

REGLAMENTO

DISEÑO DEL JUEGO: RICHARD GARFIELD



KEYFORGE™

LA LLAMADA DE LOS ARCONTES

VERSIÓN 1.0 - 20 DE JULIO DE 2018

- Las actualizaciones y cambios con respecto a la versión anterior están señalados aquí.

KEYFORGE

LA LLAMADA DE LOS ARCONTES

REGLAMENTO
DISEÑO DEL JUEGO: RICHARD GARFIELD

TE DAMOS LA BIENVENIDA AL CRISOL...

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

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

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

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

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

DESCRIPCIÓN GENERAL

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

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

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

CÓMO USAR ESTE DOCUMENTO

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

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

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

Reglamento página 3

Glosario página 9

Información sobre el universo y la ambientación página 13

CONTENIDO DE LA CAJA DE INICIO

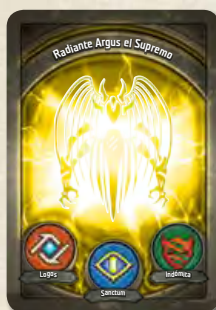
A continuación, puedes ver los componentes incluidos en cada caja de inicio de KeyForge: La llamada de los Arcontes para que puedas identificarlos fácilmente.



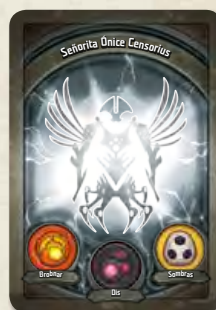
22 fichas de Daño



26 fichas de Æmbar



Mazo introductorio de Radiante Argus el Supremo



Mazo introductorio de Señorita Ónice Censorius



6 fichas de Llave



10 cartas de Estado de Poder



10 cartas de Estado de Aturdimiento



2 mazos de Arconte únicos de KeyForge



2 cartas y fichas de Registro de cadenas



CONCEPTOS PRINCIPALES

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

LA REGLA DE ORO

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

OBJETIVO

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

PREPARADA Y AGOTADA

Las cartas en juego pueden tener dos estados.

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

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

Todas las criaturas y artefactos entran en juego agotados.



Preparada



Agotada

QUEDARSE SIN FICHAS O CARTAS DE ESTADO

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



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para preparar la partida, sigue estos pasos en orden:

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

La partida ya está lista para comenzar.

SUGERENCIA DE ZONA DE JUEGO (EN PLENA PARTIDA)



SECUENCIA DEL TURNO

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

Cada turno se compone de cinco pasos:

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

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

Cada paso se describe en las siguientes secciones.

PASO 1: FORJAR UNA LLAVE

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

- El coste estándar para forjar una llave es seis **Æmbar**. Las habilidades de algunas cartas podrían aumentar o reducir este coste.
- No puede forjarse más de una llave durante este paso en cada turno, incluso si el jugador activo tiene suficiente **Æmbar** para forjar varias.

PASO 2: ELEGIR UNA CASA

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

- Después de elegir una Casa, el jugador activo tiene la opción de coger todas las cartas de sus archivos y añadirlas a su mano (consulta la entrada "Archivos" del glosario).
- Si un jugador controla una carta que no pertenece a una de las tres Casas de su mazo, puede (si quiere) elegir y activar esa Casa durante este paso en lugar de una de las tres Casas de su mazo.

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

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

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

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

- **Regla del primer turno:** durante el primer turno del jugador inicial, dicho jugador puede jugar o descartar de su mano solamente una carta.
- El jugador activo no puede jugar, usar o descartar cartas de otras Casas (inactivas) a menos que lo especifique la habilidad de una carta.



Una carta de Brobnar

FACCIONES



Brobnar



Dis



Logos



Marte



Sanctum



Sombras



Indómita

PASO 4: PREPARAR LAS CARTAS

El jugador activo prepara todas sus cartas agotadas.

PASO 5: ROBAR CARTAS

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

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

JUGAR CARTAS

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

BONIFICACIÓN DE ÆMBAR

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

Bonificación de Æmbar



HABILIDADES DE TIPO JUGAR

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

TIPOS DE CARTA

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

CARTAS DE ACCIÓN

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



ARTEFACTOS

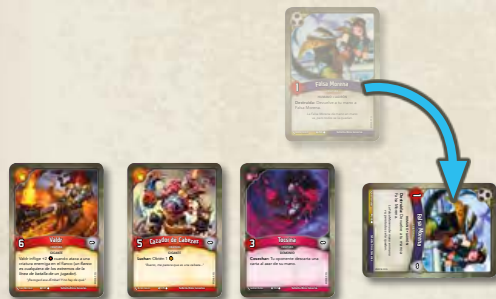
Los artefactos entran en juego agotados y se colocan formando una fila frente al jugador, pero detrás de su línea de batalla (este concepto se explica en la siguiente página). Los artefactos permanecen en juego turno tras turno.

CRIATURAS

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



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



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



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

MEJORAS

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

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



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

DESCARTAR CARTAS

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

USAR CARTAS

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

MEJORAS

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

USAR ARTEFACTOS

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

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

USAR CRIATURAS

Cuando un jugador usa una criatura, debe agotarla, y el jugador tiene la opción de cosechar o luchar con ella, o bien de activar la habilidad "Acción:" de la criatura.

COSECHAR

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

LUCHAR

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

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

ACCIÓN

Cualquier carta preparada de la Casa activa puede iniciar su habilidad "Acción:" si la tuviera. Cuando se usa una criatura para iniciar su habilidad "Acción:", la criatura se agota y todas sus habilidades "Acción:" se resuelven.

DAÑO Y ARMADURA

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

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

HABILIDADES DE LAS CARTAS

Al resolver la habilidad de una carta, resuelve tantos de sus efectos como sea posible e ignora el resto. A menos que la habilidad indique algo distinto, el jugador activo toma todas las decisiones al resolver una habilidad.

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

USAR CARTAS MEDIANTE LAS HABILIDADES DE OTRAS CARTAS

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

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

LA REGLA DEL SEIS

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

HABILIDADES CONSTANTES

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

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

EJEMPLO DE COMBATE



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

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



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



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

CADENAS

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

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



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

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

Cadenas 1 a 6: roba 1 carta menos.

Cadenas 7 a 12: roba 2 cartas menos.

Cadenas 13 a 18: roba 3 cartas menos.

Cadenas 19 a 24: roba 4 cartas menos.

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

HÁNDICAP DE CADENAS (OPCIONAL)

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

SUGERENCIA PARA ASIGNAR CADENAS

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

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

APUESTA DE CADENAS

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

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

¿Y AHORA QUÉ?

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

En la página 13 hay una introducción sobre la ambientación de KeyForge, con dos relatos breves y una presentación de cada una de las Casas del juego.



GLOSARIO

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

ABANDONA EL JUEGO

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

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

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

ADYACENTE

Las criaturas inmediatamente a la izquierda y a la derecha de una criatura en la línea de batalla de un jugador están adyacentes a ella.

ÆMBAR

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

Consulta también: Capturar, Cosechar, Llaves, Robar.



Ficha de Æmbar

ALIADO

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

ANTERIOR, REPITE [...] ANTERIOR

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

ANTES DE

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

ARCHIVOS

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

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

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

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

ARMADURA

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

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

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

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

ASALTO (X)

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

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

ATACAR, ATACANTE, ATACA

Consulta "Luchar" en la página 11.

ATURDIR, CARTA DE ESTADO DE ATURDIMIENTO

Cuando se aturde a una criatura, coloca una carta de Estado de Aturdimiento sobre ella. La próxima vez que se use esa criatura, lo único que sucede es que la criatura se agota y se retira la carta de Aturdimiento. No cosecha ni lucha, y las habilidades **"Cosechar:"**, **"Luchar:"** o **"Acción:"** que pudiera tener la criatura no se resuelven.

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

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

Mientras una criatura esté aturdida, no la pueden aturdir de nuevo.

BUSCAR

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

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

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

CADENA, CADENAS

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

Cuando un jugador repone su mano, debe robar menos cartas si tiene al menos una cadena, como indica la tabla que aparece a continuación. Después, se libra de una cadena, reduciendo su Registro de cadenas en uno.

Cadenas 1 a 6: roba 1 carta menos.

Cadenas 7 a 12: roba 2 cartas menos.

Cadenas 13 a 18: roba 3 cartas menos.

Cadenas 19 a 24: roba 4 cartas menos.

Consulta "Cadenas" en la página 8.

CAPTURAR

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

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

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

CASA ACTIVA

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

CASA INACTIVA

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

CONTADOR DE PODER +1, CARTA DE ESTADO DE PODER

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

CONTROL

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

Un jugador puede tomar el control de una carta del oponente. Cuando esto sucede, esa carta se pone en la zona de juego del nuevo controlador. Si es una criatura, se pone en un flanco de la línea de batalla del nuevo controlador.

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

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

COSECHAR

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

COSTE, AL COSTE ACTUAL, POR EL COSTE ACTUAL

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

CURAR

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

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

DAÑINO (X)

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

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

DAÑO

El daño infligido a una criatura se contabiliza poniendo fichas de Daño sobre ella. Si una criatura tiene sobre ella una cantidad de daño igual o superior a su Poder, la criatura es destruida. El daño que hay sobre una criatura no reduce su Poder.

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

"DE ESTE MODO"

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

DESFORJAR

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

DESTRUIDA

Cuando se destruye una carta, se pone en la pila de descartes de su propietario.

Si una carta tiene una habilidad "**Destruída:**", el efecto se resuelve automáticamente cuando la carta es destruida, inmediatamente antes de que abandone el juego.

DEVOLVER

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

DISIDENTE

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



DISPERSIÓN

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

ELECCIÓN DE CASA

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

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

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

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

ELUSIVO

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

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

ENEMIGO

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

ESCARAMUZA

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

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

FINAL DE TURNO

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

FLANCO

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

FORJAR

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

HABILIDAD ACCIÓN

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

HABILIDAD, HABILIDAD DE CARTA

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

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

INTERCAMBIAR

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

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

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

JUGADOR ACTIVO

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

JUGAR

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

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

LÍNEA DE BATALLA

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

LLAVES

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

El color de una llave no tiene ningún efecto en la partida. Futuras habilidades de cartas podrían hacer referencia a llaves de un color concreto.

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

LUCHAR

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

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

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

"LUCHAR CON"

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

MÁS PODEROSA

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

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

MENOS PODEROSA

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

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

OMNI

El jugador activo puede activar cualquier habilidad **"Omni:"** bajo su control durante cualquiera de sus turnos, incluso si la carta con la habilidad **"Omni:"** no pertenece a la Casa activa.

PAGAR

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

PILA DE DESCARTES

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

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

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

PROVOCAR

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

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



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

PUEDES, PUEDE, PUEDEN

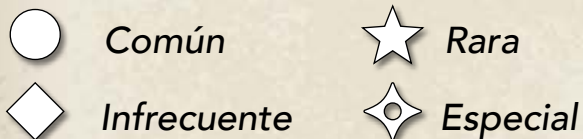
Si una habilidad incluye la palabra **"puedes"**, **"puede"** o **"pueden"**, el texto que viene a continuación de esta palabra es opcional. Si un jugador elige resolver una habilidad con la palabra **"puedes"**, **"puede"** o **"pueden"**, debe resolver tantos efectos de la habilidad como sea posible.

PURGAR

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

RAREZA

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



RASGOS

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

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

RIVAL

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

ROBAR (ÆMBAR)

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

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

SACRIFICAR

Cuando se indica a un jugador que sacrifique una carta, debe descartar esa carta del juego.

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

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

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

TEXTO AUTORREFERENCIAL

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

TURNO

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

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

USAR

Consulta "Usar cartas" en la página 6.

VENENO

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

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

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

VOLVER A ROBAR LA MANO INICIAL

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

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



EL LADO AFORTUNADO

por Daniel Lovat Clark

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

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

A salvo. Por unos instantes.

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

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

—¿Qué es lo que has hecho, pequeñín?

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

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

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

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

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

—¿Qué es eso? ¿Lo sabes?

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

—Vamos, que no lo sabes —replicó Valdr.

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

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

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

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

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

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

Se dio cuenta de que seguía hablando.

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

Sonrió, y Fintas asintió, anonadado.

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



EL CRISOL

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

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

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

—Quijo el "Aventurero"

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

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

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

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

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

ARCONTES

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

—Comandante Remiel, Caballero del Sanctum

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

—Señorita Ónice Censorius, Arconte

La vida en el Crisol vino de otra parte. Esto es algo que la mayoría de la gente comprende y reconoce. Mundos dispares, combinados y puestos

en marcha por las hadas robóticas (creación de los Arquitectos, suponen casi todos), todo mantenido en una especie de equilibrio. Entonces, ¿hay algo que sea nativo del Crisol?

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

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

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

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

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

LLAVES

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

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

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

Me quedé pensando un minuto.

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

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

LAS CASAS DEL CRISOL

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

BROBNAR

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

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



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

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

SOCIEDAD

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

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

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

TECNOLOGÍA

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

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

ARCONTES

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

DIS

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

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

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



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

SOCIEDAD

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

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

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

TECNOLOGÍA

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

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

ARCONTES

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



LOGOS

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

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

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



SOCIEDAD

Logos se divide, en términos muy amplios, en dos grupos: los Teóricos y los Mecánicos. Cada grupo considera al otro inferior intelectualmente, y cada uno está convencido de que las contribuciones más importantes a la ciencia y la tecnología han surgido de sus esfuerzos.

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

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

TECNOLOGÍA

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

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

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

ARCONTES

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



MARTE

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

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

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



SOCIEDAD

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

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

TECNOLOGÍA

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

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

ARCONTES

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



SANCTUM

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

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

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

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

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



SOCIEDAD

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

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

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

TECNOLOGÍA

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

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

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

ARCONTES

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



SOMBRAS

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



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

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

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

SOCIEDAD

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

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

TECNOLOGÍA

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

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

ARCONTES

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



INDÓMITA

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



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

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



SOCIEDAD

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

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

TECNOLOGÍA

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

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

ARCONTES

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

SOBRE ALAS RADIANTES

por Daniel Lovat Clark

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

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

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

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

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

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

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

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

—Debemos actuar con rapidez.

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

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

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

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



EL ORIGEN DE KEYFORGE

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

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

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

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

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

¡Bienvenidos a la selva!

Richard Garfield
Abril de 2018



CRÉDITOS

Diseño del juego: Richard Garfield

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

Productor: Erik Dahlman

Texto de ambientación: Daniel Lovat Clark

Edición: Adam Baker y Kevin Tomczyk

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Jefa de juegos de cartas: Mercedes Opheim

Jefa de historia: Katrina Ostrander

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

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Jefe de diseño gráfico: Brian Schomburg

Ilustraciones conceptuales y de cubierta: David Kegg

Dirección artística: Andy Christensen y Taylor Ingvarsson con Crystal Chang

Responsable de dirección artística: Melissa Shetler

Implementación de tecnología: Lukas Adrian Buechs y Evan Hall

Coordinador de control de calidad: Zach Tewalthomas

Jefes de producción: Jason Beaudoin y Megan Duehn

Jefe superior de proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe superior de desarrollo de producto: Chris Gerber

Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Editor: Andrew Navaro

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

PRUEBAS DE JUEGO

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

Nuestro agradecimiento especial a todo el equipo de pruebas beta.



FANTASYFLIGHTGAMES.ES

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply y el logotipo de Unique Game son TM de Fantasy Flight Games. KeyForge, Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en Germany. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.