

KEYFORGE®



REGOLAMENTO



B E N V E N U T O

-SUL-

CROGIOLO!

Sei un Arconte. Acclamato da alcuni come un dio, rispettato da altri per la tua saggezza, sei nato (o forse sei stato creato) sul Crogiolo, un mondo dove tutto è possibile.

Il Crogiolo è antico ma in costante rinnovamento: è un pianeta artificiale sospeso al centro dell'universo, i cui molti strati rimangono costantemente in costruzione sotto la guida degli enigmatici e infidi Architetti. Per ottenere le materie prime necessarie, gli Architetti hanno depredato innumerevoli mondi, dando vita a un pianeta allo stesso tempo familiare e alieno per le creature che lo abitano.

Che si tratti di singoli esemplari o di intere culture, gli esseri portati sul Crogiolo si ritrovano in una terra strana e meravigliosa, senza alcun apparente modo di poter tornare alle loro dimore di un tempo. Alcuni prosperano, costruendo nuove società e sviluppando inedite tecnologie con l'aiuto del misterioso elemento psichico noto come Æmber, mentre altri si lasciano alle spalle ciò che resta delle loro precedenti vite scegliendo di adottare le usanze delle nuove tribù scoperte in questo nuovo mondo; alcuni infine subiscono un'involuzione: il corpo e la mente si deformano fino a diventare irricognoscibili e assimilano gli Æmber direttamente nel loro organismo.

In qualità di Arconte, hai radunato attorno a te molti seguaci nel corso delle tue avventure sul Crogiolo, alleati che considerano preziose la tua saggezza senza età e la tua capacità di parlare a tutte le creature. Con l'aiuto di questi alleati, vai alla ricerca delle Cripte nascoste in tutto il Crogiolo dagli enigmatici Architetti. Ogni Cripta può essere aperta soltanto usando le chiavi forgiate con gli Æmber; una volta schiusa, il potere e la conoscenza degli Architetti in essa contenuti possono essere assimilati soltanto da un singolo Arconte.

Quando due Arconti scoprono una Cripta, soltanto uno può ottenerne la conoscenza, muovendosi così di un singolo passo verso il segreto del Crogiolo...



PANORAMICA DEL GIOCO

KeyForge è un gioco di carte per due giocatori in cui ogni giocatore riveste il ruolo di un Arconte e guida la squadra di quell'Arconte in una sfida per essere il primo a **forgiare 3 chiavi**.

Ogni giocatore usa un proprio mazzo di KeyForge, che rappresenta il proprio Arconte e la sua squadra di seguaci. I giocatori competono per accumulare delle preziose risorse, gli **Æmber** (🔥). Quando un giocatore ha accumulato abbastanza **Æmber**, può forgiare una chiave. Il primo giocatore a forgiare 3 chiavi è in grado di aprire una Cripta e vincere la partita.

La caratteristica peculiare di KeyForge è il fatto che non esistono due mazzi identici tra loro: le carte non sono vendute singolarmente, ma sempre in mazzi completi e pronti per giocare. Ogni mazzo esistente è unico!

Questo regolamento è pensato per insegnare ai giocatori i principi fondamentali del gioco. Per la prima partita si consiglia di usare gli speciali **mazzi introduttivi** inclusi nello starter set.

Dopo aver imparato i principi fondamentali, i giocatori saranno pronti per aprire i loro primi due mazzi di KeyForge sigillati inclusi nello starter set e continuare la loro impresa nel tentativo di svelare i segreti del Crogiolo!

CONTENUTO

Il contenuto dello starter set di KeyForge è illustrato di seguito. Quelli che seguono sono considerati i componenti ufficiali del gioco.



2 Mazzi Introduttivi di KeyForge



2 Mazzi di KeyForge Sigillati



28 Segnalini Æmber



22 Segnalini Danno in valori di 1, 3 e 5



2 Carte e Segnalini Vincoli

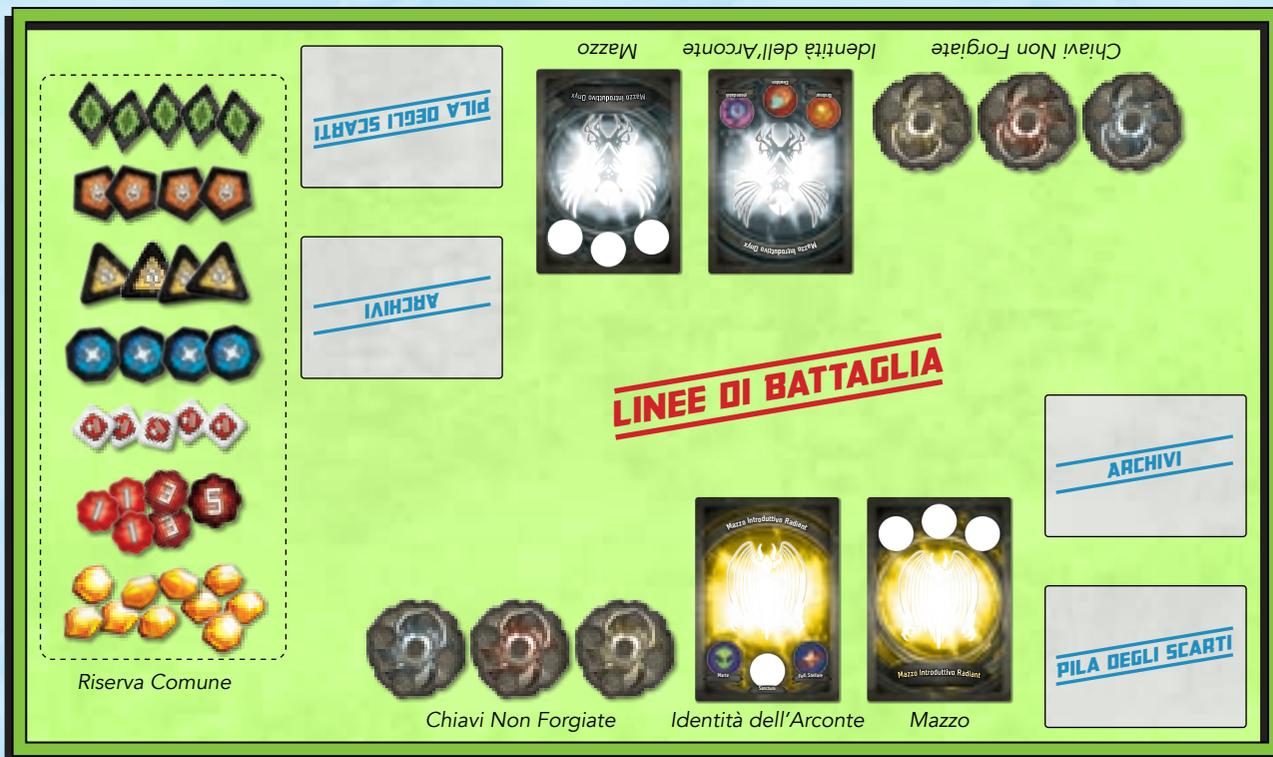


16 Segnalini Generici in Due Colori 7 Segnalini Stordito 7 Segnalini Ira 7 Segnalini Protezione 18 Segnalini +1 Forza



2 Set da Tre Chiavi (Blu, Rossa, Gialla)





PREPARAZIONE DEL GIOCO

Queste istruzioni di preparazione servono per impostare delle partite standard usando i mazzi normali di KeyForge, come i due sigillati inclusi in questo starter set. Se i giocatori desiderano giocare con i mazzi introduttivi, seguire anche le istruzioni di preparazione presenti sulle carte identità dell'Arconte di quei mazzi.

1. Collocare tutti i segnalini danno, i segnalini Æmber e i segnalini status in una **riserva comune** a portata di mano di entrambi i giocatori.
2. Ogni giocatore colloca la sua **carta identità dell'Arconte** alla destra o alla sinistra della sua area di gioco.
3. Ogni giocatore colloca **3 segnalini chiave**, uno per colore, accanto alla sua carta identità dell'Arconte con il lato non forgiato rivolto a faccia in su.

4. Determinare casualmente chi è il **primo giocatore**. Quel giocatore svolge il primo turno quando la partita ha inizio.
5. Ogni giocatore mescola il proprio mazzo e lo porge all'avversario affinché lo rimescoli e/o lo tagli se lo desidera.
6. Il primo giocatore pesca una mano di partenza di **7 carte**. L'altro giocatore pesca una mano di partenza di **6 carte**.
7. Ogni giocatore, a partire dal primo giocatore, ha un'unica opportunità di effettuare un **mulligan** con la sua mano di partenza, rimescolandola nel suo mazzo e pescando una nuova mano di partenza con 1 carta in meno.

Ora la partita può iniziare.

SEQUENZA DEL TURNO

Una partita si svolge in una serie di **turni**. I giocatori si alternano nell'effettuare il proprio turno, fino alla vittoria di uno di essi.

Ogni turno è composto da **5 passi**:

1. Forgiare una Chiave
2. Scegliere una Casa
3. Giocare/Usare/Scartare le Carte della Casa Attiva
4. Ripristinare le Carte
5. Pescare le Carte

Il giocatore che sta svolgendo il turno è l'unico che può effettuare azioni o prendere decisioni; un giocatore non prende mai alcuna decisione quando non è il suo turno. Il giocatore che svolge un turno è denominato **giocatore attivo**.

Quando tutti e cinque i passi del turno sono stati completati, l'avversario svolge il suo turno e si continua in questo modo fino alla vittoria di uno dei giocatori. Ogni passo è descritto nelle sezioni seguenti.

PASSO 1: FORGIARE UNA CHIAVE

La prima cosa da fare ogni turno è controllare se si possiedono abbastanza **Æmber** per forgiare una **chiave**. Gli **Æmber** sono la risorsa base del gioco e sono rappresentati da questo simbolo: . Se il giocatore attivo possiede abbastanza **Æmber** per forgiare una chiave durante questo passo, deve farlo.

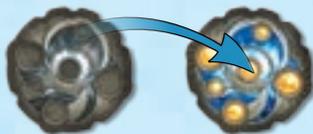
Il costo base per forgiare una chiave è di 6 **Æmber** (6 ). Le capacità di alcune carte potrebbero aumentare o ridurre questo numero.

Per forgiare una chiave, il giocatore attivo spende gli **Æmber** dalla sua riserva di **Æmber** e li rimette nella riserva comune. Poi gira 1 suo segnalino chiave non forgiata sul lato forgiato. **Se ha appena forgiato la sua terza chiave, vince la partita!**

Non è consentito forgiare più di 1 chiave per turno durante questo passo, nemmeno se si possiedono abbastanza **Æmber** per forgiare più chiavi.



Spendere 6 **Æmber**

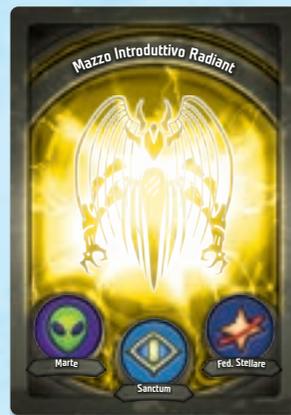


Forgiare 1 chiave

PASSO 2: SCEGLIERE UNA CASA

Ogni mazzo di **KeyForge** è composto da 3 Case diverse, mostrate sulla carta identità dell'Arconte. Durante questo passo, il giocatore attivo sceglie 1 delle Case sulla sua carta identità e la attiva, rendendola la **Casa attiva** per il resto del turno. Questa Casa attiva determina quali carte il giocatore attivo può giocare, scartare dalla sua mano e usare in questo turno.

Una volta scelta la Casa, il giocatore attivo ha l'opzione di prendere tutte le carte nei suoi **archivi** e aggiungerle alla sua mano. Gli archivi sono spiegati successivamente.



Carta Identità dell'Arconte

CASE DEL CROGIOLO



Brobnar



Dis



Ekwidon



Federazione
Stellare



Insondabili



Logos



Marte



Ombre



Sanctum



Sauriani



Selvaggi



Spiritoidi

PASSO 3: GIOCARE/USARE/SCARTARE LE CARTE DELLA CASA ATTIVA

Questo passo del turno rappresenta il cuore del gioco. Durante questo passo, il giocatore attivo può **giocare** o **scartare** un qualsiasi numero di carte della Casa attiva dalla sua mano e può **usare** un qualsiasi numero di carte della Casa attiva che siano in gioco sotto il suo controllo. Le carte possono essere giocate, usate e/o scartate in qualsiasi ordine.

La Casa di una carta è determinata da un'icona nell'angolo in alto a sinistra. Se la Casa attiva corrisponde alla Casa di una carta, quella carta è valida per essere giocata, usata o scartata.

Non è possibile giocare, usare o scartare carte che non appartengono alla Casa attiva. Alcune capacità delle carte permettono ai giocatori di infrangere questa regola.

Le regole complete per giocare, scartare e usare le carte sono descritte a pagina 9.

Regola del Primo Turno: Durante il primo turno della partita, il giocatore attivo può giocare oppure scartare soltanto **1 carta** della Casa attiva. Gli effetti delle carte possono modificare questa regola.

PASSO 4: RIPRISTINARE LE CARTE

In questo passo, il giocatore attivo **ripristina** tutte le sue carte esaurite. Vedi il riquadro a fianco "Carte Pronte ed Esaurite".

PASSO 5: PESCARE LE CARTE

Nell'ultimo passo del suo turno, il giocatore attivo pesca carte dalla cima del suo mazzo finché non ha **6 carte nella sua mano**. Dopo questo passo, il suo turno termina.

Se ha già 6 o più carte nella sua mano, tiene quelle che ha e non pesca alcuna carta in questo passo.

Se un giocatore deve pescare carte (durante questo passo o in qualsiasi altro momento) e non può farlo perché il suo mazzo è vuoto, rimescola la sua pila degli scarti per formare un nuovo mazzo e continua a pescare.

Dopo questo passo, il turno del giocatore termina. L'avversario svolge ora il suo turno, e così via fino alla vittoria di un giocatore.

CARTE PRONTE ED ESAURITE

Le carte in gioco esistono in uno dei due stati seguenti:

Le carte **pronte** sono orientate in posizione verticale in modo che il loro testo possa essere letto da sinistra a destra. Una carta pronta può essere usata da un giocatore durante il suo turno, e usarla la fa diventare esaurita.

Le carte **esaurite** vengono ruotate di 90° su un fianco. Una carta esaurita non può essere usata a meno che non venga prima ripristinata, rendendola di nuovo pronta (in posizione verticale).

Tutte le creature e gli artefatti entrano in gioco esauriti.



Carta Pronta



Carta Esaurita



ANATOMIA DI UNA CARTA

ICONA DELLA CASA

Ogni carta appartiene a una Casa. In ogni turno, il giocatore attivo sceglie 1 Casa rendendola la Casa attiva. È possibile giocare, usare e scartare solo le carte della Casa attiva in ogni turno.

NOME DELLA CARTA

FORZA

Solo le creature possiedono un valore di Forza. Essa viene usata quando una creatura combatte e per determinare quanti danni una creatura può subire prima di essere distrutta.

TIPO DI CARTA

Esistono 4 tipi base di carte: artefatto, azione, creatura e migliona.

NOME DELL'ILLUSTRATORE

INFORMAZIONI DEL SET

I mazzi di KeyForge sono stampati in set: il simbolo a sinistra rappresenta l'icona del set a cui appartiene il mazzo, il numero al centro è il numero della carta all'interno del set e il simbolo a destra è la rarità della carta, che determina quanto frequentemente quella carta compare nei mazzi. Le carte speciali non sono soggette alle regole normali sulla rarità.

● Comune ◆ Non Comune ★ Rara ✦ Speciale



ARMATURA

Solo le creature possiedono un valore di Armatura. Il simbolo ♣ significa che la creatura possiede Armatura pari a zero.

TRATTI

Sono attributi descrittivi. Non possiedono effetti intrinseci, ma certe capacità delle carte potrebbero farvi riferimento.

CAPACITÀ DELLA CARTA

Molte carte possiedono una capacità. In questo caso, la carta possiede una capacità "Gioco:" (che viene risolta solo quando la carta viene giocata dalla mano) e la speciale parola chiave "Provocazione". Le parole chiave rappresentano delle abbreviazioni per delle capacità ricorrenti e sono spiegate nel glossario alla fine di questo regolamento.

TESTO NARRATIVO

Il testo narrativo non ha alcun effetto durante la partita.

NOME DEL MAZZO

Ogni mazzo di KeyForge rappresenta una combinazione unica di carte e ogni mazzo possiede un nome unico.

GIOCARRE LE CARTE

Durante il passo 3 del suo turno, il giocatore attivo può **giocare** un qualsiasi numero di carte appartenenti alla Casa attiva. Per giocare una carta, scegliere una carta dalla propria mano appartenente alla Casa attiva e collocarla sul tavolo da gioco. Ognuno dei quattro tipi di carte – artefatto, azione, creatura e migliona – possiede delle regole specifiche su come la carta entra in gioco, spiegate nella sezione seguente.

Importante: **usare** una carta che è già in gioco è diverso da giocare una carta dalla propria mano. Per le regole specifiche su come usare le carte, vedere a pagina 11.

ICONE BONUS

Molte carte possiedono 1 o più **icone bonus** nell'angolo in alto a sinistra, sotto l'icona della Casa. Quando una carta con un'icona bonus viene giocata, la prima cosa che deve fare il giocatore attivo è risolvere ogni icona bonus su quella carta, dall'alto verso il basso, una alla volta. Risolvere le icone bonus è **obbligatorio**.



Esistono 5 tipi di icone bonus:

 **Amber:** Ottenere 1  dalla riserva comune e aggiungerlo alla propria riserva di Amber.

 **Cattura:** Una propria creatura in gioco cattura 1  dalla riserva di Amber dell'avversario. Gli Amber catturati vengono collocati sulle proprie creature e non possono essere spesi da alcun giocatore. Quando una creatura esce dal gioco, gli Amber su di essa vengono collocati nella riserva di Amber dell'avversario.

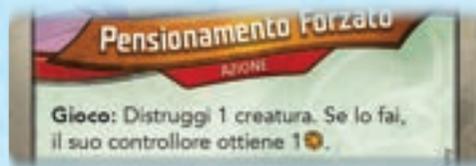
 **Danno:** Infliggere 1  (danno) a una qualsiasi creatura in gioco.

 **Pesca:** Pescare 1 carta dalla cima del proprio mazzo.

 **Scarta:** Scegliere 1 carta nella propria mano e scartarla. La carta scelta può appartenere a qualsiasi Casa.

CAPACITÀ GIOCO

Alcune carte possiedono una capacità "**Gioco:**" in grassetto. Tali capacità vengono risolte dopo che le icone bonus della carta sono state risolte (se previste) e dopo che la carta è entrata in gioco.



TIPI DI CARTE

Esistono quattro tipi di carte da poter giocare: **artefatti**, **azioni**, **creature** e **miglioni**. Il tipo di carta è indicato direttamente sotto al nome. Le regole per giocare ciascun tipo di carta sono diverse.

CARTE AZIONE

Quando gioca una carta azione, il giocatore attivo risolve la capacità "**Gioco:**" della carta e, dopo aver risolto la maggior parte possibile della capacità, colloca la carta nella propria pila degli scarti.

ARTEFATTI

Gli artefatti entrano in gioco esauriti e vanno collocati in una fila di fronte al giocatore, ma dietro la linea di battaglia di quel giocatore (descritta nella sezione seguente). Gli artefatti rimangono in gioco da un turno all'altro.

CREATURE

Le creature entrano in gioco esaurite e vengono collocate nella fila anteriore dell'area di gioco del giocatore attivo. Questa fila è denominata **linea di battaglia**. Le creature rimangono in gioco da un turno all'altro e possiedono un valore di Armatura e uno di Forza che usano per risolvere i combattimenti, descritti successivamente.

Ogni volta che una creatura entra in gioco deve essere collocata su uno dei **fianchi** della linea di battaglia del suo controllore, all'estrema destra o all'estrema sinistra. Ogni volta che una creatura esce dal gioco, lo spazio vuoto nella linea di battaglia viene rimosso avvicinando le creature rimanenti (vedi il riquadro "Linea di Battaglia" nella pagina seguente).

MIGLIORIE

Quando viene giocata una miglioria, viene **assegnata** a una creatura collocandola parzialmente sotto di essa. Ogni miglioria rimane in gioco da un turno all'altro e modifica la carta a cui è stata assegnata.

È possibile giocare una miglioria su qualsiasi creatura in gioco, incluse le creature dell'avversario. **Non è possibile giocare una miglioria se non ci sono creature in gioco.** Se la creatura a cui è assegnata una miglioria esce dal gioco, la miglioria viene scartata.

SCARTARE LE CARTE

Durante il passo 3 del suo turno, il giocatore attivo può scartare dalla sua mano un qualsiasi numero di carte della **Casa attiva**, invece di giocarele.

Consiglio: ciò consente al giocatore attivo di rimuovere dalla sua mano le carte che non intende giocare perché non forniscono un beneficio immediato. È importante infatti ricordare che alla fine del turno si pescano carte fino ad avere 6 carte in mano; quindi scartare le carte di cui non si ha bisogno permetterà di pescare più carte alla fine del turno.

LINEA DI BATTAGLIA



Le creature in gioco nella linea di battaglia di un giocatore. Le estremità della linea di battaglia sono chiamate **fianchi**.

Quando viene giocata una nuova creatura, essa entra in gioco esaurita su uno dei fianchi della linea di battaglia del suo controllore, e la linea di battaglia si allargherà di conseguenza. Le creature adiacenti a una creatura nella linea di battaglia sono i suoi **vicini**.



Se una creatura esce dal gioco, lo spazio vuoto nella linea di battaglia viene rimosso avvicinando le creature rimanenti.

USARE LE CARTE

Durante il passo 3 del suo turno, il giocatore attivo può anche **usare** un qualsiasi numero di carte che ha in gioco della **Casa attiva**. In base al tipo di carta, il giocatore attivo sarà in grado di fare cose diverse quando usa quella carta. La maggior parte delle carte devono essere **pronte** prima di poter essere usate.

CAPACITÀ AZIONE E OMNI

Molte carte possiedono delle capacità che iniziano con **"Azione:"** o **"Omni:"**. Il giocatore attivo può risolvere queste capacità durante il suo turno usando quelle carte.

Capacità Azione: Qualsiasi carta artefatto, creatura o miglioria sotto il controllo del giocatore attivo e che appartiene alla **Casa attiva** può essere usata per la sua capacità **"Azione:"**, se ne possiede una. Esaurire semplicemente la carta e risolvere la sua capacità **"Azione:"**.

Capacità Omni: Qualsiasi carta artefatto, creatura o miglioria sotto il controllo del giocatore attivo può essere usata per la sua capacità **"Omni:"**, se ne possiede una, anche se la carta non appartiene alla Casa attiva. Esaurire semplicemente la carta e risolvere la sua capacità **"Omni:"**.

Se una carta possiede più capacità **"Azione:"** e/o **"Omni:"**, è possibile risolvere solo una di esse ogni volta che si usa la carta.

RACCOGLIERE (SOLO CREATURE)

Qualsiasi creatura pronta della Casa attiva può essere usata per raccogliere. Quando una creatura viene usata per raccogliere, la creatura si esaurisce e il suo controllore ottiene 1 🍀 dalla riserva comune e lo aggiunge alla sua riserva di Æmber. Poi si risolvono tutte le capacità **"Post-Raccolto:"** della creatura, se ce ne sono.

COMBATTERE (SOLO CREATURE)

Qualsiasi creatura pronta della Casa attiva può essere usata per combattere. Quando una creatura viene usata per combattere, essa è la "creatura attaccante". Il giocatore attivo esaurisce la creatura attaccante e sceglie 1 creatura valida controllata dall'avversario contro cui combattere, chiamata anche "creatura nemica". Ognuna delle due

creature infligge all'altra creatura un ammontare di danni pari alla sua Forza (il valore a sinistra del nome della carta). Tutti questi danni sono inflitti simultaneamente. Dopo che il combattimento è stato risolto, se la creatura attaccante è sopravvissuta al combattimento, si risolvono tutte le capacità **"Post-Combattimento:"** di quella creatura, se ce ne sono. Se la creatura nemica è sopravvissuta al combattimento, le sue capacità **"Post-Combattimento:"** (se ce ne sono) non si risolvono.

Una creatura non può combattere se non c'è alcuna creatura nemica contro cui combattere.

Vedere la pagina successiva per un esempio di combattimento passo per passo.

DANNI E ARMATURA

Quando a una creatura vengono inflitti dei **danni**, collocare sulla creatura un numero di segnalini danno pari all'ammontare di danni inflitti. Se una creatura possiede su di sé un numero di danni pari o superiore alla sua Forza, quella creatura è **distrutta** e collocata in cima alla pila degli scarti del suo proprietario. Se una creatura possiede un **valore di Armatura** (a destra del nome della carta), essa previene un ammontare di danni in arrivo in ogni turno pari a quel valore. (Il valore di Armatura di una creatura si rigenera all'inizio di ogni turno.)



CAPACITÀ COSTANTI

Se una carta possiede una capacità priva di una parola in grassetto all'inizio della frase, quella capacità è una capacità costante che rimane attiva fintanto che la carta rimane in gioco.

Le capacità costanti su una carta sono attive anche mentre quella carta è esaurita. Applicare gli effetti di una capacità costante non è considerato usare una carta e quindi non comporta il fatto di esaurire quella carta.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Aurora sta giocando con il mazzo introduttivo Onyx e sta svolgendo il suo turno, in cui ha scelto la Casa Brobnar come Casa attiva.

1 Aurora usa il **Cacciatore di Teste** per combattere contro il Comandante Chan. Il Cacciatore di Teste infligge 5  al Comandante Chan e quest'ultimo infligge 4  al Cacciatore di Teste. Il Comandante Chan ha subito un ammontare di danni superiore alla sua **Forza** ed è quindi **distrutto**.

2 Il Cacciatore di Teste è sopravvissuto al combattimento, quindi la sua capacità "**Post-Combattimento:**" si risolve: Aurora ottiene 1  dalla riserva comune e lo aggiunge alla sua riserva di **Æmber**.



ESEMPIO DI COMBATTIMENTO (CONTINUA)

3 Aurora ora usa il **Guanto del Comando** per **ripristinare** il Cacciatore di Teste e combattere ancora con esso.

4 Questa volta, Aurora sceglie il Sergente Zakiel come vittima del Cacciatore di Teste. Il Cacciatore di Teste infligge 5  al Sergente Zakiel (i danni sul Cacciatore di Teste non riducono la sua Forza). Il Sergente Zakiel possiede 1 **Armatura**, quindi i 5  vengono ridotti a 4 , ma sono comunque abbastanza per distruggerlo. Il Sergente Zakiel infligge 4  al Cacciatore di Teste e, siccome quest'ultimo ha già subito 4  dal suo precedente combattimento, anch'esso è distrutto. Aurora non può risolvere di nuovo la capacità "**Post-Combattimento:**" del Cacciatore di Teste perché non è sopravvissuto al secondo combattimento.



REGOLE AGGIUNTIVE

Finora sono state trattate le regole principali di *KeyForge*, ma rimangono ancora alcuni importanti concetti.

LA REGOLA D'ORO

Se il testo di una carta contraddice direttamente il testo delle regole, il testo della carta ha la precedenza.

RISOLVERE IL MASSIMO POSSIBILE

Mentre una capacità viene risolta, risolvere la maggior parte possibile della capacità e ignorare qualsiasi parte della capacità che non possa essere risolta.

RISOLVERE NELL'ORDINE SCRITTO

Mentre si risolve la capacità di una carta, seguire le istruzioni sulla carta nell'ordine in cui sono scritte.

PENURIA DI SEGNALINI

Non c'è limite al numero di segnalini danno, segnalini *Æmber* o segnalini status che possono trovarsi simultaneamente nell'area di gioco. Se si verifica una penuria dei segnalini forniti, usare qualsiasi altro oggetto in sostituzione.

ARCHIVI

Gli archivi di un giocatore sono un'area del gioco con carte a faccia in giù davanti alla carta identità dell'Arconte di quel giocatore. **L'unico modo che un giocatore ha di aggiungere carte ai suoi archivi è tramite le capacità delle carte.**

Le carte negli archivi sono considerate fuori dal gioco.

Durante il passo 2 del turno di un giocatore, dopo aver selezionato una Casa attiva, al giocatore attivo è permesso prendere tutte le carte nei suoi archivi e aggiungere quelle carte alla sua mano. Con un minimo di pianificazione, questo può permettere al giocatore di svolgere uno o più turni con una quantità insolitamente elevata di carte in mano.

Un giocatore può guardare i suoi archivi in qualsiasi momento. Un giocatore non può guardare gli archivi dell'avversario.

VINCOLI

I vincoli rappresentano dei limiti soprannaturali che a volte gli Architetti impongono ad alcuni Arconti, in alcuni casi nel tentativo di sottoporre l'Arconte a una sfida più impegnativa che gli consenta di crescere e di superare avversità ancora più grandi, altre volte per punire un Arconte che ha violato una regola o l'etichetta del Crogiolo.

Un giocatore può ottenere vincoli attraverso le capacità delle carte nel corso di una partita. Il numero di vincoli posseduti da un giocatore viene tracciato tramite una **carta Vincoli** e il relativo segnalino.

Ogni volta che un giocatore con 1 o più vincoli sta per pescare 1 o più carte per rifornire la sua mano durante il passo 5 del suo turno, quel giocatore pesca un certo numero di carte in meno (basato sul suo attuale livello di vincoli, vedi sotto). Se quei vincoli hanno fatto sì che il giocatore pescasse meno carte del previsto durante il passo 5, egli perde 1 vincolo facendo scendere di 1 il suo segnalino vincoli.

Più vincoli un giocatore possiede, maggiore è la penalità in carte imposta.

Vincoli 1-6: Pescare 1 carta in meno.

Vincoli 7-12: Pescare 2 carte in meno.

Vincoli 13-18: Pescare 3 carte in meno.

Vincoli 19-24: Pescare 4 carte in meno.

E ORA?

Queste sono le regole base di *KeyForge*, ora è possibile aprire i mazzi sigillati inclusi in questo starter set per provare a giocare una partita completa. Se nel corso del gioco dovessero emergere delle situazioni non chiare, consultare il **Compendio delle Regole** completo scaricabile su:

www.Asmodee.it



La carta e il segnalino vincoli permettono di tenere traccia del numero di vincoli di un giocatore. L'immagine mostra che il giocatore possiede attualmente 2 vincoli.

OGNI MAZZO È UNICO

Cosa rende *KeyForge* unico? La specifica combinazione di carte del mazzo. I mazzi di *KeyForge* sono generati da un algoritmo e da un complesso insieme di regole, che assicurano che non possano esistere due mazzi di carte uguali. Ogni mazzo possiede anche un'illustrazione unica dell'Arconte sul retro delle carte e un nome unico.

Ma non è tutto! Alcune carte di *KeyForge* potenziano altre carte dello stesso mazzo aggiungendo icone bonus. Questo processo di potenziamento avviene al momento della generazione del mazzo e le icone bonus vengono poi stampate direttamente sulle carte potenziate. A volte, un mazzo può anche contenere carte ultra rare: i raminghi sono carte che normalmente appartengono a una Casa diversa, le eredità sono carte provenienti da precedenti set che non dovrebbero apparire nel set attuale, mentre le anomalie sono carte di set futuri e di solito non ancora disponibili.

ICONA DEL SET

I mazzi di *KeyForge* vengono stampati in set e ogni set possiede una sua icona identificativa.

NOME DELLA CARTA

Se il nome di una carta compare in blu, significa che è stata potenziata con delle icone bonus.

INFO DELLA CARTA

- Comune
- ◆ Non Comune
- ★ Rara
- ◇ Speciale
- ↻ Azione
- ✍ Artefatto
- ♥ Creatura
- ↑ Miglioria

Il numero tra le icone rappresenta il numero della carta all'interno del set.

NOME DEL MAZZO

Ogni mazzo possiede un nome unico.

CASA

Ogni mazzo è composto da 3 diverse Case.

Lorry F. A. Nel, Taverniere di Piccosgualato

4XXX3-MXXX-9384Q

MAZZO

Brobnar	Ekwidon	Intondabili
024 Grim Torciazanna	058 Antiquario	362 Kraken Te Wheke
027 Lanciafiamme	084 Pulce della Sabbia	369 Gilla e Molla
032 Fabbro	087 Flusso di Fissione	375 Dormire con i Pesci
039 Schiacciato	092 Negoziato a Porte Chiuse	385 Piscina per Adulti
040 Crogg il Maldestro	093 Dithoshra, Reclutatore	385 Piscina per Adulti
040 Crogg il Maldestro	093 Dithoshra, Reclutatore	386 Disorientamento
044 Mazza Che Ammazza	100 Tratta-Placca Omata	388 Pressione Abissale
049 Sbraita e Strappa	100 Tratta-Placca Omata	390 Verga Frigorifera
050 Scaldo Chiasoso	105 La Mano Visibile	391 Lanciare del Liscadorata
052 Stratosberla	135 Ologrammotono	392 Iniziazione
052 Stratosberla	355 Cuore della Foresta	395 Mielstrom
	A01 Forma Fantasma	396 Ganchio Teschogustio

056 Grumpus

Potenziata Ramingo Eredità Anomalia

CODICE DI REGISTRAZIONE

Questo codice è usato per registrare il mazzo nel database ufficiale chiamato "KeyForge Master Vault". Non condividere questo codice con altri.



IL CENTRO DELL'UNIVERSO

Esiste un luogo in cui gli elementi di innumerevoli mondi si fondono in un unico, strabiliante conglomerato. Una giustapposizione di posti che si mescolano e si uniscono per dare vita qualcosa di completamente nuovo: un mondo impossibile che ospita specie provenienti da tutto l'universo conosciuto, strappate al loro ambiente naturale e depositate in un luogo di opportunità e pericoli incalcolabili. Un mondo diverso da tutti gli altri.

Questo è il Crogiolo.

La gran parte degli studiosi converge su ben poche cose, ma nessuno è in grado di mettere in discussione l'idea che il Crogiolo sia un costruito artificiale di scala planetaria in costante mutamento. Nessuno sa come sia nato o come si evolva accogliendo costantemente nuovi esseri viventi: in mancanza di una spiegazione valida, si suppone sia opera di enigmatici esseri simili a divinità chiamati Architetti.

Gli Arconti sono stati i primi fra tutti gli abitanti del Crogiolo. Sono spesso chiamati "figli degli Architetti" – poiché possiedono grandi poteri soprannaturali e sono apparentemente immortali – e si aggirano per i vasti paesaggi del pianeta alla ricerca delle preziose risorse chiamate *Æmber*, che usano per sbloccare esoterici scrigni di conoscenza e potere chiamati *Cripte*.

A quanto si dice, queste *Cripte* sono sparse per tutto il Crogiolo in luoghi difficilmente accessibili e con nomi evocativi come il Grande Deserto di Vetro, le Fauci di Ossidiana e il Cono della Follia. Ogni volta che viene scoperta una *Cripta*, gli abitanti del Crogiolo si attivano alacremente per reclamarne i segreti; gli scontri sono inevitabili e spesso si fanno estremamente violenti, ed è per questo che la maggior parte degli Arconti riunisce al proprio seguito un gruppo di seguaci che possa agevolarli nella loro impresa. La maggior parte di essi proviene dalle tribù più potenti del Crogiolo, che gli Arconti chiamano universalmente "Case". Quella che segue è una breve introduzione a 12 di esse...







BROBNAR

Gli attaccabrighe Brobnar sono un popolo fiero e chiassoso che valorizza la forza sopra ogni cosa: sono infatti guidati da coloro tra essi che sono più forti fisicamente, le cose che amano di più sono le belle scazzottate e ognuno ha diritto soltanto a ciò che la sua forza gli consente di prendere e proteggere. La maggior parte dei clan Brobnar è composta da giganti massicci e goblin astuti, ma tra le loro fila è ben accetta qualsiasi creatura desiderosa di combattere!

Sebbene possano apparire brutali e ingenui agli occhi delle razze più civilizzate, i Brobnar sono grandi fautori di qualsiasi tecnologia che si dimostra rumorosa o distruttiva (o, meglio ancora, entrambe le cose). Sono un popolo violento, incline a farsi male e a subire spesso ogni sorta di disgrazia, e per questo motivo fanno ampio uso di potenziamenti cibernetici. Prediligono le armi che consentono loro di ingaggiare direttamente i nemici ed esultano quando possono fare buon uso della loro grande forza; persino i loro martelli, le loro asce e i loro guanti d'arme vengono spesso potenziati con motori, razzi e altre innovazioni per renderli più rumorosi e potenti. Uno dei passatempi preferiti dei Brobnar è fare headbanging al ritmo della musica pesante di varie band come i famigerati Bräkken.

**Per combattere bisogna essere
in due, ma più si è, meglio è.**



Nel Crogiolo si raccontano molte storie sui terribili mostri che si annidano nello spazio tra i mondi, e si perdono le notizie di coloro abbastanza sfortunati o sciocchi da incrociare il loro cammino. Le creature demoniache di Dis si nutrono di paura e sono impareggiabili per crudeltà e spietatezza. Dimorano nel profondo sottosuolo del Crogiolo, corrompendo i loro nemici e servitori per farsi prestare aiuto nella raccolta dei preziosi Æmber.

A dispetto di quello che raccontano le leggende, i demoni di Dis sono creature di carne e sangue (o chitina insettiforme), a cui si aggiungono gli orrori tecnologici dei loro molti innesti cibernetici da incubo. È difficile dire se tutti i demoni appartengano alla medesima specie sotto le loro enigmatiche maschere o se la natura demoniaca sia conferita ad alcune creature attraverso qualche sinistro processo. I volontari disposti a studiare l'argomento sono comprensibilmente rarissimi. Meno si parla degli umani che si uniscono volontariamente a questa fazione, meglio è.



*I demoni prendono,
non danno.*



Gli Accordi Mercantili di Ekwidon rappresentano una vasta rete di mercanti ossessionati dallo stringere accordi e lanciarsi in nuovi investimenti in tutto il Crogiolo. Essi sono maestri nell'ottenere subdolamente il sopravvento in qualsiasi situazione. La specie più numerosa all'interno della Casa Ekwidon sono i getrookya: creature asimmetriche la cui anatomia è stata adattata a trattative e negoziazioni complesse. Tutti i membri della Casa Ekwidon amano indossare abiti eccentrici, dai colori vivaci e dai tagli e motivi asimmetrici. Dato che l'individualità è tenuta in grande considerazione, molti mercanti accessoriano pesantemente i loro indumenti al fine di mostrare le loro aree di specializzazione, le loro esperienze e i loro gusti personali. Un accessorio molto popolare è la "tratta-placca", che si tiene in una sola mano per mostrare un riassunto visivo dello stato attuale di una trattativa o della proposta di un accordo. Quando le trattative falliscono, i mercanti e i diplomatici di Ekwidon possono fare appello a una vasta rete di sgherri e soldati per convincere i contraenti ad abbracciare una nuova prospettiva.

***Come per tutte le cose negli Accordi di Ekwidon,
i doni possono essere soltanto scambiati, mai dati.***





FEDERAZIONE STELLARE

Nella sua perpetua esplorazione del mondo, l'equipaggio della SAV Quantum si trovò intrappolato in un campo energetico anomalo che lo costrinse a un atterraggio di fortuna sul Crogiolo, ricordato da tutti come lo "schianto". Un enigma decisamente affascinante: dopo aver trascorso decenni a esplorare la galassia, annettendo decine di sistemi stellari nella loro democratica Federazione, i membri dell'organizzazione non si erano mai imbattuti in un singolo indizio riguardante l'esistenza del Crogiolo stesso. Se riuscirà nel suo intento di riportare la Quantum di nuovo tra le stelle e a riprendere finalmente i contatti con il Comando della Flotta, la Federazione otterrà una conoscenza superiore a qualsiasi nozione sia descritta oggi nei datalibri.

La Grande Federazione Stellare è una delle Case più varie del Crogiolo. Dopo lo schianto, l'equipaggio di esplorazione, apprendimento e scoperta. Incapace di mettere di nuovo in moto la Quantum, la Federazione ritiene che la strana sostanza nota come *Æmber* possa essere la chiave per il proprio futuro... ma sono necessari ulteriori studi al riguardo.



La nostra missione non è finita. È solo cambiata.



INSONDABILI

I misteriosi oceani del Crogiolo celano molte cose: abissi incommensurabili, splendori incomparabili, orrori inconcepibili e civiltà che vanno oltre la portata della storia. Con il suo mix di aquan umanoidi e pericolose bestie delle profondità marine, la società-culto nota nel resto del Crogiolo come "Insondabili" può essere letale per le sprovvedute creature che si avvicinano al suo dominio.

Il culto degli Insondabili dà grande valore alla profondità in ogni cosa: nei bassifondi dimorano i cultisti novizi, gli allevatori di krill e altri manovali della classe inferiore. Al contrario, i tratti di mare più profondi dove sorgono le città degli aquan – noti come gli abissi – sono riservati ai sacerdoti; questi ultimi si dividono in molti ordini e culti misteriosi, a seconda delle divinità che essi venerano e degli strani rituali che queste divinità esigono: Rakuzel, Melerukh e Kiligog sono solo tre degli antichi nomi che incutono soggezione e paura.



*Gli abissi nascondono meraviglie,
ma anche terrori.*



I sedicenti intellettuali e studiosi "più evoluti" del Crogiolo risiedono tutti nella Società della Logica e della Ragione, o più semplicemente Logos. Essa si è votata al progresso della conoscenza e della comprensione scientifica, mettendo da parte qualsiasi preoccupazione terrena (o quanto meno materiale) tramite l'uso della sua evoluta tecnologia. I singoli logotariani sostituiscono spesso parte del loro inefficiente corpo con la tecnologia e, sebbene alcuni considerino i loro esperimenti "degenerati", sanno che la vera comprensione è più importante della vita di un singolo individuo.

Generalmente parlando, Logos è divisa in due gruppi: quello dei Teorici e quello dei Meccanici. Ognuno considera l'altro intellettualmente inferiore e crede che i contributi più importanti alla scienza e alla tecnologia siano frutto dei propri sforzi.

Molte macchine logotariane incorporano gli Æmber nella loro struttura, come fonte di potere o al fine di accumularne alcune delle proprietà più esoteriche.



*Noi ci preoccupiamo solo del "possibile".
Lasciamo che il Sanctum si preoccupi del "dovrebbe".*



MARTE

L'Impero Marziano è degno di nota in particolare per il fatto di essere rimasto pressoché inalterato dopo il suo trasferimento sul Crogiolo. Continua a essere governato dagli Anziani, impegnati nei loro esperimenti biologici al fine di creare il mostro perfetto mentre combattono con armi a raggi e dischi volanti per garantire la sopravvivenza della loro cultura. Essi fanno inoltre un uso estensivo della tecnologia di clonazione per mantenere alto il livello della popolazione.

A differenza di molte altre fazioni del Crogiolo, Marte rimane fedele alla purezza genetica e culturale per non soccombere. Anche prima della traslocazione sul Crogiolo, l'Impero faceva uso delle tecnologie di perfezionamento genetico e della clonazione su larga scala nel tentativo di dividere la propria cultura in due caste distinte: gli Anziani, più alti, intelligenti e dotati di mansioni di comando, e i Soldati, più piccoli, deboli e numerosi, votati all'obbedienza.

Sebbene un tempo Marte si affidasse alla cavorite come forma di energia per le proprie armi a raggi e come propellente per i suoi dischi volanti, ora ha trovato negli *Æmber* reperibili soltanto sul Crogiolo dei validi sostituti.

GLORIA A MARTE!



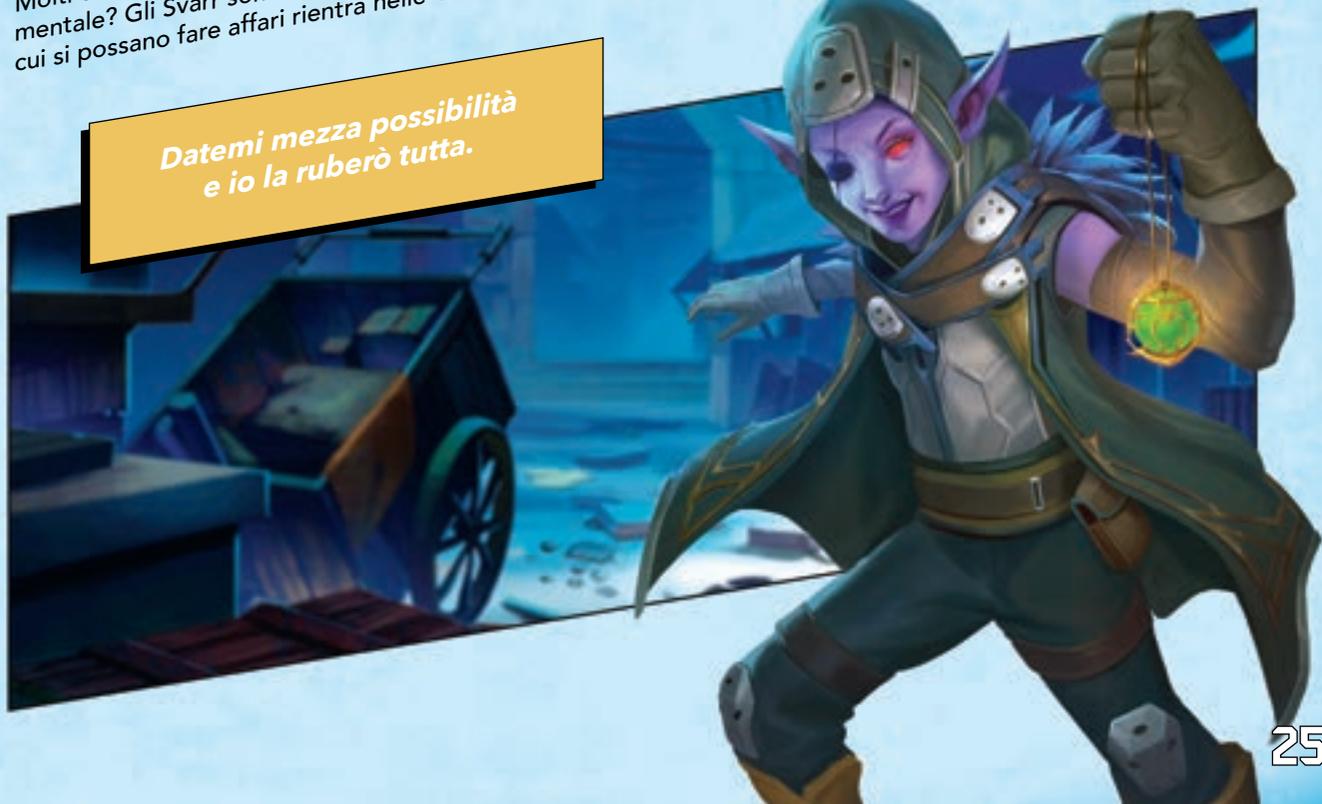


Sommariamente organizzate in una serie di gilde che riuniscono gli individui di mentalità affine, le Ombre sfruttano tutte le opportunità per migliorare la propria posizione sul Crogiolo: si tratta di una pittoresca banda di canaglie, truffatori, ladri e talvolta assassini. Gente poco raccomandabile, insomma. Conosciuti per la loro astuzia e rapidità, questi individui riutilizzano ciò di cui alleggeriscono le altre Case per sopravvivere.

Molti ladri delle Ombre fanno parte della tribù degli elfi Svarr, creature minute, scure, dai grandi occhi, dal sorriso malandrino e dai sensi acutissimi; dotati di un forte senso di appartenenza al clan e sospettosi verso a una gilda delle Ombre: dopotutto il crimine non è un'esclusiva degli Svarr e gli elfi non esitano a reclutare qualsiasi risorsa ritengano utile.

Molti osservatori sono confusi riguardo la vera natura delle Ombre: sono una nazione, un luogo, uno stato mentale? Gli Svarr sono molto pragmatici al riguardo: ogni luogo in cui possano nascondersi, ogni luogo in cui si possano fare affari rientra nelle Ombre. I ladri migliori riescono a trovare le Ombre ovunque.

*Datemi mezza possibilità
e io la ruberò tutta.*



SANCTUM

Sospese come per magia al di sopra della superficie del Crogiolo fluttuano molte grandi isole, improbabili paradisi di acqua, pietra e rigogliosa vegetazione. Gli angelici cavalieri del Sanctum mantengono sicuro, pulito e piacevole il loro territorio sul Crogiolo, cosa rara su questo pianeta; fluttuando su ali dorate, questi guerrieri hanno giurato di proteggere i deboli, difendere gli innocenti e distruggere coloro che minacciano il loro ordine. La tecnologia che contraddistingue il Sanctum è rappresentata dalla gloriosa armatura dei suoi cavalieri, una potente tuta cibernetica impregnata dell'energia degli Æmber.

Molti dei cavalieri e dei chierici di rango più elevato sono esseri spirituali di pura energia; le possenti armature potenziata indossate dai cavalieri non sono infatti altro che dispositivi di contenimento per le loro essenze spirituali, che altrimenti non potrebbero in alcun modo influenzare il mondo fisico. Sebbene si ritenga al di sopra delle preoccupazioni terrene, il Sanctum mantiene una costante rete di relazioni con il mondo sottostante: missionari, ambasciatori e persino mercanti si aggirano per le strade dei villaggi e delle città del Crogiolo o visitano i luoghi più selvaggi e inhospitali pur di portare la verità del Sanctum ai non illuminati.



***Gli Æmber sacri non sono destinati
a mani come le tue.***

SAURIANI

La Repubblica Sauriana, un impero di 65 milioni di anni, è probabilmente la più antica cultura presente sul Crogiolo: sotto la guida di Saurus Rex, primus inter pares, questi dinosauri brillanti e fisicamente imponenti si vantano dei loro dibattiti filosofici e di una tecnologia così avanzata da essere scambiata saltuariamente per magia. Ora le città-stato della Repubblica Sauriana convivono con gli altri popoli del Crogiolo, un fulgido esempio di quelli che i sauriani definiscono "esseri inferiori".

Anche se le tribù che compongono la Repubblica sono molto diverse tra loro, i sauriani tendono a essere grandi e fisicamente potenti per gli standard degli altri esseri intelligenti del Crogiolo. Ma, soprattutto, queste creature si vantano di essere le menti filosofiche più avanzate del pianeta: i loro dibattiti senatoriali sono leggendari per la durata, la forza, la passione e l'acume delle loro argomentazioni.

*Per il bene
della Repubblica!*





SELVAGGI

Ben oltre i confini della civiltà, le terre selvagge del Crogiolo ospitano una miriade di bestie che sono collettivamente note come "Selvaggi"; assieme agli umani e agli altri esseri senzienti che rifiutano la civiltà, esse formano una grande e caotica fazione a sé stante senza una vera e propria organizzazione centrale, ma con una sola costante: la volontà di vivere abbandonandosi alla propria vera natura, qualunque essa sia.

Delle varie creature selvagge del Crogiolo si prendono cura i folletti meccanici, bizzarri autonomi che fanno del loro meglio per mantenere una parvenza di equilibrio nel luogo. Ma la natura è spietata: i lupi della Terra potrebbero presto ritrovarsi cacciati dagli snekgarr marziani, i gorilla Niffle di Regulus Prime potrebbero essere divorate dalle piante carnivore venusiane.

Alcuni dei senzienti Selvaggi, forse grazie al libero consumo e uso degli Æmber, hanno sviluppato la capacità quasi soprannaturale di parlare con animali, piante e funghi. Questa loro capacità sembra quasi magica e molti finiscono per chiamare questi esseri "stregoni".

Non cercare di cambiare il Crogiolo per adattarlo alle tue esigenze. Lascia che sia lui a cambiare te.





SPIRITOIDI

Il flagello degli spiritoidi si è diffuso in tutto il Crogiolo nel tentativo di ricreare il mondo a propria immagine e somiglianza. I servitori spiritoidi sono vere e proprie fusioni di rifiuti animate dall'energia psichica degli Ember, spinti a cercare vendetta nei confronti di un universo incurante; ogni rottame scartato dai vivi è un potenziale nuovo servitore per i loro ranghi.

La nascita degli spiritoidi è molto dibattuta, soprattutto all'interno della Società della Logica e della Ragione che prova un particolare disprezzo per questi costrutti spettrali. Alcuni sostengono che la loro natura sia evidentemente demoniaca – con conseguenti speculazioni sui legami con Dis –, mentre altri credono si tratti di un esperimento mal concepito andato fuori controllo.



*Ciò che è stato lasciato indietro è tornato,
e non sarà più consegnato all'oblio.*

GLOSSARIO

Questa sezione include una breve spiegazione dei termini più importanti usati nel gioco, presentati in ordine alfabetico. Nel Compendio delle Regole di KeyForge (scaricabile online su www.asmodee.it) è possibile trovare il glossario integrale. Se una definizione include una parola in **viola**, ciò significa che quella parola possiede una sua voce nel glossario.

Æmber (👉): Gli Æmber rappresentano la valuta base del gioco. Quando si ottengono Æmber, collocarli nella propria **riserva di Æmber**.

Adirare: Quando una creatura diventa adirata, collocare su di essa un **segnalino ira**. Quando una creatura con un segnalino ira viene usata, deve essere usata per **combattere** se possibile. Dopo che una creatura adirata è stata usata per combattere, rimuovere tutti i segnalini ira da essa. Mentre una creatura è adirata, non può essere adirata nuovamente.

Alfa: Una carta con la parola chiave Alfa può essere giocata solo se non sono state giocate, né usate né scartate altre carte durante il passo attuale del turno.

Archivi: Alcune capacità delle carte permettono di archiviare altre carte. Le carte nei propri archivi vengono mantenute a faccia in giù e sono considerate fuori dal gioco. Durante il passo 2 del turno di un giocatore, a quel giocatore è permesso prendere tutte le carte nei suoi archivi e aggiungere quelle carte alla sua mano.

Armatura: Ogni punto di armatura riduce di 1 l'ammontare di **danni** che una creatura può subire in ogni turno.

Assalto X: Quando questa creatura attacca, infligge l'ammontare di **danni** specificato alla creatura avversaria prima che il **combattimento** sia risolto.

Attacco Propagato X: Quando questa creatura attacca, infligge anche X **danni** a ogni **vicino** della creatura avversaria.

Azione: Alcuni artefatti e creature possiedono una capacità preceduta dalla parola "**Azione**". Per usare una capacità "**Azione**" su una carta, si deve esaurire la carta in oggetto. Se la carta è già esaurita, non è possibile usarne la capacità "**Azione**".

Casa Attiva: Durante il passo 2 del proprio turno, il **giocatore attivo** sceglie 1 delle tre Case sulla sua carta identità dell'Arconte rendendola la Casa attiva per quel turno. È possibile giocare, usare e scartare solo le carte della Casa attiva.

Catturare (👉): Prendere l'ammontare specificato di **Æmber** dalla **riserva di Æmber** dell'avversario e collocarli sulla creatura con la capacità di cattura. Quando una creatura con 1 o più Æmber su di essa esce dal gioco, quegli Æmber vengono collocati nella riserva di Æmber dell'avversario.

Chiave: Forgiare le chiavi è la condizione per poter vincere. Il primo giocatore a forgiare tutte e 3 le sue chiavi vince immediatamente la partita. Normalmente è possibile forgiare le chiavi solo all'inizio del proprio turno, spendendo **Æmber** dalla propria **riserva di Æmber**. Il costo base per forgiare le chiavi è di 6👉. Le capacità di alcune carte possono aumentare o ridurre questo costo per un giocatore o per il suo avversario.

Combattimento: Durante il proprio turno, il **giocatore attivo** può usare qualsiasi sua creatura pronta per combattere se essa appartiene alla **Casa attiva**.

Controllare: Di base, le carte giocate da un giocatore entrano in gioco sotto il controllo di quel giocatore. Le capacità di alcune carte autorizzano un giocatore a prendere il controllo di una carta di un avversario; quando ciò accade, il giocatore potrà scegliere la Casa di quella carta come Casa attiva nei suoi turni successivi. Se si controlla la carta di un avversario e quella carta esce dal gioco, rimetterla nella mano o nella pila degli scarti dell'avversario.

Curare: Se una creatura viene curata, rimuovere l'ammontare specificato di **danni** da quella creatura.

Danno (👉): Le creature possono subire danni a causa del **combattimento** o delle capacità di alcune carte. I danni su ogni creatura vengono tracciati tramite i segnalini danno. Se una creatura ha subito un numero di danni pari o superiore alla sua **Forza**, quella creatura è distrutta.

Distrutto: Una creatura è distrutta se subisce un numero di **danni** pari o superiore alla sua **Forza**. Le capacità di alcune carte potrebbero distruggere le creature immediatamente, o distruggere altre carte come gli artefatti e le migliorie. Quando la carta diventa distrutta, le sue capacità che iniziano con "**Distrutto**:" vengono risolte. Dopo che le carte sono state distrutte, e tutti gli effetti "**Distrutto**:" sono stati risolti, collocare quelle carte nella pila degli scarti del loro proprietario.

Elusione: La prima volta in ogni turno in cui questa creatura è attaccata, non vengono inflitti **danni**.

Epurare: Quando una carta è epurata, viene rimossa dal gioco invece di essere collocata nella pila degli scarti del suo proprietario.

Esaltare: Quando un effetto richiede a un giocatore di "esaltare" una creatura, prendere 1👉 dalla riserva comune e collocarlo su quella creatura.

Esaurire: Le carte in gioco esistono in uno dei due stati seguenti: **pronte** ed esaurite. Le carte esaurite non possono essere usate a meno che non vengano prima ripristinate, rendendole di nuovo pronte.

Fianco: Le creature all'estrema sinistra e all'estrema destra della **linea di battaglia** di un giocatore sono sui fianchi. Se una capacità si riferisce a una creatura "su un fianco", si riferisce alla creatura all'estrema sinistra o all'estrema destra della linea di battaglia.

Forza: La Forza di una creatura è rappresentata dal numero sullo sfondo rosso a sinistra del suo nome. Le creature in **combattimento** infliggono un ammontare di **danni** pari alla propria Forza. Quando una creatura ha subito un ammontare di danni pari o superiore alla sua Forza, è **distrutta**.

Giocatore Attivo: Il giocatore attivo è quello che svolge attualmente il suo turno.

Linea di Battaglia: Le creature controllate da un giocatore vengono collocate in una fila chiamata linea di battaglia. L'estrema sinistra e l'estrema destra della linea di battaglia sono i **fianchi**. Normalmente, quando viene giocata una creatura, essa entra in gioco su uno dei fianchi della linea di battaglia del suo controllore (è quest'ultimo a scegliere su quale dei due fianchi). Le creature adiacenti a una creatura nella linea di battaglia sono i suoi **vicini**.

Omega: Dopo che una carta con la parola chiave Omega è stata giocata, il passo attuale del turno termina (normalmente, si tratta del passo 3 del turno).

Omni: Il **giocatore attivo** può innescare qualsiasi capacità "Omni:" nel proprio turno, anche se essa è su una carta che il giocatore controlla ma che non appartiene alla **Casa attiva**.

Pericolo X: Quando questa creatura è attaccata, infligge X **danni** alla creatura avversaria prima che il **combattimento** sia risolto. Se questi danni distruggono la creatura attaccante, il resto del combattimento non si verifica.

Pescare (🎣): Ogni volta che occorre pescare una carta, prendere 1 carta dalla cima del proprio mazzo e aggiungerla alla propria mano. Se si devono pescare più carte e non ce ne sono nel proprio mazzo, mescolare la pila degli scarti per ricomporre il mazzo e poi pescare.

Post-Combattimento: Dopo che una creatura è stata usata per **combattere**, se sopravvive, risolvere tutte le sue capacità "Post-Combattimento:".

Post-Raccolto: Dopo che una creatura è stata usata per **raccogliere**, risolvere tutte le sue capacità "Post-Raccolto:".

Potenziamento: Questa carta ha aggiunto le icone bonus indicate a carte casuali del mazzo di cui fa parte. Queste aggiunte sono già avvenute durante il processo di generazione del mazzo.

Pronto: Le carte in gioco esistono in uno dei due stati seguenti: pronte ed **esaurite**. Durante il turno di un giocatore, egli può usare le carte pronte che appartengono alla **Casa attiva**.

Proteggere: Quando una creatura diventa protetta, collocare su di essa un **segnalino protezione**. La prossima volta che quella creatura sta per essere **danneggiata**, **distrutta** o per uscire dal gioco, rimuovere invece il segnalino protezione. Mentre una creatura è protetta, non può essere protetta nuovamente.

Provocazione: I **vicini** di questa creatura non possono essere attaccati a meno che non possiedano provocazione.

Raccolto: Durante il proprio turno, il giocatore attivo può usare qualsiasi sua creatura pronta per raccogliere se essa appartiene alla **Casa attiva**.

Ripristinare: Vedi alla voce "Esaurire".

Riserva di Æmber: Ogni volta che si ottengono Æmber, o quando si **rubano** Æmber dal proprio avversario, collocarli nella propria riserva di Æmber. Gli Æmber della propria riserva di Æmber vengono spesi per forgiare le **chiavi**.

Rubare: Quando un giocatore ruba degli Æmber, spostare l'ammontare specificato dalla **riserva di Æmber** dell'avversario a quella del giocatore.

Schermaglia: Quando questa creatura attacca, non subisce **danni** dalla **Forza** della creatura avversaria.

Schieramento: Questa creatura può essere giocata in qualsiasi posizione della **linea di battaglia** del suo controllore.

Stordire: Quando una creatura diventa stordita, collocare su di essa un **segnalino stordito**. La prossima volta che quella creatura viene usata, non può fare nulla tranne **esaurirsi** e rimuovere il suo segnalino stordito. Mentre una creatura è stordita, non può essere stordita nuovamente.

Veleno: Se una creatura con la parola chiave Veleno infligge un qualsiasi ammontare di **danni** tramite la propria **Forza** a una creatura nemica durante un **combattimento**, quella creatura nemica è distrutta.

Vicino: Le creature immediatamente a destra e a sinistra di un'altra creatura nella **linea di battaglia** di un giocatore sono i suoi vicini.

Vincolo: Un giocatore può ottenere vincoli attraverso le capacità delle carte. Il numero di vincoli posseduti da un giocatore viene tracciato tramite la carta Vincoli e il relativo segnalino. Più vincoli un giocatore possiede, meno carte **pesccherà** alla fine del proprio turno. Vedi "Vincoli" a pagina 14.

CONSULTAZIONE RAPIDA

SEQUENZA DEL TURNO

1. **Forgiare una chiave**, se il giocatore attivo possiede abbastanza Æmber nella propria riserva (normalmente, le chiavi costano 6). Se un giocatore forgia la sua terza chiave, vince la partita!
2. **Scegliere una Casa** sulla propria carta identità dell'Arconte. Se il giocatore attivo possiede delle carte negli archivi, può aggiungerle alla sua mano.
3. **Giocare, usare o scartare le carte della Casa attiva**. Quando si usano le carte in gioco, queste diventano esaurite.
4. **Ripristinare le carte** esaurite del giocatore attivo.
5. **Pescare le carte** finché il giocatore attivo non ne ha 6 nella sua mano.

ICONE BONUS

 **Æmber**: Ottenere 1  dalla riserva comune e aggiungerlo alla propria riserva di Æmber.

 **Cattura**: Una propria creatura in gioco cattura 1  dalla riserva di Æmber dell'avversario. Gli Æmber catturati vengono collocati sulle proprie creature e non possono essere spesi da alcun giocatore. Quando una creatura esce dal gioco, gli Æmber su di essa vengono rimessi nella riserva di Æmber dell'avversario.

 **Danno**: Infliggere 1  (danno) a una creatura in gioco.

 **Pesca**: Pescare 1 carta.

 **Scarta**: Scegliere 1 carta nella propria mano e scartarla. La carta scelta può appartenere a qualsiasi Casa.

COMPONENTI



Segnalini Æmber



Segnalini Danno
in valori di 1, 3 e 5



Carte e Segnalini
Vincoli



Set da Tre Chiavi (Blu, Rossa, Gialla)



Segnalini
Generici in
Due Colori



Segnalini
Stordito



Segnalini
Ira



Segnalini
Protezione



Segnalini
+1 Forza

CASE DEL CROGIOLO



Brobnar



Dis



Ekwidon



Federazione
Stellare



Insondabili



Logos



Marte



Ombre



Sanctum



Sauriani



Selvaggi



Spiritoidi