:** Si la criatura Tormentero no tiene la palabra clave Presa (o no puede luchar) y no tiene una habilidad de Acción, cosecha. Las Bestias celestes no pueden cosechar. Si no puede luchar o realizar una habilidad de Acción, no hace nada durante este turno.

## 4. USAR CRIATURAS DE LA LÍNEA DE BATALLA DE LOS TORMENTEROS

Usa cada criatura de la línea de batalla de los Tormenteros, de una en una y de izquierda a derecha. Cada carta de esta zona sigue una lista de prioridades que determina su acción:

- **Primera prioridad - Luchar:** Si la criatura Tormentero tiene la palabra clave «Presa», lucha contra la criatura descrita, si puede. Si los Tormenteros atacan Puerto Driza, presta atención a si el Nantucket está o no atracado este turno; si el Nantucket está atracado, podría sufrir daño por los ataques realizados contra Puerto Driza.
- **Segunda prioridad - Acción:** Si la criatura Tormentero no tiene Presa, o si no tiene ningún objetivo válido con el que luchar, usa su habilidad «**Acción:**», si la tiene.
- **Tercera prioridad - Cosechar:** Si la criatura Tormentero no puede hacer ninguna de las dos cosas, cosecha. El Æmbar obtenido se añade a La Isla del Tesoro.

## 5. USAR ARTEFACTOS DE LOS TORMENTEROS

Durante este paso, usa cada artefacto de los Tormenteros. El jugador activo puede elegir el orden de uso de los artefactos. Agota esos artefactos y resuelve sus habilidades «**Acción:**» una por una.

Si los Tormenteros han obtenido el control de un artefacto de otro jugador con una habilidad «**Omni:**», la usan durante este paso. Si dicho artefacto tiene más de una habilidad «**Omni:**», el jugador activo elige cuál resuelve.

## 6. PREPARAR TODAS LAS CARTAS ENEMIGAS

Prepara cada carta controlada por las Bestias celestes y los Tormenteros.

## 7. ROBAR CARTAS DE AVENTURA

Roba las 2 primeras cartas del mazo de Aventuras de los Tormenteros y la primera carta del mazo de Bestias celestes y añádelas a los archivos enemigos.

Las habilidades de las cartas que aumentan o reducen el tamaño de la mano afectan al número de cartas de los Tormenteros robadas, pero no al de las cartas de Bestia celeste robadas. Los Tormenteros siempre roban un mínimo de 1 carta durante este paso.

## REGLAS ADICIONALES

Como ningún jugador controla las cartas enemigas, las siguientes reglas adicionales explican cómo usarlas en las partidas cooperativas.

### Palabras clave

Algunas cartas enemigas tienen habilidades de palabra clave que se definen a continuación. Además, enfurecer y provocar funcionan de forma ligeramente diferente para las criaturas Bestia celeste y Tormentero.

### ENFURECER

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

### PRESA

Algunas de las Bestias celestes tienen la palabra clave presa. Cuando se utiliza una criatura de este tipo, lucha con la criatura descrita en su habilidad. Esto puede incluir cartas de jugador, el Nantucket incluido, o cartas de los Tormenteros. Las Bestias celestes solo luchan con cartas que estén en Feudocelste. Si una Bestia celeste no tiene un objetivo válido, realiza su habilidad «**Acción:**» si la tiene; de lo contrario no hace nada.

Algunas criaturas Tormentero tienen la palabra clave presa y una descripción de con qué lucharán. Si el jugador activo controla una criatura descrita por la palabra clave, el Tormentero ataca a la criatura descrita. Si el jugador activo no controla una criatura descrita por la palabra clave presa de la criatura Tormentero, la criatura Tormentero podría atacar a Puerto Driza en su lugar.

Si existen varias criaturas válidas en la línea de batalla del jugador activo, ese jugador elige contra cuál de sus criaturas lucha.

### 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.

Provocar no tiene efecto en la zona de Feudocelste.

## 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 al jugador activo (la persona que lee la carta y resuelve la habilidad).

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.

## CRÉDITOS

**Diseño del juego de KeyForge:** Richard Garfield

**Diseño y desarrollo de la Aventura:** Michael Hurley y Luke Olson

**Historia:** Michael Hurley y Jeremy Culver

**Traducción:** Ángel Martínez Murillo

**Revisión:** Moisés Busanya

**Diseño gráfico:** WiL Springer

**Pruebas de juego:** Evan Hall, Nick Hall, Dominic Hurov, Aaron Phillips, Tobin Lopes, Jeremy Sheeley, Joe Simonelli y Jason Wallace

**Agradecimientos especiales:** Todos nuestros donantes de Gamefound de otoño de 2023

**Editor:** Christian T. Petersen

Copyright 2024. KeyForge y el logotipo de KeyForge son marcas comerciales registradas de Ghost Galaxy, Inc. Ghost Galaxy es una marca comercial de Ghost Galaxy, Inc. El logotipo de Ghost Galaxy es una marca comercial registrada de Ghost Galaxy, Inc. Todos los derechos reservados.

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