

LIVRO DE REGRAS

Criado por RICHARD GARFIELD

KEYFORGE

O CHAMADO DOS ARCONTES

VERSÃO 1.4 - SETEMBRO, 2019

- As alterações e atualizações estão realçadas em **Vermelho**.
- Esclarecimentos adicionados a "Usar Cartas"
- Novas entradas e atualizações adicionadas ao Glossário
- Nova errata adicionada
- Novas Dúvidas Frequentes

BEM-VINDOS AO CALDEIRÃO...

Você é um Arconte. Saudado por alguns como um deus, respeitado por outros pela sua sabedoria, você nasceu—ou foi criado—no Caldeirão, um mundo onde tudo é possível.

O Caldeirão é antigo, mas está sempre se renovando. As várias camadas do Caldeirão, um planeta artificial que flutua no centro do universo, estão constantemente sendo construídas pelos enigmáticos e traiçoeiros Arquitetos. Em busca de matéria-prima, os Arquitetos vasculham inúmeros mundos, fusionando-os num conjunto novo que é ao mesmo tempo familiar e alienígena para as criaturas que ali habitam.

Seja como espécies isoladas ou culturas inteiras, os seres trazidos ao Caldeirão se encontram num estranho mundo encantado, sem meios de voltarem para suas terras natais. Alguns prosperam, construindo novas sociedades e desenvolvendo novas tecnologias com ajuda da misteriosa substância psíquica conhecida como Æmbar. Alguns se desfazem das amarras de suas vidas passadas e adotam os modos e costumes de novas tribos descobertas neste novo mundo. Outros envolvem, com seus corpos e mentes distorcidos de maneira irreconhecível, e assimilando o Æmbar em seus próprios corpos.

Como um Arconte, você juntou seguidores em suas jornadas pelo Caldeirão, aliados que veem valor na sua sabedoria eterna e na sua habilidade de se comunicar com todas as criaturas. Com a ajuda desses aliados, você procura por Cofres que foram escondidos em todo o Caldeirão pelos crípticos Arquitetos. Cada Cofre só pode ser aberto por chaves forjadas do Æmbar. Uma vez aberto, o conteúdo do Cofre—poder e conhecimento dos Arquitetos—pode ser consumido apenas por um Arconte.

Quando dois Arcontes encontram um Cofre, apenas um deles pode obter o conhecimento. Apenas um pode chegar mais perto do segredo do Caldeirão...

RESUMO

KeyForge é um duelo de cards para dois participantes no qual cada participante assume o papel de um Arconte e comanda o deck desse Arconte contra o oponente.

O deck de um participante representa uma equipe que está tentando obter Æmbar e forjar chaves. Vence o duelo o primeiro participante a forjar três chaves para poder abrir um Cofre.

A característica mais marcante de KeyForge é que não existem dois decks iguais. Em Keyforge, os cards não são colecionáveis—os decks são imutáveis e sempre devem permanecer como vieram na caixa. Isso significa que cada deck existente é exclusivo!

COMO USAR ESTE LIVRO

Se você nunca participou de uma partida de KeyForge, comece pelo Início Rápido que está incluso no conjunto inicial para aprender o básico do duelo.

Após fazer uma partida usando o Início Rápido, os participantes podem ler as regras completas neste livro e aprender mais sobre a ambientação de KeyForge.

Além das regras e informações sobre a ambientação, este livro inclui um Glossário de termos e conceitos importantes que serão úteis para interpretar as habilidades dos cards.

Regras..... página 3

Glossário..... página 9

História e Ambientação..... página 16

Errata e Dúvidas Frequentes..... página 27

CONTEÚDO DO CONJUNTO INICIAL

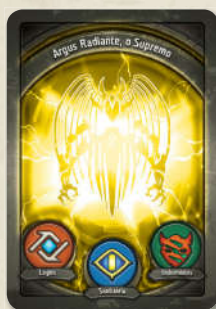
O conteúdo do conjunto inicial de KeyForge: O Chamado dos Arcontes é mostrado aqui para facilitar sua identificação.



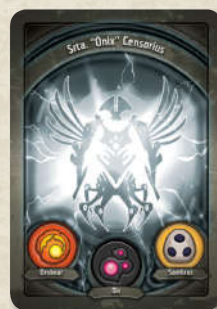
22 Fichas de Dano



26 Fichas de Æmbar



Deck Inicial de Argus Radiante, o Supremo



Deck Inicial da Srta. "Ônix" Censorius



6 Fichas de Chave



10 Cartas de Condição de Poder



10 Cartas de Condição de Atordoado



2 Decks de Arconte Exclusivos de KeyForge



2 Cartas e Fichas do Indicador de Correntes



CONCEITOS-CHAVE

Esta seção introduz uma série de conceitos fundamentais a serem levados em conta numa partida.

A REGRA DE OURO

Se o texto de um card contradisser diretamente o texto das regras, o texto do card tem precedência.

OBJETIVO

Numa partida, os participantes usam seus cards para coletar **Æmbar**. O **Æmbar** é usado para forjar chaves. O duelo termina imediatamente quando um participante tiver sua terceira chave forjada, e esse participante é o vencedor.

PREPARADA E EXAUSTA

Os cards em jogo existem numa destas condições.

Criaturas e artefatos **preparados** estão orientados verticalmente, de modo que o texto deles possa ser lido da esquerda para a direita. Um card preparado pode ser usado no turno de um participante, o que o deixa exausto.

Cards **exaustos** são orientados horizontalmente. Um card exausto não pode ser usado até ficar preparado por uma habilidade de card ou num dos passos do duelo.

Todos os artefatos e criaturas entram em jogo exaustos.



Preparado



Exausto

SE ACABAREM AS FICHAS OU CARDS DE CONDIÇÃO

Não há limite para o número de fichas de dano, fichas de **Æmbar** ou cards ou fichas de condição que podem estar na área de jogo. Se faltarem fichas ou cards de condição, outras fichas, marcadores ou moedas podem ser usados para registrar a situação do duelo.



PREPARAÇÃO

Para preparar o duelo, realize os passos a seguir, em ordem:

- 1 Coloque todas as fichas de dano, fichas de **Æmbar** e cards ou fichas de condição numa reserva geral ao alcance de ambos os participantes.
- 2 Cada participante coloca seu card de identidade à direita ou à esquerda de sua área de jogo.
- 3 Cada participante coloca três fichas de chave, uma de cada cor, perto de seu card de identidade, com o lado não forjado voltado para cima.
- 4 Determine aleatoriamente o primeiro participante. Esse participante realizará o primeiro turno quando o duelo começar. (Se os participantes estiverem numa sequência de partidas entre dois decks, a cada partida após a primeira, o participante com o deck que foi derrotado na partida anterior escolhe quem será o primeiro participante.)
- 5 Cada participante embaralha o seu deck e o oferece ao oponente para que este o embaralhe mais um pouco e/ou corte.
- 6 O primeiro participante compra uma **mão inicial de sete cards**. O outro participante compra uma **mão inicial de seis cards**.
- 7 Cada participante, começando pelo primeiro, tem direito a um **mulligan**: o participante pode embaralhar sua mão inicial de volta no deck e comprar uma nova mão com um card a menos. (Este passo é pulado na partida do Início Rápido.)

A partida já pode começar.

ÁREA DE JOGO SUGERIDA (MEIO DO JOGO)



ORDEM DO TURNO

A partida é composta por uma série de turnos. Os participantes se alternam realizando seus turnos até que um deles vença a partida.

Cada turno consiste em cinco passos:

- 1 Forjar uma chave.
- 2 Escolher uma casa.
- 3 Jogar, descartar e usar cards da casa ativa.
- 4 Preparar cards.
- 5 Comprar cards.

O participante que está realizando seu turno é referido como **jogador ativo**. O jogador ativo é o único que pode realizar ações ou tomar decisões; um participante não toma nenhuma decisão fora de seu turno.

Cada um dos passos é descrito nas próximas seções.

PASSO 1: FORJAR UMA CHAVE

Se o jogador ativo tiver Æmbar suficiente para forjar uma chave neste passo, ele é obrigado a fazê-lo. Para forjar uma chave, o jogador ativo gasta Æmbar da reserva de Æmbar em seu card de identidade, devolvendo-o à reserva geral. Em seguida, esse participante vira uma de suas fichas de chave para o lado forjado, indicando que a chave foi forjada.

- **O custo padrão de forjar uma chave é seis Æmbar.** Algumas habilidades de cards podem aumentar ou diminuir esse número.
- Em cada turno, apenas uma chave pode ser forjada neste passo, mesmo que o jogador ativo tenha Æmbar suficiente para forjar mais de uma chave.

- Alguns cards possuem efeitos que permitem que o Æmbar sobre eles seja gasto ao forjar chaves. Se o total de Æmbar nesses cards somado ao Æmbar de sua reserva for suficiente para forjar uma chave, você tem de fazer isso durante o Passo 1.

PASSO 2: ESCOLHER UMA CASA

Cada deck de KeyForge é composto por três casas diferentes, que são indicadas no card de identidade. Neste passo, o jogador ativo escolhe uma das casas de seu card de identidade para ativar, tornando-a a **casa ativa** pelo restante do turno. A casa ativa determina quais cards o jogador ativo pode jogar, descartar de sua mão ou usar no turno.

- Após escolher uma casa, o jogador ativo pode pegar todos os cards do seu arquivo e colocá-los na sua mão. (Consulte "Arquivo" no Glossário.)
- Se um participante controlar um card que não pertence a uma das três casas de seu card de identidade, ele pode (se quiser) escolher a casa desse card como casa ativa neste passo, em vez de escolher uma de suas três casas.
- Um participante não pode escolher ativar uma casa a menos que ela esteja em seu card de identidade ou a menos que ele controle um card que pertença a essa casa. Se um efeito de card instruir um participante de forma que ele tenha de ativar uma casa que não seja de uma das categorias mencionadas acima, esse efeito de card é ignorado (Consulte Não Pode Vs Tem De/Pode.)

PASSO 3: JOGAR, DESCARTAR E USAR CARDS DA CASA ATIVA

O jogador ativo pode jogar ou descartar de sua mão quantos cards quiser que pertençam à casa ativa e pode usar quantos cards quiser da casa ativa que estejam em jogo sob o controle dele. Os cards elegíveis podem ser jogados, usados ou descartados em qualquer ordem.

A casa de um card é determinada por um ícone no canto superior esquerdo. Se a casa ativa corresponder a um ícone do card, o card pode ser jogado, usado ou descartado.

As regras para jogar, descartar e usar cards são descritas mais adiante.

- **Regra do Primeiro Turno:** No primeiro turno do primeiro participante, este não pode jogar ou descartar mais de um card de sua mão. Efeitos de card podem modificar esta regra.
- O jogador ativo não pode jogar, usar ou descartar cards de outras casas (não ativas), a menos que uma habilidade de card o permita.



Uma Carta Brobnar

CASAS



Brobnar



Dis



Logos



Marte



Santuário



Sombras



Indomados

PASSO 4: PREPARAR CARDS

O jogador ativo prepara todos os seus cards exaustos.

PASSO 5: COMPRAR CARDS

O jogador ativo compra cards do topo do seu deck até ficar com seis cards na mão. Depois que um participante completar este passo, o seu turno acaba.

- Se o jogador ativo tiver mais do que seis cards na mão, ele não descarta até ficar com seis.
- Se um participante tiver de comprar cards (neste passo ou a qualquer momento) e não puder fazê-lo porque seu deck acabou, ele embaralha sua pilha de descartes para restaurar seu deck, e então continua a comprar cards (os cards são comprados um por vez).
- Quando o turno de um participante acabar, se ele tiver Æmbar suficiente em sua reserva para forjar uma chave, ele deve anunciar "Pronto!", para que o oponente saiba que uma chave poderá ser forjada no início do próximo turno desse participante.

JOGAR CARDS

No passo 3 de seu turno, o jogador ativo é livre para jogar quantos cards quiser que pertençam à casa ativa.

BÔNUS DE ÆMBAR

Vários cards têm um bônus de Æmbar sob o ícone da casa. Quando um card com bônus de Æmbar é jogado, a primeira coisa que o jogador ativo faz é ganhar essa quantidade de Æmbar. Sempre que um participante ganhar Æmbar (por qualquer motivo), o Æmbar é colocado na sua reserva de Æmbar (no seu card de identidade).

Bônus de Æmbar



HABILIDADES DE JOGAR

Alguns cards têm uma habilidade de "Jogar:" em negrito. Tais habilidades são resolvidas após o bônus de Æmbar do card ser coletado (se houver) e após ele entrar em jogo.

TIPOS DE CARDS

Existem quatro tipos de cards: cards de ação, artefatos, melhorias e criaturas. Cada tipo de card tem suas próprias regras.

CARDS DE AÇÃO

Quando um card de ação for jogado, o jogador ativo resolve a habilidade de "Jogar:" do card e, depois de resolver o máximo possível da habilidade, coloca-o na sua pilha de descartes.



ARTEFATOS

Os artefatos entram em jogo exaustos e são colocados numa fileira à frente do participante, mas atrás da sua linha de batalha (descrita na próxima página). Os artefatos permanecem em jogo de um turno para o outro.

CRIATURAS

As criaturas entram em jogo exaustas e são colocadas numa fileira à frente na área de jogo do jogador ativo. Essa fileira é chamada de linha de batalha. As criaturas permanecem em jogo de um turno para o outro, e cada uma delas tem um valor de poder e de armadura que são usados para resolver lutas (descritas mais adiante).



Sempre que uma criatura entrar em jogo, ela tem de ser colocada num flanco — na ponta esquerda ou direita — da linha de batalha do seu controlador. Sempre que uma criatura sair de jogo, desloque a linha de batalha para dentro para fechar a lacuna.



As criaturas entram em jogo no flanco da linha de batalha.



Se uma criatura sair de jogo, a linha de batalha é deslocada para dentro.

MELHORIAS

As melhorias entram em jogo anexadas a (isto é, parcialmente sobrepostas por) uma criatura escolhida pelo participante que controla a melhoria. As melhorias permanecem em jogo de um turno para o outro e modificam o card à qual estão anexadas.

- Se o card ao qual uma melhoria está anexada sair de jogo, a melhoria é descartada.
- Se uma melhoria não puder ser anexada a um card em jogo, a melhoria não pode entrar em jogo.



A melhoria *Proteja os Fracos* está anexada à criatura *Quixo, o "Aventureiro"*.

DESCARTAR CARDS

No passo 3 de seu turno, o jogador ativo pode descartar de sua mão quantos cards quiser que pertençam à casa ativa. Os cards são descartados um por vez, a qualquer momento ao longo desse passo. Isso permite que os participantes removam de suas mãos cards que eles não queiram jogar, liberando espaço para a compra de mais cards no final do turno.

USAR CARDS

No passo 3 de seu turno, o jogador ativo pode usar quantos cards quiser que pertençam à casa ativa e que estejam em jogo sob o seu controle. Dependendo do tipo de card, o jogador ativo pode fazer diferentes usos dele.

MELHORIAS

Uma melhoria modifica a criatura à qual está anexada e não é usada independentemente dela.

USAR ARTEFATOS

Há dois tipos de habilidades que permitem o uso de um artefato: Habilidades de **"Ação:"** e **"Omni:"**.

- Quando um participante usar um artefato, ele deixa o card exausto e então resolve as suas habilidades.
- Um participante só pode usar uma habilidade de **"Ação:"** se estiver num card que pertença à casa ativa.
- Um participante pode resolver uma habilidade **"Omni:"** mesmo que ela esteja num card que **não** pertença à casa ativa.
- Alguns artefatos requerem que eles sejam sacrificados como parte do custo de usá-los. Quando um artefato for sacrificado, ele é descartado para a pilha de descartes do dono. Um participante ainda tem de deixar tal artefato exausto ao usá-lo.
- Os artefatos não podem ser usados para coletar ou lutar.

USAR CRIATURAS

Quando um participante usar uma criatura, ele tem de deixá-la exausta e então ele tem a opção de coletar, lutar ou ativar a habilidade de **"Ação:"** ou **"Omni:"** da criatura. Qualquer efeito de card que fizer uma criatura lutar, coletar, ativar sua habilidade **"Ação:"** ou **"Omni:"** faz com que essa criatura seja usada.

COLETAR

Qualquer criatura preparada da casa ativa pode coletar. Quando uma criatura for usada para coletar, a criatura fica exausta e o controlador dela ganha 1 *Æmbar* para a sua reserva de *Æmbar*. Em seguida, todas as habilidades de **"Coleta:"** da criatura são resolvidas (se houver).

LUTAR

Qualquer criatura preparada da casa ativa pode lutar. Quando uma criatura é usada para lutar, a criatura fica exausta e o controlador dela escolhe uma criatura controlada pelo oponente como alvo do ataque. Cada uma das duas criaturas causa à outra criatura dano igual ao seu poder (o valor à esquerda do nome do card). Todo o dano é causado simultaneamente. Após a resolução da luta, se a criatura que está sendo usada sobreviver, todas as habilidades de **"Luta:"** dela são resolvidas (se houver).

Uma criatura não pode lutar se não houver uma criatura inimiga que possa ser escolhida como alvo do ataque.

AÇÃO

Qualquer criatura preparada da casa ativa pode ativar sua habilidade de "Ação:" (se houver). Quando uma criatura for usada para ativar sua habilidade de **"Ação:"**, ela fica exausta e essa habilidade **"Ação:"** é resolvida.

EXEMPLO DE COMBATE



Tomas, que ativou a Casa Dis neste turno, deixa exausto O Terror para lutar e escolhe o Cavaleiro Saqueador do oponente como alvo.

O Terror tem um poder de 5 e tenta causar 5 danos ao Cavaleiro Saqueador. O Cavaleiro Saqueador tem um poder de 4 e tenta causar 4 danos ao Terror.



O Cavaleiro Saqueador tem 2 de armadura, então 2 danos atribuídos a ele são evitados. 3 danos são colocados no Cavaleiro Saqueador, e 4 danos são colocados no Terror.

ONISCIENTE / OMNI

Qualquer criatura preparada pode ativar sua habilidade "Omni:" (se houver), mesmo se ela **não** pertencer à casa ativa. Quando uma criatura for usada para ativar sua habilidade **"Omni:"**, ela fica exausta e essa habilidade **"Omni:"** é resolvida.

DANO E ARMADURA

Quando uma criatura sofrer dano, coloque na criatura tantas fichas de dano quanto foi o dano causado. Se a criatura tiver dano igual ou maior que seu poder, ela é destruída e colocada no topo da pilha de descartes de seu dono. Se uma criatura tiver um valor de armadura (à direita do nome do card), a armadura evita essa quantidade de dano a cada turno. (Para maiores detalhes, consulte "Armadura", no Glossário.)

- Quando uma criatura sair de jogo, todo o *Æmbar* que estiver nela é ganho pelo oponente. (Consulte "Capturar", no Glossário.)

HABILIDADES DOS CARDS

A menos que especificado de outra forma pela habilidade, o jogador ativo toma todas as decisões ao resolver uma habilidade.

Para detalhes quanto à terminologia específica nos textos de habilidade, consulte o Glossário.

RESOLVA O MÁXIMO QUE PUDE

Ao resolver a habilidade de um card, resolva o máximo que possa ser resolvido e ignore quaisquer partes dessa habilidade que não podem ser resolvidas.

Exemplo: André joga o card *Fúria* (CDA 001), que diz **"Jogar: Prepare e lute com uma criatura amiga."**, e escolhe seu *Fungaré* (CDA 358) amigo para continuar resolvendo a habilidade. Porém, o *Fungaré* já está preparado, então André ignora essa parte da habilidade e apenas usa seu *Fungaré* amigo para lutar.

USAR CARDS POR MEIO DE HABILIDADES DE OUTROS CARDS

Se a habilidade de um card permitir que um participante jogue ou use outro card, o card escolhido pode pertencer a qualquer casa, a menos que a habilidade especifique o contrário.

- Quando um card for usado por uma habilidade de outro card, os requerimentos para se usar um card (tais como deixá-lo exausto para lutar, coletar ou resolver sua habilidade de **"Ação:"**) devem ser respeitados, ou o card não poderá ser usado.
- Os participantes só podem usar cards sob o seu controle, a menos que uma habilidade do card especifique o contrário.

A REGRA DOS SEIS

Eventualmente, pode surgir uma situação em que, pela combinação de habilidades, o mesmo card possa ser jogado ou usado repetidamente no mesmo turno. Um participante não pode **jogar e/ou usar** o mesmo card e/ou outras cópias desse card (mesmo nome) mais do que **seis vezes** num mesmo turno.

HABILIDADES CONSTANTES

Se um card tiver uma habilidade que não tenha uma introdução em negrito, a habilidade é constante, ficando ativa enquanto o card permanecer em jogo e as condições especificadas na habilidade forem satisfeitas.

- As habilidades constantes num card estão ativas mesmo enquanto o card estiver exausto.
- Aplicar os efeitos de uma habilidade constante não é considerado um uso e, portanto, não faz com que o card fique exausto.



O texto de jogo na Mãe é um exemplo de habilidade constante.

CORRENTES

As correntes representam amarras sobrenaturais que são eventualmente impostas aos Arcontes pelos Arquitetos: às vezes para desafiar o Arconte a crescer e superar maiores adversidades, outras vezes para penalizar o Arconte por ter quebrado uma regra ou a etiqueta do Caldeirão.

Durante uma partida, correntes podem ser atribuídas a um participante por habilidades de cards. Quando um participante ganhar correntes, ele aumenta o número de correntes no indicador de correntes.



Sempre (incluindo na preparação) que um participante com uma ou mais correntes for comprar um ou mais cards para repor a sua mão, ele compra cards a menos (com base no seu nível de correntes; veja abaixo) e então se solta de uma corrente, reduzindo em 1 o valor no indicador de correntes.

Quanto mais correntes um participante tiver, maior é a penalidade que ele recebe.

Correntes 1–6: compre 1 card a menos.

Correntes 7–12: compre 2 cards a menos.

Correntes 13–18: compre 3 cards a menos.

Correntes 19–24: compre 4 cards a menos.

Exemplo: Tônia ganhou sete correntes. Na preparação, Tônia comprará dois cards a menos e se soltará de uma corrente. Depois disso, nas próximas seis vezes em que Tônia repor sua mão, ela comprará até ter cinco cards na mão e se soltará de outra corrente. Depois que se soltar de todas as correntes, Tônia comprará uma mão normal de seis cards.

CORRENTES COMO DESVANTAGEM (OPCIONAL)

Quando duelarem uma partida entre um deck mais fraco e outro mais forte, os participantes podem usar correntes como uma desvantagem para o deck mais forte. As correntes são usadas quando os participantes desejam ter um duelo justo entre decks conhecidos, e não como uma competição injusta entre decks desconhecidos. Quando duelarem com decks novos ou competirem em torneios, os participantes não usarão essa desvantagem.

SUGESTÃO PARA A ATRIBUIÇÃO DE CORRENTES

Quando um participante sentir que um deck específico é mais forte do que o outro deck, atribua quatro correntes a ele. Daí em diante, sempre que o deck com correntes vencer três partidas seguidas contra o mesmo deck, aumente em um o número de correntes e, se ele perder três partidas seguidas, diminua em um o número de correntes.

Conforme um participante duelar mais partidas com sua coleção, o número de correntes atribuídas a um deck flutuará com base nos resultados e no desempenho contra o deck oponente.

LEILÃO DE CORRENTES

Se os participantes estão bem familiarizados com dois decks, eles podem ignorar o número sugerido de correntes e, em vez disso, leiloar o direito de escolher o deck usando correntes como moeda.

Exemplo: Tiago e Júlia decidem duelar com o deck Madre Mahospot contra o Chanceler Fisher. O deck da Madre Mahospot é conhecido por ambos os participantes, e ambos gostam de duelar com ele e o consideram forte. O deck do Chanceler Fisher é mais novo, e os participantes ainda não estão confortáveis com ele. A sugestão acima diz que eles comecem com quatro correntes no deck da Madre Mahospot. Júlia olha para o Fisher, pensa um pouco e diz: "Eu jogo com a Madre Mahospot por cinco." Tiago aumenta para seis. Júlia vai a sete. Tiago decide deixar que Júlia jogue com sete correntes, e pega o Chanceler Fisher.

O QUE FAZER AGORA?

Agora você já tem familiaridade com as regras básicas do duelo. A próxima seção deste livro contém um Glossário de conceitos avançados que podem ser consultados durante o duelo ou ao interpretar habilidades de cards.

Uma introdução à ambientação de KeyForge, com dois contos e uma descrição básica de cada casa, pode ser encontrada a partir da página 16.



GLOSSÁRIO

O Glossário inclui uma lista em ordem alfabética de termos e conceitos que os participantes encontrarão em suas partidas. Em vez de ler esta seção do início ao fim, os participantes são encorajados a apenas buscar novos conceitos quando estes surgirem numa partida.

ÆMBAR

O Æmbar é representado por fichas de Æmbar e é usado para forjar chaves.

Apenas o Æmbar em sua própria reserva de Æmbar é considerado "seu" para propósitos de efeitos de card.

Consulte também: Capturar, Chaves, Coletar, Roubar.



Ficha de Æmbar

ADJACENTE

Quando um card de criatura referenciar um elemento de jogo como estando "adjacente" a essa criatura ou como sendo jogado "adjacente" a essa criatura, ele estará se referindo a um card que está posicionado ou que está sendo jogado imediatamente à direita ou imediatamente à esquerda dessa criatura.

Consulte também: Vizinho.

ALFA

Quando um card tiver a palavra-chave Alfa, ele pode ser jogado apenas se você não tiver jogado, usado ou descartado quaisquer outros cards durante o **passo atual** de seu turno.

AMIGO

Se uma habilidade de card se referir a um elemento de jogo "amigo", ela se refere a um elemento que está sob o controle do mesmo participante.

ANTES

Se a palavra "antes" estiver numa habilidade (por exemplo, "**Antes da Coleta:**" ou "**Antes da Luta:**"), essa habilidade é resolvida antes de se resolverem os efeitos de jogo de coletar ou lutar, mas após o card ter ficado exausto (se necessário).

ARMADURA

Algumas criaturas têm um valor de armadura à direita do nome do card. Se a criatura for receber dano, a armadura evita a cada turno uma quantidade de dano igual ao valor da armadura. Armadura evita o dano antes de ele ser propriamente causado. Por exemplo, se uma criatura tem 2 de armadura e sofrer 1 dano, esse dano é, em vez disso, evitado pela armadura, deixando a criatura com 1 de armadura que pode evitar dano pelo restante do turno. Se posteriormente a mesma criatura sofrer 3 de dano no mesmo turno, 1 dano é evitado e os outros 2 danos são sofridos pela criatura.

Se uma criatura ganhar armadura, o ganho é aditivo e cumulativo com o valor impresso de armadura da criatura.

Se uma criatura ganhar armadura durante um turno, a armadura extra obtida não evita dano que já tiver sido sofrido no turno. Do mesmo modo, se uma criatura perder armadura durante um turno, ela não sofre retroativamente o dano que já tinha sido evitado.

Se uma criatura perder qualquer quantidade de armadura, ela perde armadura que foi usada para evitar dano neste turno antes de perder armadura que não foi usada para evitar dano neste turno.

Se uma criatura tiver um símbolo de "~~" como valor de armadura, ela não tem armadura. Tais criaturas podem ganhar armadura por efeitos de cards.

ARQUIVO

O arquivo de um participante é uma área de jogo voltada para baixo à frente do card de identidade desse participante. Usar habilidades de cards é a única forma de um participante poder acrescentar cards ao seu arquivo. No passo 2 do turno de um participante, após escolher a casa ativa, o participante ativo pode pegar todos os cards do seu arquivo e acrescentá-los à sua mão.

Os cards no arquivo de um participante são considerados fora de jogo.

Um participante pode olhar o seu arquivo a qualquer momento. Um participante não pode olhar o arquivo de um oponente.

Se a habilidade que instrui um participante a arquivar um card não especificar de onde ele deve ser retirada, ele deve ser retirado da mão desse participante.

ATACAR, ATACANTE, ATACANDO

Consulte "Luta" na página 12.

ATORDOAR, CARD OU FICHA DE CONDIÇÃO DE ATORDOADO

Quando uma criatura ficar atordoada, coloque nela um card ou ficha de condição de atordoado. Enquanto uma criatura estiver atordoada, ela não pode lutar, coletar ou usar habilidades de ação ou omni.

Uma criatura atordoada preparada da casa ativa pode ser usada ao ser exaustada para remover seu card ou ficha de status de atordoado.

Se um card for fazer com que uma criatura atordoada lute, colete ou use uma habilidade de ação ou omni, em vez disso, a criatura fica exausta e o card ou ficha de status de atordoamento é removida.

Habilidades constantes que não requerem que a criatura colete, lute ou seja usada ainda estão ativas.

Se uma criatura atordoada for atacada, ela ainda causa dano à criatura atacante durante a luta.

Enquanto uma criatura estiver atordoada, ela não pode ter outro card ou ficha de atordoamento sobre ela. Se um efeito tentar atordoar uma criatura já atordoada o efeito não funciona.

ATRIBUTOS

Os atributos são características descritivas (tais como "Cavaleiro" ou "Espectro") que podem ser referidas por outros cards. Os atributos são listados na porção superior central da caixa de texto de um card.

Os atributos não têm efeitos inerentes de jogo, mas podem ser referidos por outras habilidades de cards.

CAPTURAR

O Æmbar capturado é pego da reserva de Æmbar do oponente e colocado numa criatura controlada pelo participante captor. Os participantes não podem gastar o Æmbar capturado.

Quando uma criatura com Æmbar sair de jogo, o Æmbar é colocado na reserva de Æmbar do oponente.

A menos que algo diga o contrário, o Æmbar é colocado na criatura que o capturou.

CASA ATIVA

A casa ativa é a casa escolhida pelo jogador ativo no turno atual.

CHAVES

O primeiro participante a ter todas as suas três chaves forjadas vence o duelo imediatamente.

A cor de uma chave não tem impacto no duelo. Habilidades de cards futuros podem fazer referência a uma cor específica.

Para detalhes de como forjar chaves, consulte a página 4.

COLETA

Quando um participante usa uma criatura para coletar, ele a deixa exausta, ganha 1 Æmbar para a sua reserva de Æmbar e, em seguida, todas as habilidades de "**Coleta:**" dessa criatura são resolvidas.

COMBATE / COMBATIVO

Quando uma criatura com a palavra-chave combativo for usada para lutar, ela não sofre dano da criatura oponente quando o dano da luta for distribuído.

Isso se aplica apenas ao dano que seria causado pelo poder da criatura oponente, e não ao dano causado por palavras-chave ou outras habilidades dos cards.

COMO SE FOSSE SEU(SUA) / COMO SE VOCÊ O(A) CONTROLASSE

Se um efeito de card instrui-lo a usar um card “como se ele fosse seu” ou “como se você o controlasse”, isso faz com que você use o card mesmo se não controlá-lo. Você nunca ganha o controle do card durante este processo, mas você resolve o efeito como se você o controlasse.

Ao usar um card “como se ele fosse seu/como se você o controlasse” que o instrui a sacrificá-lo como parte do efeito, ele ainda é sacrificado como se você o controlasse.

CONTROLE

Um participante é dono dos cards que iniciam o duelo no seu deck. Quando um card é jogado, ele entra em jogo sob o controle do jogador ativo.

Porém, um participante pode assumir o controle de um card do oponente. Quando isso acontecer, o card é colocado na área de jogo do novo controlador. Se for uma criatura, ela é colocada no flanco da linha de batalha do novo controlador. Se múltiplos efeitos que assumem o controle de um card forem usados no mesmo card, o efeito mais recente prevalece.

Se um participante assumir o controle de um card que não pertence a nenhuma casa do seu deck, ele pode fazer dessa casa a sua casa ativa no passo 2 de seu turno.

Se um card que mudou de controlador sair de jogo por qualquer motivo, ele é movido para a área fora de jogo adequada de seu dono.

Se uma habilidade se referir a cards que um participante “tem” em jogo, ela estará se referindo a cards que o participante controla.

CORRENTE, CORRENTES

Algumas habilidades de cards fazem com que um participante ganhe uma ou mais correntes. Se um participante ganhar correntes, ele aumenta o número de correntes ganhas no indicador de correntes.

Se um participante tiver pelo menos uma corrente ao repor a mão e for comprar cards com base no número de cards restantes em sua mão, ele compra menos cards, de acordo com a tabela abaixo. Em seguida, ele se solta de uma corrente, reduzindo em 1 o número de correntes no indicador.

Correntes 1-6: compre 1 card a menos.

Correntes 7-12: compre 2 cards a menos.

Correntes 13-18: compre 3 cards a menos.

Correntes 19-24: compre 4 cards a menos.

Ao comprar uma mão inicial de cards durante a preparação, se um deck tiver correntes atribuídas a ele, as correntes também são aplicadas à mão inicial como se você estivesse repondo a mão durante o passo 5. Uma corrente é solta para esta compra inicial conforme as regras convencionais.

Consulte “Correntes” na página 8.

CRIATURA Oponente

Quando uma criatura estiver envolvida numa luta (porque foi usada para lutar ou porque foi atacada por outra criatura), a outra criatura na luta é a criatura oponente.

CURAR

Se uma habilidade “curar” uma criatura, remova a quantidade especificada de dano da criatura.

Se uma habilidade “curar completamente” uma criatura, remova todo o dano da criatura.

Qualquer criatura pode ser escolhida para ser curada por um efeito de card de cura, mesmo se ela não tiver dano. Entretanto, se nenhum dano for removido da criatura, ela não é considerada “curada” para propósitos de efeitos de card que fazem referência a cura.

CUSTO, PELO CUSTO ATUAL

O custo padrão de forjar uma chave é 6 *Æmbar*. Esse custo pode ser modificado pelas habilidades dos cards. O custo modificado é referido como custo atual.

DANO

O dano sofrido por uma criatura é registrado por fichas de dano colocadas na criatura. Se uma criatura tiver uma quantidade de dano maior ou igual ao seu poder total, a criatura é destruída. O dano numa criatura não reduz o poder dela. Se múltiplas criaturas sofrerem dano de um único efeito, esse dano é causado simultaneamente.

Para maiores detalhes sobre dano e luta, consulte a página 7.

DESFORJAR

Se uma chave previamente forjada for “desforjada”, vire a ficha da chave para o seu lado não forjado. A chave já não conta mais para a condição de vitória do seu controlador e precisa ser forjada novamente para que ele possa vencer o duelo.

“DESTA FORMA”

Se uma habilidade se referir a um efeito que ocorreu “desta forma”, ela está se referindo a um efeito produzido pela mesma resolução dessa mesma habilidade.

DESTRUÍDO

Quando um card é destruído por um efeito de card ou quando uma criatura tiver dano igual ou maior que seu poder, esse card é marcado para destruição. Depois de marcado, então as habilidades “**Destruído:**” desse card são desencadeadas, e por fim o card marcado é colocado na pilha de descarte de seu dono. Se mais de um card estiver marcado simultaneamente para destruição, o jogador ativo escolhe a ordem de resolução das habilidades “**Destruído:**” desses cards, e também escolhe a ordem na qual esses cards são colocadas nas respectivas pilhas de descarte.

Após uma criatura ser marcada para destruição, a única coisa que pode remover essa marcação é um efeito de substituição que usa as palavras “em vez” e substitui a destruição da criatura. Um efeito que cura uma criatura marcada não remove a marcação de destruição. Um efeito pode mover uma criatura marcada para uma área fora de jogo diferente (como para a mão ou arquivo), mas essa criatura ainda é considerada como tendo sido “destruída” para fins de efeitos de card.

Se uma habilidade “**Destruído:**” fizer com que mais cards sejam destruídos, eles também são marcados para destruição, e os efeitos “**Destruído:**” deles também serão desencadeados antes dos cards serem colocadas nas pilhas de descarte.

Os participantes não podem escolher sacrificar ou destruir uma criatura que já esteja marcada para destruição. Um card que já esteja marcado para destruição não pode ser marcado para destruição novamente, e quaisquer efeitos que tentem destruí-lo ou sacrificá-lo falham. Esse card ainda ativa suas habilidades “**Destruído:**” apenas uma vez.

Um card ativa apenas suas habilidades “**Destruído:**” que possuía no momento que foi marcado para destruição. Se um card ganhar uma nova habilidade “**Destruído:**” depois de já ter sido marcado, essa habilidade não é desencadeada.

Cards sacrificados também são considerados destruídos. Eles são marcados para destruição seguindo o mesmo processo explicado acima.

Exemplo: Dan tem Arquimedes no meio de 4 outras criaturas e seu oponente joga *Passagem a Dis*, destruindo todas as criaturas. Primeiro, todas as criaturas de Dan são marcadas para destruição. Depois, os efeitos “**Destruído:**” dos vizinhos de Arquimedes são desencadeados, arquivando-os. A linha de batalha desmorona imediatamente, mas os novos vizinhos de Arquimedes já foram marcados para destruição e não podem ganhar uma nova habilidade “**Destruído:**”, portanto eles são colocados na pilha de descarte junto com Arquimedes.

Exemplo: Emily tem em jogo um Jehu, o Burocrata, Duma, o Mártir com 2 de dano e Comandante Remiel com 1 de dano. O oponente dela joga uma Onda de Veneno, causando 2 de dano a cada criatura. Esse dano faz com que Duma, o Mártir e Comandante Remiel sejam marcados para destruição. O efeito “Destruído:” de Duma, o Mártir é desencadeado, curando Jehu, o Burocrata e Comandante Remiel. Como o Comandante Remiel havia sido marcado para destruição, ele vai para a pilha de descarte junto com Duma, o Mártir, mas Jehu, o Burocrata sobrevive ileso.

Exemplo: Marcus tem em jogo um Groguins com um Coração de Fênix. Seu oponente, Janelle, tem em jogo um Diabinho do Pó com um Guardião da Alma, um Zumbido e um Cambaleio. Marcus ataca o Diabinho do Pó com Groguins, fazendo com que Diabinho do Pó seja marcado para destruição. As habilidades “Destruído:” do Diabinho do Pó e do Guardião da Alma são desencadeadas simultaneamente. Marcus escolhe deixar seu oponente ganhar os 2 Æmbar primeiro, e então ativar o Guardião da Alma, que destruirá a criatura mais poderosa de Marcus: Groguins. Quando Groguins é marcado para destruição, o Coração de Fênix anexado a ele é desencadeado, devolvendo Groguins à mão de Marcus e causando 3 de dano a cada outra criatura. Então esse dano marca Zumbido e Cambaleio para destruição. Por fim, todas as criaturas destruídas ainda em jogo (Diabinho do Pó, Zumbido e Cambaleio) são colocadas em suas respectivas pilhas de descarte na ordem escolhida pelo jogador ativo (Marcus).

DEVOLVER

Quando Æmbar capturado for devolvido, ele é colocado na reserva de Æmbar do oponente.

EFEITOS DE SUBSTITUIÇÃO

Algumas habilidades substituem totalmente a resolução de outro efeito ou passo de jogo. Essas habilidades são chamadas de “Efeitos de substituição” e podem ser identificadas pelo uso do termo “em vez de”. Um efeito de substituição especifica qual parte de um efeito ou passo de jogo ele está substituindo. Quando esse efeito (ou parte de um efeito) ou passo de jogo for ocorrer, ele não ocorre e o efeito de substituição acontece em seu lugar.

Se um efeito de substituição fizer com que alguma coisa que esteja sendo destruída não seja destruída, ele remove a marcação de destruição dessa coisa. O efeito de substituição permanece como efeito duradouro enquanto quaisquer habilidades destruídas forem desencadeadas e não é resolvido totalmente até que o card seja colocado na pilha de descarte.

Se nenhum efeito for especificado pelo efeito de substituição, ele estará se referindo a outra parte de seu próprio efeito.

Exemplo: Aaron joga Porta Dimensional e em seguida coleta com uma criatura. Normalmente Aaron ganharia 1 Æmbar por ter coletado com a criatura. Porém, a Porta Dimensional estabeleceu um efeito de substituição que substitui o recebimento de Æmbar da coleta por um roubo, portanto Aaron, em vez de coletar, rouba 1 Æmbar.

Exemplo: Katherine tem um Comandante Remiel com uma Capa do Armagedom anexada a ele, e o oponente dela joga Passagem a Dis, destruindo cada criatura em jogo. O efeito destruído dado a Remiel pela Capa do Armagedom é um efeito de substituição que está substituindo a destruição da criatura. Esta destruição está sendo substituída pela cura completa da criatura e pela destruição da Capa do Armagedom. Isso faz com que a marcação de destruição seja removida do Comandante Remiel e seja dada à Capa do Armagedom.

Exemplo: Jamie joga Ronnie Relógio-de-Pulso enquanto seu oponente tem 7 Æmbar. Normalmente o efeito jogar de Ronnie Relógio-de-Pulso rouba 1 Æmbar de seu oponente, mas já que o oponente de Jamie tem 7 ou mais Æmbar, o efeito de substituição entra em cena e, em vez de roubar 1 Æmbar, rouba 2 Æmbar.

EFEITOS DURADOUROS

Algumas habilidades de card criam efeitos ou condições que afetam o duelo por um período específico de tempo, como “até o início do seu próximo turno” ou “pelo restante do turno”. Esses são os chamados efeitos duradouros.

Os efeitos duradouros são tratados como habilidades constantes que ficam ativadas durante o tempo especificado pelo efeito. Um efeito duradouro persiste mesmo se o card que o criou sair do jogo.

Se um efeito duradouro afetar cards em jogo, ele é aplicado a todos os cards em jogo durante o período especificado, independentemente se estiverem em jogo no momento que o efeito duradouro foi estabelecido ou não.

ELUSIVO

Na primeira vez em que uma criatura com a palavra-chave elusivo for atacada a cada turno, ela não sofre dano e não causa dano ao atacante na luta.

Elusivo apenas evita o dano que seria causado pelo poder de cada criatura; o dano causado por palavras-chave ou outras habilidades ainda se aplicam.

EMBOSCADA (X)

Quando uma criatura com a palavra-chave emboscada X atacar, antes de a luta ser resolvida, ela causa à criatura contra a qual está lutando dano igual ao seu valor de emboscada (isto é, “X”). (O jogador ativo escolhe se isso ocorre antes ou depois de outras palavras-chave e efeitos “Antes da Luta”.) Se esse dano destruir a outra criatura, o restante da luta não ocorre.

Se uma criatura com a palavra-chave emboscada X ganhar outra instância da palavra-chave emboscada X, os dois valores de X são somados.

ESCOLHA DA CASA

A cada turno, um participante deve escolher uma das três casas indicadas no seu card de identidade, se possível. Algumas habilidades de cards podem restringir a escolha de casa do participante.

Se um participante tiver assumido o controle de um card que não pertença a nenhuma de suas três casas, a casa desse card se torna uma escolha elegível para esse participante enquanto ele permanecer no controle dela.

Se não houver uma escolha legal de casa, o participante realiza seu turno sem uma casa ativa.

Se um participante estiver sob influência de dois (ou mais) mandados de “ter de escolher”, ele pode escolher qualquer uma das opções obrigatórias.

ESPALHAR

Quando uma habilidade causar dano a uma criatura “com dano de espalhar”, o dano de espalhar é causado a cada um dos vizinhos da criatura-alvo.

EXPURGAR

Quando um card for expurgado, ele é removido do duelo e colocado voltado para baixo sob o card de identidade de seu dono. Os cards expurgados não interagem mais com a situação do duelo de forma alguma.

FICHA DE PODER +1, CARD DE CONDIÇÃO DE PODER

Quando uma criatura recebe uma “ficha de poder +1”, um card ou ficha de condição de poder é colocado nessa criatura. Para cada um desses cards ou fichas na criatura, o poder dela é aumentado em um.

FIM DO TURNO

Os efeitos de fim do turno são resolvidos quando o turno de um participante acabar—após o passo 5, de “Comprar Cards”.

FLANCO

As criaturas no canto direito ou esquerdo da linha de batalha de um participante estão no flanco da linha. Uma criatura nessa posição é referida como uma *criatura no flanco*. Sempre que uma criatura entrar em jogo ou mudar de controlador, o jogador ativo escolhe em qual flanco da linha de batalha do controlador ela é posta.

Se uma linha de batalha tiver apenas uma criatura, ela está tanto no flanco esquerdo quanto no flanco direito e é considerada uma *criatura no flanco*.

FORJAR

Para detalhes de como forjar chaves, consulte a página 4.

HABILIDADE DE AÇÃO

Para usar uma habilidade de “**Ação:**” no seu turno, o jogador ativo tem de deixar o card exausto. A habilidade é então resolvida.

HABILIDADE, HABILIDADE DE CARD

Uma habilidade é o texto especial que um card traz ao duelo.

A menos que um card faça referência explícita a uma área fora de jogo (tal como mão, baralho, arquivo ou pilha de descartes), a habilidade só interage com cards em jogo. **Habilidades que interagem com um card após ele ser destruído podem interagir com esse card enquanto ele estiver na pilha de descarte.**

Habilidades em uma criatura, artefato ou melhoria estão ativas apenas (e podem ser desencadeadas apenas) enquanto tal card estiver em jogo, a menos que a habilidade diga explicitamente que pode ser usada a partir de uma área fora do jogo.

INIMIGO

Se a habilidade de um card se referir a um elemento de jogo “inimigo”, ela se refere a um elemento que atualmente é controlado pelo oponente.

JOGADOR ATIVO

O jogador ativo é o participante que está realizando o turno atual. O jogador ativo toma todas as decisões necessárias para todas as habilidades dos cards ou conflitos temporais que precisarem ser resolvidos no seu turno.

JOGAR

Quando um card tiver uma habilidade de “**Jogar:**”, o efeito ocorre sempre que o card for jogado. No caso de criaturas, artefatos e melhorias, a habilidade é resolvida após o card entrar em jogo. No caso de cards de ação, a habilidade é resolvida, e então o card é colocado imediatamente na pilha de descartes de seu dono.

Se uma habilidade “jogar” um card de uma fonte que não seja a mão, as habilidades de “**Jogar:**” nesse card ainda são resolvidas. Se uma habilidade “colocar” um card “em jogo”, as habilidades de “**Jogar:**” desse card não são resolvidas.

LEGADO/LEGACY

Este símbolo indica que o card é um card legado. Um card legado é uma instância rara de um card que foi trazido de um conjunto anterior de KeyForge. Para todos os efeitos de duelo, incluindo em torneios, ele é considerado uma parte legal do deck no qual estiver.



LINHA DE BATALHA

A linha de batalha é uma linha ordenada de criaturas em jogo controladas por um participante. Consulte “Criaturas” na página 6.

LUTA

Quando um participante usar uma criatura para lutar, ele deixa a criatura exausta e escolhe uma criatura do oponente. Ambas as criaturas causam uma quantidade de dano igual ao seu poder à criatura oponente na luta, e ambas estão “lutando” para os efeitos de card.

Uma criatura usada para lutar é considerada “atacante”, e pode ser referida como tal durante a luta.

Se o atacante não for destruído, todas as habilidades de “**Luta:**” na criatura atacante são resolvidas. Se *qualquer uma* das criaturas tiver uma habilidade constante se referindo ao fim da luta (por exemplo: “*após uma criatura inimiga ser destruída em luta contra esta criatura...*”), a

criatura tem de ter sobrevivido à luta para resolver a habilidade. Apenas o atacante pode resolver habilidades de “**Luta:**”.

“LUTAR COM”

Se uma habilidade instruir um participante a “lutar com” ou a “preparar e lutar com” uma criatura, a habilidade está dando ao participante permissão para usar a criatura em questão para lutar. A luta é resolvida seguindo as regras normais de luta, contra uma criatura controlada pelo oponente.

MAIS PODEROSA

Uma referência à criatura “mais poderosa” designa a criatura em jogo com o maior poder. Se houver várias criaturas com essa característica, cada uma delas é considerada a “mais poderosa”.

Se uma habilidade requerer a escolha de uma única criatura mais poderosa, e houver várias empatadas, o jogador ativo escolhe uma delas.

Grupos de “Mais Poderosas”

Se um card fizer referência a um grupo de “as X criaturas mais poderosas”, ele estará referenciando criaturas em jogo que têm poder igual ou maior que qualquer outra criatura que não pertence a esse grupo. Se não houver criaturas suficientes com o maior poder para preencher o grupo, então uma criatura com o próximo maior poder se torna elegível a fazer parte do grupo. Esse processo continua até que o grupo seja preenchido ou que não restem mais criaturas. Se a qualquer momento múltiplas criaturas estiverem empatadas com o mesmo poder que poderia qualificá-las para o grupo, mas não houver espaço suficiente no grupo para cada criatura empatada, o jogador ativo escolhe qual das criaturas empatadas farão parte do grupo.

Exemplo: Tom joga o card de ação “Três Destinos (CDA 071) que diz, “**Jogar:** Destrua as 3 criaturas mais poderosas.” Em jogo, há uma criatura de poder 8, uma de poder 7, e duas de poder 5. Tom deve escolher 3 criaturas para preencher o grupo e deve escolher a criatura de poder 8 como a primeira delas. Não há mais criaturas em jogo empatadas como as mais poderosas. Para preencher o grupo, a próxima criatura mais poderosa é selecionada, a de poder 7. Em seguida, mais uma vez, não há criatura em jogo empatada com poder 7, então uma criatura do próximo maior poder deve ser selecionada. Portanto, Tom deve escolher uma das criaturas de poder 5 para completar o grupo.

MAVERICK

Este símbolo indica que um card é um maverick. Um maverick é uma instância extremamente rara de um card que abandonou sua casa-padrão e agora é parte de uma nova casa. Para efeitos de duelo, trate um maverick como pertencente à casa impressa no card.



MENOR PODER

Uma referência à criatura de “menor poder” designa a criatura em jogo com o poder mais baixo. Se houver várias criaturas com essa característica, cada uma delas é considerada a de “menor poder”.

Se uma habilidade requerer a escolha de uma única criatura de menor poder, e houver várias empatadas, o jogador ativo escolhe uma delas.

Grupos de “Menor Poder”

Se um card fizer referência a um grupo de “as X criaturas de menor poder”, ele estará referenciando criaturas em jogo que têm poder igual ou menor que qualquer outra criatura que não pertence a esse grupo. Se não houver criaturas suficientes com o menor poder para preencher o grupo, então uma criatura com o próximo menor poder se torna elegível a fazer parte do grupo. Esse processo continua até que o grupo seja preenchido ou que não restem mais criaturas. Se a qualquer momento múltiplas criaturas estiverem empatadas com o mesmo poder que poderia qualificá-las para o grupo, mas não houver espaço suficiente no grupo para cada criatura empatada, o jogador ativo escolhe qual das criaturas empatadas farão parte do grupo.

MOVER

Quando um card o instruir a mover *Æmbar*, pegue esse *Æmbar* desse card/local e mova-o para outro card/local. Isso não é considerado captura, roubo ou perda de *Æmbar*.

Quando um card o instruir a mover dano, pegue esse dano de um card e coloque-o em outro card. Isso não é considerado uma causa de dano ao segundo card, e não é evitado por armadura ou outros efeitos que evitam dano.

Quando um card o instruir a mover uma criatura, essa criatura permanece sob o controle do controlador atual, a menos que o card também especifique que um participante diferente deve assumir o controle dele.

MULLIGAN

Na preparação, cada participante, começando pelo primeiro participante, tem uma oportunidade de realizar um mulligan com sua mão inicial. Isso é feito embaralhando-se a mão inicial de volta no deck e comprando-se uma nova mão inicial com um card a menos.

Após um participante optar por realizar um mulligan, ele deve manter a sua nova mão inicial.

Se um participante estiver usando um deck que contém correntes aplicadas a ele no início do duelo e escolhe um mulligan, ele não solta uma corrente do mulligan, mas compra um card a menos do que tinha antes do mulligan conforme as regras convencionais do mulligan.

NÃO PODE VS TEM DE/PODE, NÃO PODE VS PERMISSIVO

Se dois efeitos de cards estiverem simultaneamente instruindo o participante que ele “não pode” fazer algo e que ele “tem de” ou “pode” fazer essa mesma coisa, o efeito “não pode” prevalece.

Exemplo: Ana controla um *Senhor do Abismo* (CDA 093) que diz “Enquanto o *Senhor do Abismo* estiver em jogo, você tem de escolher *Dis* como sua casa ativa.” No próximo turno, o oponente de Ana joga *Restringuntus* (CDA 094) que diz “**Jogar:** Escolha uma casa. O seu oponente não pode escolher essa casa como casa ativa dele até que *Restringuntus* saia do jogo.” e escolhe *Dis* para esta habilidade. No próximo turno de Ana, ela, ao mesmo tempo, tem de e não pode escolher *Dis*, mas devido ao fato do efeito não pode prevalecer sobre o efeito tem de, ela não pode escolher a casa *Dis* e tem de escolher uma de suas outras casas.

Se dois efeitos de cards estiverem simultaneamente instruindo o participante que ele não pode fazer algo e que ele pode fazer algo, o efeito “não pode” prevalece.

ÔMEGA

Após um card com a palavra-chave ômega ser jogado, o passo de jogo atual acaba. O jogador ativo não pode jogar, usar ou descartar mais nenhum card pelo restante do passo. Quaisquer efeitos e ativações pendentes concluem sua resolução, e em seguida o duelo vai para o próximo passo.

ONISCIENTE / OMNI

O jogador ativo pode ativar qualquer habilidade “**Omni:**” sob seu controle em qualquer um de seus turnos, mesmo que o card com a habilidade “**Omni:**” não pertença à casa ativa. Quando um participante usa uma criatura para ativar sua habilidade “**Omni:**”, ele deixa a criatura exausta e resolve a habilidade “**Omni:**”.

OUTROS MARCADORES

Alguns cards podem referenciar marcadores que não possuem componentes oficiais para serem representados. Os participantes podem usar qualquer recurso disponível para representá-los, como moedas, pedaços de papel e até mesmo fichas de poker. Esses marcadores não tem regras inerentes, em vez disso, os cards que os criam fornecem contextos de como eles funcionam.

LISTA DE OUTROS TIPOS DE MARCADORES:

- Marcador de Perdição

PAGAR

Se um participante precisar pagar *Æmbar* ao oponente, o *Æmbar* é removido da reserva do participante que está pagando e adicionado à reserva do oponente.

"PARA CADA"

Algumas habilidades incluem um efeito que usa o termo “para cada” para determinar a magnitude do efeito. Exceto quando especificado outra coisa, um participante pode escolher afetar um card diferente com cada instância de tal efeito.

Exemplo: *Fragmento de Dor* diz “**Jogar:** Cause 1 de dano a uma criatura inimiga para cada *Fragmento amigo*.” Esse dano pode ser distribuído entre múltiplas criaturas.

Algumas habilidades especificam que um participante deve “escolher uma criatura”, e em seguida aplicar um efeito à criatura escolhida usando o termo “para cada”. Tais habilidades afetam apenas uma única criatura.

Exemplo: *Arma de Raios Marciana* diz “Esta criatura ganha, “**Coleta:** Escolha uma criatura. Cause 1 de dano à criatura escolhida para cada criatura de Marte em jogo.”” Esse dano deve ser causado apenas à criatura escolhida; ele não pode ser distribuído entre múltiplas criaturas.

PERIGO (X)

Quando uma criatura com a palavra-chave perigo X for atacada, ela causa X dano à criatura atacante antes de a luta ser resolvida. (O jogador ativo escolhe se isso ocorre antes ou depois de outras palavras-chave e efeitos “Antes da Luta:”.) Se esse dano destruir a outra criatura, o restante da luta não ocorre.

Se uma criatura com a palavra-chave perigo X ganhar outra instância da palavra-chave perigo X, os dois valores de X são somados.

PILHA DE DESCARTES

Sempre que um card for destruído ou descartado, ele é colocado na pilha de descartes do dono dele. Os cards na pilha de descartes de cada participante são informação aberta, podendo ser consultados a qualquer momento.

A ordem dos cards na pilha de descartes de um participante é mantida durante o duelo, a menos que uma habilidade de card faça essa ordem mudar.

Quando um participante não tiver mais cards no deck e precisar comprar mais, ele embaralha sua pilha de descarte para formar um novo deck.

PODE

Se uma habilidade incluir a palavra “pode”, o texto na sequência de “pode” é opcional. Se um participante optar por resolver uma habilidade com “pode”, ele deve resolver o máximo possível dessa habilidade.

POSICIONAR

Uma criatura com a palavra-chave posicionar não precisa ser jogada no flanco da linha de batalha de seu controlador. Em vez disso, quando ela é jogada, ela pode ser posicionada em qualquer lugar da linha de batalha de seu controlador, incluindo entre duas outras criaturas.

PROCURAR

Quando um participante procurar algo numa área de jogo (tal como um baralho), ele olha todos os cards na área especificada sem mostrá-los ao oponente. Um participante pode optar por não encontrar o objeto de uma procura.

Se um deck inteiro for procurado, ele deve ser adequadamente embaralhado após a procura ser completada.

Se uma pilha de descartes for procurada, os cards devem ser mantidas na mesma ordem.

PROVOCAR

Se uma criatura tiver a palavra-chave provocar, seus vizinhos que não tiverem a palavra-chave provocar não podem ser atacados por uma criatura inimiga que estiver sendo usada para lutar.

Na linha de batalha, criaturas com provocar são deslocadas levemente adiante para indicar sua presença ao oponente.



O Campeão Anaphiel (centro) tem a palavra-chave provocar e é empurrado levemente adiante na linha de batalha.

QUE NÃO SEJA DA CASA

Um card que não seja da casa é qualquer card que não pertença à casa ativa.

RARIDADE

O símbolo de raridade de um card pode ser visto na base do card, próximo ao número de colecionador. A raridade de um card (comum, incomum, rara ou especial) é usada pelo algoritmo de geração de decks para determinar o quão frequentemente ele vai aparecer nos decks. Os cards especiais têm um tipo de distribuição diferente que não obedece às regras-padrão de raridade do duelo.



Comum



Rara



Incomum



Especial

REPETIR

Se um card instruir os participantes a repetirem um efeito, deve-se resolver a totalidade do texto do efeito novamente, incluindo o texto que diz para repetir o efeito. Se o card que estiver causando o efeito de repetição for removido do jogo, o efeito não pode mais se repetir.

Observação: A repetição de um efeito não interage com a Regra dos Seis (consulte a página 7), já que a Regra dos Seis se aplica apenas a cards jogados ou usados, e não a seus efeitos desencadeados múltiplas vezes.

Consulte também “Repetir o Efeito.”

REPETIR O EFEITO

Se um card instruir os participantes a repetirem um efeito, deve-se resolver a totalidade do texto do efeito que vem antes da instrução de repetir.

Observação: A repetição de um efeito não interage com a Regra dos Seis (consulte a página 7), já que a Regra dos Seis se aplica apenas a cards jogados ou usados, e não a seus efeitos desencadeados múltiplas vezes.

ROUBAR

Quando uma habilidade roubar Æmbar, o Æmbar roubado é removido da reserva de Æmbar do oponente e adicionado à reserva de Æmbar do participante que está resolvendo a habilidade de roubar.

Se uma habilidade roubar mais Æmbar do que o participante tiver em sua reserva, a habilidade rouba apenas a quantidade existente na reserva.

SACRIFICAR

Quando um participante for instruído a sacrificar um card, ele deve descartar esse card de jogo.

Quando um card for sacrificado, considera-se que ele foi destruído, e as habilidades de “**Destruído:**” nele (se houver) são resolvidas.

Um participante não pode sacrificar um card que ele não controla.

SAIR DE JOGO

Se um card em jogo sair de jogo (for devolvido à mão ou ao baralho, destruído, descartado, arquivado ou expurgado), todas as fichas que não sejam de Æmbar e cards ou fichas de condição no card são removidas, todas as melhorias no card são descartadas e todos os efeitos aplicados ao card expiram.

Quando um card se move de uma área em jogo para uma área fora do jogo onde as identidades dos cards ficam ocultas ao oponente (como na mão, baralho ou arquivo de um participante), quaisquer efeitos pendentes que estiverem prestes a interagir com esse card não interagem mais, a menos que um efeito de card diga explicitamente que ela interage com essa área.

Se uma criatura com Æmbar sair de jogo, o Æmbar é colocado na reserva de Æmbar do oponente. Se um card com Æmbar que não seja de criatura sair de jogo, o Æmbar é colocado na reserva geral.

Quando um card sai do jogo, ele é sempre colocado na área fora do jogo apropriada de seu dono, a menos que um efeito de card diga explicitamente que ele interage com essa área.

Se um card tiver uma habilidade “**Ao Sair de Jogo:**”, o efeito se aplica de maneira automática imediatamente antes de o card sair de jogo.

“SE O FIZER” E “PARA”

Se uma habilidade incluir a sentença “se o fizer” ou a conjunção “para”, o participante referido pela habilidade tem de resolver com sucesso e completamente o texto que precede essas expressões antes de resolver o texto que as segue. Em outras palavras, se a primeira parte da habilidade não for resolvida com sucesso e completamente, aquilo que segue não será resolvido.

TEXTO COM AUTORREFERÊNCIA

Se a habilidade de um card menciona seu próprio nome, essa referência é apenas a si mesmo, e não a outras cópias do card.

TROCAR

Se dois elementos forem trocados, eles trocam de lugar um com o outro.

Quando duas criaturas são trocadas, elas trocam de posição. Isso significa que cada uma assume a posição da outra na linha de batalha. As duas criaturas trocadas sempre têm de ser controladas pelo mesmo participante.

Se cards de duas áreas de jogo diferentes forem trocados (tais como um card em jogo e um card na mão), elas trocam de área de jogo.

TURNO

Um turno consiste em um participante realizar os cinco passos detalhados na sequência do turno, que são:

- 1 Forjar uma chave.
- 2 Escolher uma casa.
- 3 Jogar, descartar e usar cards da casa ativa.
- 4 Preparar cards.
- 5 Comprar cards.

USAR

Consulte “Usar Cards” na página 6

VENENO

Qualquer dano causado pelo poder de uma criatura com a palavra-chave veneno durante uma luta destrói a criatura que sofreu dano. Isso ocorre quando o dano é aplicado com sucesso à criatura oponente.

O veneno não tem efeito se todo o dano for evitado por armadura ou evitado por outra habilidade; a palavra-chave veneno só é resolvida se um ou mais danos forem causados com sucesso.

A palavra-chave veneno só se refere ao dano causado pelo poder da criatura, e não ao dano causado por palavras-chave ou outras habilidades dos cards.

VIZINHO

As criaturas que estiverem imediatamente à direita e à esquerda de uma criatura na linha de batalha de um participante são consideradas vizinhas desta.



NAS MÃOS DA SORTE

por Daniel Lovat Clark

Trapaceiro—sim, este era seu nome—subiu correndo pela lâmina do cristal protuberante e saiu em disparada pela sala. Atrás, um amontoado furioso de escamas, dentes e ódio; à frente, um precipício para a morte certa. Então, Trapaceiro se lançou no abraço da sorte, sentiu suas mãos se prenderem a um emaranhado de vinhas navalhadas e se balançou para longe e para cima enquanto o cristal se despedaçava às suas costas.

A coisa dentada liberou um rugido tão alto que Trapaceiro poderia jurar que foi o último impulso para garantir sua chegada ao outro lado do abismo. Ele se prendeu fragilmente à beirada, vendo as lanças brilhantes do cânion de cristal abaixo, a vastidão das planícies douradas ao longe, o pântano fulguroso e a sombra do Santuário acima, até que finalmente conseguiu se erguer pela encosta.

Em segurança. Por um instante.

Ele respirou fundo e mexeu em sua maldita capa. Ela já não tinha mais Æmbar. Trapaceiro não tinha como sumir nas sombras, pelo menos não agora. “Ah, não tem graça se for fácil”, ele murmurou, olhando para o precipício. A coisa de dentes e pernas—pernas demais—havia desabado pelo penhasco e agora se empinava, farejando o céu com seu nariz escamoso e serpentino.

“O que você fez, meu pequeno?” A voz de Valdr ribombou numa risada quando ela chegou à beira do penhasco e observou a fera avançando. Trapaceiro olhou para o alto, e continuou subindo o olhar, eram dois ou três Trapaceiros de altura onde a cabeça da gigante Brobnar estava coroada pelo sol distante.

Ele produziu seu melhor sorriso, o sorriso que usava para se safar, com os dentes alvos perfilados à sombra de seu rosto escuro, como uma faca brilhante nas trevas.

“Bom, o espinhaço dele é de Æmbar, né?”, disse Trapaceiro, apontando um dedo púrpura para onde o espinhaço cristalino que emergia das escamas brilhava com uma luz de tom vermelho-sangue na escuridão do precipício. “Ela precisa de Æmbar. Ela que disse.”

“E você trouxe ele direto para nós”, disse Valdr, enquanto a coisa iniciava sua escalada pela encosta rochosa, rosnando e arranhando. “Quanta consideração.” Ela ergueu o martelo de foguete e firmou a mão no cabo, acordando o motor que rugia na cabeça enorme de aço. Franzindo o cenho, ela observou enquanto Trapaceiro deslizava às suas costas: pura inocência, madame. “O que é aquilo, você sabe?”

“Bom, é um fungaré, não é?”, disse Trapaceiro.

“Então você não sabe”, respondeu Valdr. Quando o fungaré se ergueu na beira do penhasco, rugindo e mostrando os dentes, ela desceu o martelo: um raio no crânio da fera; bang! A fera estremeceu uma vez, e então parou de se mexer. “Pegue esse Æmbar”, disse Valdr, virando-se para partir. “De nada!”

Trapaceiro riu e estendeu sua faca de punho ao se agachar próximo à cabeça morta da criatura. Talvez ele pudesse raspar um pouco de Æmbar da cabeça, recarregar sua capa e guardar um pouco para a sua guilda na volta? A Arconte nunca iria sentir falta. Ela não ficaria zangada por Trapaceiro ter provado um pouco do mel no pote. Ele escavou na primeira espinha, sentindo-a quente e vibrante ao toque. Porém, antes que ele pudesse decidir se deslizaria para dentro do bolso ou não, ela chegou: Srta. “Ônix” Censorius, a própria Arconte, inclinando-se sobre ele, curiosa, linda e incrível como sempre.

“Ãh, ulá, lady”, Trapaceiro disse, com esforço, colocando a espinha de Æmbar no chão ao seu lado e passando à próxima, sem nem mais sonhar em pegar um pouco para si; não o fiel Trapaceiro, de forma alguma. “Tem um monte de Æmbar aqui. Deve ser mais que suficiente pra farjar uma das chaves que você pediu.”

“Sim”, disse ela. “Mas só o material não é suficiente, Trapaceiro. Coragem é o que produz a chave.” Ela estendeu um dedo perfeito para tocar no focinho quebrado da fera. Trapaceiro ficou pensando o que os demais viam quando olhavam para ela, para Ônix. Para Trapaceiro, ela era uma visão, uma elfa como ele, mas, ainda assim, diferente, mais alta, com uma luz radiante. De deixar sem fôlego, no sentido literal. Ela tinha também um pouco da força dos gigantes Brobnar, como Valdr, com braços poderosos, ombros largos...mas a mesma concentração desaparegada e terrível dos piores demônios de Dis. Quando ela olhava para ele, Trapaceiro não tinha certeza se ele era um inseto alfinetado na coleção, ou o melhor provedor, ou a próxima refeição.

Ele então percebeu que ela ainda estava falando. “E, para ter Coragem, precisamos antes ter Medo.” Ela se ergueu, coletando a última das espinhas de Æmbar de Trapaceiro, e então inseriu uma no bolso interno do casaco dele. “Seja corajoso, Trapaceiro. Por mim?” Ela sorriu, e Trapaceiro acenou com a cabeça, abobalhado.

“Corajoso com o quê?”, ele ficou pensando, enquanto o primeiro filhote faminto do fungaré se desprendia do corpo da criatura, já mostrando os dentes...



O CALDEIRÃO

"Quando nos aproximamos, eu pude dar uma boa olhada enquanto a Quantum estava se partindo. Um planeta gigantesco, com uma casca ainda por terminar acima dele, e um pináculo inconcebível, de furar um mundo. E, acima de tudo, atrás de nós—acredito que, mesmo no espaço, talvez estivéssemos dentro da coisa."

— Capitão Val Jericho, Nave Espacial Quantum das Estrelas Unidas

"A formiga-larva de Mintaran não tem uma compreensão de que está dentro de um terrário, não há percepção do mundo fora dele. Tem dias em que eu me pergunto se eu não sou uma formiga-larva."

— Quixo, o "Aventureiro"

O mundo gigantesco no centro do universo. O ápice do cosmopolitismo, onde dez mil vezes dez mil mundos se encontram juntos, alienígenas, IAs e sociedades antigas forçadas a se juntar de maneiras imprevisíveis. Eles chamam isso de Caldeirão.

Ninguém sabe quando ele foi construído, exceto que foi "há muito, muito tempo". Ninguém sabe quem o construiu, apenas que foram "os Arquitetos". E ninguém sabe o objetivo dele, a menos que seja exatamente o que parece: um lugar para juntar partes de todos os planetas, de todas as espécies e de todas as culturas do universo.

Na superfície, ele se parece com qualquer outro planeta. Ele tem gravidade (às vezes mais, às vezes menos) e uma atmosfera (por vezes respirável, outras vezes tóxica). Plantas, animais, formações minerais, ruínas de civilizações perdidas: andar no Caldeirão é explorar não apenas um mundo alienígena, mas todos eles. Das cidades flutuantes do Santuário até as florestas de cristal na Mataembar, dos ombros elevados da Montanha do Gigante Adormecido até os poços de mercúrio do Pântano de Arygrum, das planícies vermelhas varridas pelo vento em Nova Hellas até os cânions sem fundo do Abismo Ecoante, não há fim para as maravilhas que o Caldeirão pode oferecer.

E os povos! Vindos de centenas de milhares de mundos e de centenas de milhões de culturas, todos vivem ombro a ombro a tentáculo por todo o Caldeirão. Seja em bandos vagantes, vilarejos pacíficos ou cidades atribuladas, em fortalezas altas ou em templos serenos, como comerciantes, cavaleiros ou cientistas: é o povo! Com tantas espécies e culturas diferentes vivendo lado a lado, as antigas nações e impérios dos planetas natais se perderam (na maior parte). Os elfos das Sombras ou as tribos dos Brobnar podem ainda manter suas comunidades num pedestal, mas eles também caminham nas ruas das várias cidades do Caldeirão como todos os demais. O Império Marciano pode ser um bando de xenófobos conquistadores, mas o seu povo ainda sai para ir assistir ao último concerto dos Rolling Bugs, como todos os demais. Das inúmeras casas do Caldeirão, grande parte surgiu no próprio Caldeirão, mas mesmo as que vieram de um planeta natal, como as Sombras, agora acolhem alienígenas. O Caldeirão muda todo mundo, basta dar tempo ao tempo.

No mínimo, ele muda o seu ponto de vista. Porque acima de tudo está o Pináculo, uma torre inconcebível que se ergue do polo e escala para o espaço. E, do pináculo, projeta-se... o quê? Uma camada inacabada do Caldeirão? Um espaçoporto reservado para o uso dos Arquitetos? Quem poderia sequer imaginar? Mas olhe para o céu azul por tempo suficiente e você irá jurar que vê as estruturas e os andaimes de um mundo em construção. O Caldeirão, gigantesco, inconcebível e artificial, e sempre em crescimento, sempre em evolução.

ARCONTES

"Para um garoto tímido de um pequeno vilarejo, aquilo era como um anjo que desceu para andar em nosso meio. E, de certa forma, eu estava correto, mas, ainda assim, estava extremamente errado."

— Comandante Remiel, Cavaleiro do Santuário

"Você olha para nós e pensa: vocês parecem deuses; mas nós olhamos para vocês e pensamos: esses seres maravilhosos são algo que nunca conseguiremos entender completamente. Estamos todos aqui para aprender uns com os outros, seja em paz ou em guerra. Essa deve ser a finalidade do Caldeirão."

— Srta. "Ônix" Censorius, Arconte

A vida no Caldeirão veio de outro lugar. Isso é amplamente compreendido e aceito. Mundos díspares, fusionados e conduzidos por fadas robóticas

que muitos creem ser uma criação dos Arquitetos, tudo mantido numa espécie de equilíbrio. Então, o que é exclusivo do Caldeirão?

A resposta parece ser os arcontes. Seres divinos, ou manifestações de uma IA central, ou mortais que transcenderam, ou seres de pura energia? Ninguém sabe. Os próprios arcontes não sabem, ou não querem dizer. Mas eles viajam pelo Caldeirão, estudando os povos e os animais que encontram, sempre ansiosos por aprender mais sobre o que está à volta deles.

Os arcontes são seres estranhos, difíceis de entender para meros mortais. Eles têm corpos apenas quando querem, existindo no restante do tempo como uma consciência incorpórea ou um ser de energia brilhante. O único traço que todos eles parecem compartilhar é a habilidade de conversar com todos os seres sencientes. No restante, eles são tão diversos em aparência e personalidade quanto o próprio Caldeirão.

Os arcontes comumente buscam companheiros para as suas viagens, e eles estão sempre à procura dos misteriosos cofres do Caldeirão: tesouros secretos de sabedoria, poder ou conhecimento que só os arcontes podem acessar. Para abrir um cofre, os arcontes devem disputar uns contra os outros numa corrida para juntar o aembar necessário e forjar as chaves requeridas pelo cofre. Essa disputa mistura ao mesmo tempo elementos de um ritual sagrado, um evento esportivo e uma briga de rufões num beco isolado. As contendidas quase que inevitavelmente ficam violentas, mas mortes são raras. De fato, graças à tecnologia e às habilidades incomuns disponíveis aos arcontes, a maioria das disputas é vantajosa aos seguidores. Quando os arcontes abrem um cofre com sucesso, eles encontram uma montanha de sabedoria e tecnologia, e uma energia indefinível que eles absorvem diretamente. Exceto por essa energia ímpar, os espólios do cofre normalmente são divididos com os seguidores do arconte, o que é um incentivo forte para se juntar à companhia de um deles.

Para alguns, a promessa de tal tesouro é motivo o suficiente para seguir um arconte em direção ao perigo, mas outros têm intenções mais nobres. Viajar com um arconte é sempre emocionante, uma cavalgada sem fim até o desconhecido. No Caldeirão, "emocionante" quase sempre é sinônimo de "mortal", mas os arcontes possuem poderes e habilidades para deixar seus seguidores em (relativa) segurança, variando de poderes de cura até o dom da clarividência. Além disso, o dom linguístico do arconte permite que os seus seguidores encontrem pacificamente outras tribos e nações com as quais, de outro modo, eles não conseguiriam se comunicar. Arcontes mais beligerantes podem atrair seguidores que desejam manter suas comunidades em segurança ou que se regozijam nas oportunidades de atacar inimigos conhecidos e desconhecidos. Sempre há alguém disposto a arriscar tudo em prol de um ser tão poderoso e enigmático.

E, quando os arcontes abrem cofres suficientes e partem, seja lá para onde é que eles partam, os seguidores geralmente sentem que a experiência foi vantajosa. É muito raro de acontecer de eles se encontrarem abandonados numa parte hostil do Caldeirão, onde encontrarão certamente sua perdição.

CHAVES

Eu ajudei a Srta. Ônix a forjar sua terceira chave. Hã... não foi bem da forma como eu imaginava. Eu sabia que ela seria feita de aembar, e essa parte estava certa, mas eu achei que iríamos colocar o aembar na minha forja, dar umas batidas com o martelo, moldar o material, e era isso. Mas ela não poderia estar menos interessada no formato.

Ela pegou o aembar, ainda incandescente, da tenaz. "Assim é suficiente", disse ela. "Agora temos que ensinar essa chave a sentir alegria. O que deixa você alegre, Valdr?"

Eu pensei nisso por um minuto. "Aqueles doces macios que o Trapaceiro encontrou no último vilarejo", eu disse.

"Eles eram deliciosos", concordou a Srta. Ônix. "Vamos ver se o Trapaceiro ainda tem sobrando."

AS CASAS DO CALDEIRÃO

Esta seção introduz as casas do Caldeirão que os participantes poderão encontrar durante o duelo. Outras casas poderão ser reveladas no futuro.

BROBNAR

Quer estejam descendo dos topos nevados das montanhas para saquear, dirigindo cavalgaduras motorizadas pelos desertos arrasados, ou rindo na chuva cruzando os mares tempestuosos, os clãs de guerra dos Brobnar são sempre uma visão atemorizadora. Os Brobnar são um povo variado, e cada clã de guerra é governado pelo mais forte—não importando se a força foi demonstrada no campo de batalha, no Ringue dos Campeões, ou pela pura personalidade e brilhantismo.

Apesar de as tradições orais dos gigantes descreverem uma jornada da terra mítica de Vanhalla, a maioria dos estudiosos acredita que a cultura Brobnar existente hoje foi criada no Caldeirão, talvez por meio da fusão dos antigos gigantes com as primeiras tribos de goblins que encontraram. Ao longo dos séculos, os Brobnar fizeram evoluir sua própria identidade ímpar, independente das tribos-membros que eles absorveram.

Em primeiro lugar, os Brobnar valorizam a força acima de tudo. Na sociedade Brobnar, cada um só tem direito ao que a sua força permite que ele tenha, e um oponente ou rival sem força para defender sua propriedade não tem direito a ela. Em segundo lugar, os Brobnar se preocupam com a imagem e a projeção de força—ser visto como fraco é o mesmo que ser fraco. Em terceiro lugar, os Brobnar amam música alta, bebidas alcoólicas fortes e coisas brilhantes.



Para o restante do Caldeirão, os Brobnar são inimigos perigosos e aliados valiosos. Alguns clãs de guerra extorquem tributos de seus vizinhos, e outros se vendem como mercenários. Muitos Brobnar passam um tempo vivendo entre outros povos, ostentando sua força Brobnar e aprendendo (por vezes com dificuldade) sobre a vida no Caldeirão. De tempos em tempos, um deles aprende a lição mais valiosa de todas: que por mais fortes que eles sejam sozinhos, todos os outros gigantes, goblins ou outras criaturas são mais fortes unidos...e, quando isso acontece, todo o Caldeirão estremece!

SOCIEDADE

A maioria dos Brobnar são gigantes, criaturas humanoides poderosas com quase três metros de altura, com pele salpicada em várias tonalidades. Eles tendem a pentear os cabelos numa forma de crina de cores vibrantes, com barbas longas para os que se preocupam em deixá-las crescer, e adornam seus corpos com tatuagens e símbolos de seus clãs. O clã Gargantes, por exemplo, decora seus corpos com tatuagens azuis para celebrar sua fuga do Labirinto Gelado do Feiticeiro-Robô. (O tesouro dos Gargantes também contém o Crânio do Feiticeiro, que se parece muito com uma latinha.)

Há muito tempo, um grande número de goblins pequenos e espertos se juntou aos Brobnar. A maioria deles é relegada ao status de servos de segunda classe devido ao seu tamanho e aparente fraqueza, mas os goblins são uma raça forte e determinada, e um punhado deles ascendeu aos postos de líderes e xamãs respeitados mesmo entre os gigantes.

Os Brobnar, como um todo, aceitam qualquer um em seus clãs, desde que a pessoa tenha determinação e goste de lutar!

TECNOLOGIA

Apesar de parecerem simplórios e brutos para alguns povos mais civilizados, os Brobnar são grandes apoiadores de qualquer tecnologia que seja barulhenta, destrutiva ou, de preferência, ambas. Por serem um povo violento e propenso a ferimentos e acidentes, eles fazem uso diversificado de reposições ou implantes cibernéticos. Eles preferem armas que permitam um engajamento direto com o inimigo e se regozijam com sua força brutal, mas mesmo seus machados, martelos e manoplas destruidoras são frequentemente aprimorados com motores, foguetes e outras inovações que os deixam mais barulhentos e mais poderosos. (Além disso, em muitos casos, eles são mais perigosos ao usuário, mas os Brobnar geralmente não se importam com isso.) Por valorizarem a força, eles usam seu aëmar como fonte de energia para determinadas máquinas, ou mesmo como adorno corporal para se tornarem mais fortes.

As mercadorias Brobnar são feitas individualmente e à mão por artesãos, com uma infraestrutura industrial mínima. Por isso, os produtos são duráveis, e um artesão cujas mercadorias são duráveis, bonitas e barulhentas pode ser tão reverenciado quanto qualquer outro guerreiro. Os Brobnar também têm um olho (e ouvido) aguçado para a beleza...pelos padrões deles. Outros podem achar que a arte e a música deles é, em geral, "barulhenta".

ARCONTES

Os Brobnar são um povo físico, percebendo a natureza mais etérea dos arcontes como algo confuso. Se um arconte quiser obter o respeito dos Brobnar, ele deve se manifestar fisicamente e então demonstrar força de corpo ou espírito, algo que normalmente não é difícil para os arcontes. Após terem provado seu valor, os arcontes descobrem que os Brobnar são companheiros leais e agradáveis, sempre joviais e diretos. Muitos arcontes com aliados Brobnar acabam usando seus corpos físicos com mais frequência, aproveitando os prazeres simples e universais que essa forma oferece.



DIS

Existem histórias sendo contadas em todo o Caldeirão sobre monstros terríveis que habitam no espaço entre os mundos. Essas criaturas emergem do chão para aterrorizar pessoas inocentes: diabinhos saltitantes que roubam ãembar e demônios poderosos que destroem quem ficar no caminho. Os azarados ou estúpidos o suficiente para viajar até o submundo natal deles, conhecido como Dis, nunca mais são vistos.



Ainda de acordo com a história, os demônios parcialmente vivos são criaturas dos entremundos, então eles não têm vida, não sentem dor ou alegria. Em vez disso, eles precisam roubar essas coisas das pessoas inocentes do Caldeirão. Eles buscam as emoções mais extremas e as consomem como meio de subsistência. Onde há muita ira, há um demônio, acendendo o fogo da animosidade e colhendo as emoções, a própria alma, do ser furioso. Ganância, medo, sofrimento—todas essas emoções são provocadas nas pessoas pelos demônios, para que eles possam coletá-las e então retornar aos seus covis.

Os Teóricos da Logos ridicularizam essas histórias, dizendo que não passam de superstição, e explicam que os demônios são meros seres parasitários que vivem na superestrutura do Caldeirão que divide esta camada da que está abaixo. Por serem emocionalmente inativos devido à falta de estímulo nesse espaço, os “demônios” usam propriedades psíquicas para capturar marcas emocionais e mentais de outros residentes do Caldeirão, levando-as a Dis para estudo ou talvez para terem experiências recreativas.

O fato de que essas teorias são exatamente as mesmas das histórias “supersticiosas”, apenas com palavras mais bonitas, é algo que esses mesmos Teóricos dizem ser bobagem, repetindo exatamente a mesma explicação, só que mais devagar.

SOCIEDADE

Os demônios de Dis são, apesar dos mitos, criaturas de pele e osso, ou, pelo menos, pele (ou quitina de inseto) e icor, além do horror tecnológico de seus muitos implantes cibernéticos. Não está claro se todos os demônios são da mesma espécie sob as suas máscaras crípticas, ou se o demonismo recai sobre várias criaturas por meio de algum processo sinistro. E é compreensível que não haja muitos voluntários querendo estudar o fenômeno.

Os demônios são servidos por diabinhos, seres robóticos caóticos e frequentemente traiçoeiros, que são guiados por uma inteligência um pouco menos apavorante que a de seus mestres demônios.

E quanto menos for dito sobre os humanos que se juntam voluntariamente a esta casa, melhor.

TECNOLOGIA

As máquinas de Dis são em parte feitiçaria e em parte tecnologia de ponta, e os demônios infundem ãembar em cada aspecto de seus dispositivos, de modo que eles também conseguem capturar as emoções de suas vítimas. Os fornos de Dis queimam com intenso abrasamento, onde o ferro é derretido, e “almas” (ou emoções provocadas) são desmembradas em seus elementos nucleares para serem consumidas pelos demônios. Esses mesmos fragmentos de ãembar estilizado são então incorporados nos diabinhos e em outras máquinas conscientes usadas pelos demônios para coletar mais ãembar e mais almas.

Mesmo quando não necessário, os dispositivos de Dis tendem a ter bordas afiadas, um toque escaldante, pontas e uma série de outras possibilidades de ferir os incautos.

ARCONTES

Os arcontes são os únicos seres do Caldeirão que se acredita poderem se comunicar de verdade com os demônios de Dis, e muitos deles acham os demônios infinitamente fascinantes. A devoção de Dis aos extremos sensoriais e emocionais podem ser particularmente atraentes a arcontes que têm uma dificuldade empática com relação à condição mortal—alguns arcontes até mesmo já pediram para que os demônios os introduzissem pessoalmente aos conceitos de dor e medo.



LOGOS

Os autoproclamados “mais avançados” intelectuais e estudiosos do Caldeirão se encontram na Sociedade da Lógica e da Razão, ou simplesmente Logos. Se perguntado, qualquer logarista confirmaria esse fato; e mesmo se não for perguntado, só pela mera oportunidade de falar.



A Logos se devotou ao avanço do conhecimento científico e da compreensão, deixando de lado o máximo possível de preocupações mundanas (ou, pelo menos, carnisais), através do uso de tecnologia avançada. Ao longo dos anos, os logaristas frequentemente substituem partes ou todo o seu corpo por máquinas, permitindo que eles fujam das distrações da forma física e continuem seu trabalho por muito tempo sem que doenças ou a morte possam dar um fim a ele. De fato, o uso de corpos cibernéticos é tão difundido que ninguém fora da Sociedade se lembra de como eram os corpos originais dos logaristas, ou mesmo se eles já chegaram no Caldeirão em suas formas cibernéticas. A própria Logos não se manifesta sobre o assunto.

Enquanto alguns dizem que o comprometimento zelote de avançar o conhecimento a todo custo é antiético e descrevem alguns dos experimentos mais inventivos como “insanos”, “catastróficos” ou “muito, muito ruins”, os verdadeiros Teoristas acham que isso é puro pensamento retrógrado. Eles entendem que os segredos do Caldeirão são muito mais importantes do que a vida de qualquer indivíduo ou cidade, e que o progresso não pode ser feito sem que eventos mínimos de singularidade nua curvem o espaço-tempo local.

SOCIEDADE

A Logos se divide, em termos gerais, em dois grupos: Os Teóricos e os Mecânicos. Cada um deles considera que o outro grupo é intelectualmente inferior, e ambos estão convencidos de que as contribuições mais importantes feitas à ciência e à tecnologia provêm de seus próprios esforços.

Os Teóricos se preocupam com o reino da razão pura e da possibilidade, onde novas teorias estão em constante desenvolvimento, num esforço de decifrar os segredos do universo tal como ele é e como ele pode ser. Tudo o que puder ser demonstrado por matemática e lógica é visto como potencialmente verdadeiro; todo o restante é observado com dúvida e atacado rigorosamente até que um modelo teórico seja descoberto. Os Mecânicos, por outro lado, trabalham com dados empíricos e o mundo como ele é. Uma teoria é inútil se não puder ser testada, e uma tecnologia não vale nada até ser construída e posta em uso.

A Logos aceita de bom grado membros de todas as espécies; afinal, poucos deles mantêm seu corpo orgânico por mais do que um século ou dois.

TECNOLOGIA

A tecnologia da Logos está entre as mais avançadas no Caldeirão, e ela é incorporada a cada fase da vida de um logarista; de fato, é difícil encontrar um deles que não tenha tecnologia da Logos em seu corpo. Quer sejam membros magnéticos flutuantes (por razão de uma maior modularidade) ou um modulador de dissonância quântica (por... qualquer razão que seja), as máquinas da Logos existem para todas as situações concebíveis, e também para outras que não o são.

Como a Logos está continuamente avançando a barreira do conhecimento, muitas das tecnologias deles são experimentais ou prototípicas; algumas nunca são replicadas, pois não funcionam da maneira desejada (ou funcionam bem demais da forma errada). Algumas dessas “máquinas” podem ter sido originalmente seres orgânicos: há uma observância mínima de ética nos experimentos dos logaristas.

Muitas máquinas logaristas incorporam æmbar em seu funcionamento, seja como fonte de energia ou pelas suas propriedades mais esotéricas. Outras são criadas expressamente para investigar e analisar o æmbar, um projeto que permanece sendo difícil, não importa o quão avançada seja a tecnologia da Logos.

ARCONTES

Para a Logos, os arcontes são um dos quebra-cabeças mais complexos do Caldeirão. Eles estudam avidamente os arcontes e estão sempre dispostos a trabalhar com eles para aprender mais sobre a natureza deles. Como os arcontes em geral também são curiosos sobre a sua própria natureza, muitos se associam à busca da Logos por conhecimento.



MARTE

Marte, como um império, é excepcional, pois permaneceu como um bloco político e cultural mais ou menos imutável após o seu remanejamento para o Caldeirão pelos Arquitetos há dois séculos. Talvez devido ao fato de que a transição ocorreu nos últimos dias antes da Queda de Marte, ou talvez por causa de sua situação como relativos novatos, o Império Marciano permaneceu intacto no Caldeirão. Ele ainda está sob o controle dos Anciões marcianos e ainda está dominando agressivamente tanto quanto pode do Caldeirão com suas cruzadas xenofóbicas para garantir que Marte Viva.

Agora impulsionada pelo æmbar, e não pela cavorita, que destruiu o seu planeta natal, a máquina de guerra de Marte teve certo sucesso, mas também encontrou oponentes mais difíceis e perigosos do que era esperado. As novas formas de vida do Caldeirão representam mais oportunidades para os engenheiros biológicos marcianos criarem o monstro perfeito. Os novos elementos, tais como o æmbar, fornecem mais materiais para os cientistas e engenheiros marcianos. Mas os soldados marcianos, com suas armas de raio, e os veículos marcianos, com seus blasters, nem sempre saem vitoriosos em confrontos com guerreiros Brobnar ou multidões de macacos inanes. Para que Marte obtenha a verdadeira vitória, eles precisam retomar os céus com seus discos voadores. Infelizmente, eles tiveram um sucesso bem limitado em reconstruir a armada marciana, e algumas forças misteriosas impedem que suas naves se ergam acima da atmosfera.

Ainda assim, por manterem amplas áreas de clonagem e por levarem seus soldados ao combate em naves-mãe flutuantes, os marcianos relativamente fracos (num sentido físico) se estabeleceram em Nova Hellas, e agora controlam três cidades inteiras. Tremam perante o poder de Marte!



SOCIEDADE

Diferente de muitas outras casas no Caldeirão, Marte segue empenhada em manter uma pureza genética e cultural, para que Marte nunca morra. Mesmo antes do remanejo para o Caldeirão, Marte usava tecnologias de aprimoramento genético e clonagem para dividir sua cultura em duas classes: os Anciões, mais altos e inteligentes, que governam os Soldados, que são menores e mais fracos, mas também muito mais numerosos.

Enquanto a casta dos Soldados deve demonstrar lealdade incondicional a Marte e é desencorajada (às vezes por meio de eletrocorreção craniana) de desenvolver personalidade própria, os Anciões são variados em suas áreas de experiência e interesse, tendo uma considerável liberdade para indulgenciar seus desejos pessoais. Alguns desenvolvem novas armas biológicas (pragas ou monstros terríveis), outros estudam os seres inferiores e o Caldeirão, e outros ainda registram a história e a cultura marciana. Os Anciões governam coletivamente o Império Marciano: tudo pela glória de Marte!

TECNOLOGIA

A tecnologia marciana avançou muito desde o remanejo para o Caldeirão e, apesar de ter precisado se reinventar para o novo contexto, ela só ficou mais sofisticada desde então. Os soldados marcianos vão para a batalha com armas poderosas e cheias de mistério, pilotando naves e robôs altamente avançados e letais, enquanto monstrosidades geneticamente modificadas ficam à solta na vanguarda e, com sorte, avançam contra os inimigos de Marte. (Talvez não surpreenda o fato de que a maior parte da tecnologia marciana é originalmente voltada para a guerra, ou logo assume essa finalidade.)

Enquanto Marte costumava usar cavorita em suas armas de raio e para levitar seus discos voadores, no æmbar eles encontraram um substituto adequado que só existe no Caldeirão. O æmbar psicorreativo parece ter liberado o potencial psíquico da raça marciana, e novos experimentos com controle mental, telepatia e outras tecnologias psiônicas prometem um futuro próspero para os marcianos.

ARCONTES

Para os Anciões de Marte, os arcontes são tanto aliados como ameaças em potencial. A sabedoria e o poder deles é inegável, mas eles carregam consigo um potencial igualmente inegável de corromper a pureza marciana com suas ideias e companhias forasteiras. Ainda assim, a ameaça é aceitável quando a recompensa é tão alta, e por isso os Anciões toleram a coexistência com os arcontes (não que eles tenham muita opção). Por seu lado, os arcontes raramente conseguem explorar uma sociedade que se manteve tão intacta. E, é claro, a beligerância alegre da máquina de guerra marciana tem o seu próprio charme.



SANTUÁRIO

Flutuando sobre a superfície do Caldeirão, como que por mágica, encontram-se várias ilhas: paraísos inimagináveis de água, pedra e coisas verdejantes. Alguns acreditam que essas ilhas são apenas o início de uma nova camada do Caldeirão, que será montada pelos Arquitetos ao longo dos próximos milênios; outros especulam que essa nova camada já está em construção e que as ilhas são rejeitos do processo.

Seja como for, muitas dessas ilhas são governadas pelo Santuário, que também é o nome como elas são conhecidas. O Santuário é uma nação-estado teocrática unificada pela sua fé gnóstica e protegida pela ordem angelical dos Cavaleiros do Santuário (e também por várias outras ordens cruzadas e cavaleiras). Trata-se de um lugar seguro, limpo e agradável, uma combinação rara para um reino do Caldeirão. Sob a sombra das asas douradas, os inocentes e os justos podem ficar tranquilos, sabendo que estão sob a proteção da Igreja do Olho Aberto. (As definições dos termos "inocente" e "justo", é claro, são determinadas pela própria Igreja.)

A maioria dos aderentes de pele e osso do Santuário são humanos, mas a Igreja do Olho Aberto certamente não teve origem no mundo natal dos humanos. É possível que o Santuário e a sua fé tenham sido criados no Caldeirão, talvez numa imitação dos arcontes com os quais os primeiros aderentes devem ter tido contato. Se os estudiosos ou os Monges Cinza souberem de algo, eles certamente não estão revelando o segredo aos não iluminados.

Apesar de estarem por vezes literalmente acima das preocupações mundanas, o Santuário se comunica bastante com o mundo abaixo. Missionários, embaixadores e mesmo comerciantes andam pelas ruas dos vilarejos e cidades do Caldeirão, ou até mesmo viajam para locais inóspitos para levar a verdade do Santuário aos não iluminados. Em geral, esses viajantes são bem-vindos, mas, se não o forem, é para isso que eles têm Cavaleiros.



SOCIEDADE

A religião do Santuário ensina que, por meio da meditação, do aprendizado e do crescimento espiritual, um ser pode se tornar iluminado e transcender a necessidade de um corpo mundano. Muitos dos cavaleiros e do alto clero são seres espirituais de pura energia; de fato, as poderosas armaduras energizadas usadas por esses cavaleiros são necessárias como recipientes da sua presença espiritual, a qual, de outro modo, não poderia afetar o mundo físico. As asas resplandescentes e as espadas douradas empunhadas de maneira impressionante pelos cavaleiros são as projeções espirituais (alguns diriam "psíquicas") da determinação do crente, possibilitadas pelo uso do æmbar sagrado, e são evidência da natureza divina e espiritual de todos os seres.

A maioria dos espíritos do Santuário só pode se manifestar nos salões santificados das suas catedrais ou com a armadura sagrada dos cavaleiros. Os espíritos mais poderosos do Santuário, chamados de "anjos", não são mais restritos por tais limitações e parecem manifestar sua essência e determinação diretamente como seres de uma luminosidade dourada resplandescente.

Contudo, ainda existem muitas criaturas de pele e osso nos ranques do Santuário. Não é fácil alcançar a Iluminação, e, para muitos, trata-se mais da jornada do que do destino. Alguns até pregam que os espíritos do Santuário sempre foram seres de energia e que a Iluminação e a Transcendência são impossíveis, uma fraude propagada ao longo das eras para oprimir as massas.

TECNOLOGIA

A tecnologia clássica do Santuário é a armadura gloriosa de seus cavaleiros, trajes cibernéticos poderosos que aumentam força, saúde e agilidade dos portadores de pele e osso, além de permitir grandes feitos por parte dos espíritos cavaleiros.

Grande parte da tecnologia do Santuário é baseada na "energia espiritual" do seu portador, e o æmbar é incorporado como um catalisador. Para os cavaleiros, essa energia frequentemente se projeta em asas e auréolas de luz dourada, as quais dão aos guerreiros maior mobilidade e percepção tática no campo de batalha. As armas também são aprimoradas com energia dourada, criando lâminas de luz pura, escudos que pulsam com energia e outros efeitos que refletem e projetam o propósito de um cavaleiro.

Tirando os cavaleiros, a maior parte do Santuário parece quase pastoral em seu asceticismo. A arquitetura é linda, mas construída com técnicas que datam de muitas eras atrás. Registros são mantidos à mão no papel, a comida é cultivada na lida e, em geral, virtude, simplicidade e paz são valorizadas. Isso tudo vale para os leigos; já as catedrais são monumentos à luz interna e à glória do Santuário e, por isso, é claro, não se poupam recursos.

ARCONTES

A diferença entre um anjo poderoso do Santuário e um arconte parece sutil ao ponto da insignificância para a maioria dos crentes do Santuário. Do ponto de vista da Igreja, os arcontes são a encarnação de tudo aquilo no que eles acreditam: uma alma pura, uma consciência perfeita livre das limitações da forma física. Os cavaleiros do Santuário anseiam por aprender com tais seres, e os arcontes, de sua parte, frequentemente gostam de serem vistos, tratados e adorados como deuses. De fato, alguns arcontes até se dedicam à causa e se esforçam para melhorar a vida espiritual de seus seguidores.



SOMBRAS

Os elfos Svarr que moram nas Sombras são uma coletânea de ladinos, enganadores, ladrões e assassinos de ocasião. Pouco imponentes no seu físico, eles compensam na velocidade, na argúcia e nos dedos leves com os quais abordam as posses e a tecnologia dos outros.



Os Svarr estão mais ou menos organizados em uma série de guildas com membros de mentalidade similar, criando uma mistura curiosa de egoísmo e altruísmo. Eles sacrificam muito pelo bem da guilda, mas, ainda assim, exploram impiedosamente qualquer oportunidade oferecida por forasteiros, assaltando, roubando e enganando por vantagem própria sem qualquer remorso ou hesitação.

A história dos Svarr diz que eles um dia viveram numa terra de luz e paz, mas foram exilados para as Sombras, onde foram obrigados a se esconder e coletar restos para sobreviver. Não está claro se esse exílio é anterior ao remanejamento para o Caldeirão ou se o mito (se for um mito) se baseia diretamente no deslocamento. Não importando qual seja a verdade, eles usam a história como justificativa para todo e qualquer delito. Para a sorte dos Svarr, eles são extremamente talentosos em todas as artes da furtividade e da enganação, e em mudar o objetivo das ferramentas dos outros.

Muitos ficam confusos pelo que, exatamente, são as Sombras: uma nação, um lugar, um estado de espírito? Os Svarr são muito pragmáticos nesse caso: qualquer lugar para se esconder e qualquer lugar de suas atividades faz parte das Sombras. Os melhores ladrões encontram as Sombras em qualquer lugar.

SOCIEDADE

A maioria dos ladrões das Sombras são da tribo de elfos Svarr, um povo diminuto, escuro e de olhos grandes, com sorrisos maliciosos e sentidos aguçados. Os Svarr são unidos e desconfiam de forasteiros, e compõem a maior parte das guildas das Sombras. Os Svarr também podem ser encontrados vivendo e trabalhando com outros seres de todas as espécies, em todos os lugares e sob todo o tipo de crença e governo. Mas esses indivíduos também podem ser das Sombras, pois um bom ladrão sabe se misturar.

Os humanos e outros alienígenas por vezes também se juntam às guildas das Sombras. Afinal, o crime não é exclusividade dos Svarr, e eles recrutam qualquer recurso que possa ser útil. Alguns desses recrutas se sentem mais em casa nas Sombras do que em suas terras natais e acabam por se juntar definitivamente a uma guilda, onde são, após provarem seu valor, acolhidos como qualquer outro Svarr.

TECNOLOGIA

A maior parte da tecnologia das Sombras é roubada ou coletada de alguém e então modificada para os propósitos das Sombras. Alguns dos agentes das Sombras já conseguiram até reprogramar as fadas que cuidam das biosferas do Caldeirão, usando-as como batedoras, sabotadoras, assistentes ou simplesmente como animais de estimação (afinal, elas são bonitinhas).

Se há um item de tecnologia exclusivo das Sombras são os mantos e as capas dotados de emissores que cercam o usuário com um campo de invisibilidade. Os elfos das Sombras frequentemente usam emissores de três pontos em toda a sua roupa, para garantir uma cobertura completa de invisibilidade ou de ilusionismo, conforme necessário. Com suas capas, os ladrões e ladinos sempre podem retornar às Sombras quando precisarem.

ARCONTES

Os Svarr têm um método simples de avaliar tudo o que não pertença à guilda: pode ser útil ou é uma ameaça? Os arcontes claramente caem nas duas categorias, então devem ser tratados com cuidado. Porém, se um deles for transformado em aliado, os lucros da guilda podem ser extremos. No mais, os arcontes parecem se comunicar com tudo, então eles podem ajudar a acertar negócios e trocas nas Sombras. Os arcontes, que, em algum momento, precisam aprender com os outros sobre os conceitos de "propriedade privada" e "posse", acham intrigante a interpretação desses conceitos pelas Sombras. O equilíbrio entre "primeiro eu" e "tudo por um amigo" que define a cultura dos Svarr é algo que muitos arcontes acham bastante sensível.



INDOMADOS

Os Arquitetos juntaram plantas, animais e outras formas de vida de todo o universo para povoar o Caldeirão. Na verdade, eles continuam a fazê-lo, misturando biomas alienígenas em algo que, se não é cem por cento harmonioso, pelo menos é vivamente verdejante e enérgico.



As várias criaturas selvagens do Caldeirão recebem os cuidados de fadas mecânicas, autômatos estranhos que fazem o possível para manter uma aparência de equilíbrio. Contudo, por mais que se esforcem em manter o equilíbrio, as fadas não fazem o mínimo esforço para separar a vida selvagem, então os lobos da Terra podem ser caçados por snekgarrs marcianos, enquanto macacos Inanes de Regulus Prime se dependuram das nepentes de Visgard, que crescem lentamente, e formigas-açucareiras de Alpha Centauri são consumidas por plantas carnívoras venusianas. Ao longo do tempo, essas espécies evoluem e encontram um lar confortável no Caldeirão, até mesmo se misturando e se cruzando com alienígenas quando há uma biologia compatível (às vezes com auxílio das fadas e de mutações geradas pelo æmbar selvagem). Enquanto alguns desses animais ainda podem ser reconhecidos como semelhantes às feras de seus planetas de origem, outros são criaturas inteiramente do Caldeirão, e não se encontram em nenhum outro lugar do universo.

Em seu conjunto, essas criaturas selvagens são chamadas de Indomados. Juntamente com os humanos e outros seres sencientes que repudiam a civilização e se refugiam nas selvas, eles formam uma casa ampla e caótica. Sem uma organização central (de fato, em muitos casos, sem qualquer inteligência), a única constante nos Indomados é que eles vivem de acordo com a sua natureza, seja ela qual for.

SOCIEDADE

Como os Indomados incluem, por definição, todas as criaturas, plantas, fungos e outros seres vivos selvagens do Caldeirão, a sua diversidade é impossível de superestimar, mas vamos tentar: eles são diversíssimos. Quanto aos seres sencientes, melhor descritos como “povos” (de qualquer espécie), há mais elementos em comum. Alguns foram criados em sociedades civilizadas e se afastaram delas. Outros sempre viveram nas selvas. Mas todos se sentem mais confortáveis sob o céu aberto do Caldeirão do que nas suas cidades de aço e pedra, e mais aptos a se comunicar com feras e pássaros do que com outros seres sencientes.

Alguns desses sencientes, talvez graças ao consumo desregrado de æmbar, desenvolveram uma habilidade quase sobrenatural de falar não apenas com animais, mas também com plantas e fungos. Essas habilidades parecem magia, e muitos chamam essas pessoas de “bruxas”, ou por outros nomes tirados de suas próprias mitologias. Mas elas são inofensivas. Na maior parte do tempo.

TECNOLOGIA

Os Indomados em geral não fazem uso de tecnologia, pois a maioria das distinções teóricas entre seres sencientes e feras selvagens revolvem em torno do seu uso. Ainda assim, há uma certa nebulosidade nos conceitos, e, por mais que os macacos Inanes sejam considerados selvagens, eles gostam de joias brutas e usam ferramentas simples quando necessário. As fadas das selvas também são todas mecânicas, e há alguns exemplos estranhos de vida sintética na galáxia que tornam a divisão ainda mais nebulosa.

Muitos dos seres sencientes que poderiam ser considerados Indomados se afastaram bastante da tecnologia, mas, mesmo nos ermos do Caldeirão, há máquinas e tecnologia para ser encontrada e reutilizada. Afinal, a maioria das civilizações um dia irá sucumbir às selvas.

ARCONTES

As mentes dos animais representam um teste especial para a habilidade jactante de um arconte de se comunicar com qualquer residente do Caldeirão. Alguns são atraídos pela linha de raciocínio simples dos Indomados, considerando-os como uma influência tranquilizadora e uma fonte de conforto. Outros arcontes são atraídos pelo senso selvagem e de liberdade natural que essas criaturas exibem. Na maior parte, as feras indomadas ignoram tudo que não seja um predador ou presa, mas alguns animais mais sociáveis (e, dentre estes, as pessoas) gostam da companhia pouco exigente de um arconte em suas jornadas.



EM ASAS RADIANTES

por Daniel Lovat Clark

Ele sentiu a presença do Cofre como uma corda que ribombava música pelo seu corpo. Não que ele tivesse exatamente um corpo, não como os humanos, os ciborgues e as criaturas que o seguiam. Nesse sentido, ele sentia uma relação mais próxima com os espíritos etéreos do Santuário, mas as suas formas insignificantes de pura psique, amarradas às suas armaduras pesadas de cavaleiros, ainda eram mais limitadas do que ele.

Ele poderia virar o que quisesse. Ele sabia disso, sentia isso no seu âmago. Mas tornar-se o que quisesse estava fora do alcance até que ele abrisse o Cofre. Alguma parte de si ainda estava presa, esperando por ser encontrada. Ele poderia ser qualquer coisa, até usar um corpo por um tempo, mas ele não poderia ser nada por completo, não enquanto não estivesse inteiro.

Argus se encolheu e caiu na forma corporal que usava mais frequentemente, com asas radiantes sacudindo às costas e uma túnica branca ondulando em torno de uma forma unida por energia resplandecente. Era uma visão esplendorosa, o motivo pelo qual ele era chamado de Argus Radiante, o Supremo. Ele foi à frente onde o Sargento Zakiel se ajoelhou, com sua aura esmaecida. "Erga-se", disse Argus, com uma voz que retumbava tanto pelo ar quanto pela mente.

"Há outro Arconte perto do Cofre, meu senhor", disse Zakiel, pondo-se a caminho ao lado de seu Arconte. Juntos, eles caminharam pelas ruínas de uma estrutura antiga, banhada em texturizado dourado, parte templo, parte computador. Argus estava estudando a ruína quando sentiu o chamado do Cofre e determinou que ela estava em pé quando essa parte do mundo foi adicionada ao Caldeirão. Os seus construtores

eram um mistério; talvez não tenham vindo junto com o templo quando os Arquitetos o trouxeram para cá.

Zakiel, cego para esses mistérios, continuava falando. "É a Srta. 'Ônix' Censorius", disse ele. "Ela tem sua própria equipe de guerreiros, demônios e ladrões."

"Uma rival", disse Argus. Ele sentiu a música do Cofre mudar, e a corda se reter dentro dele. Quando mais difícil de abrir um Cofre, maior é a recompensa. Será que os Cofres se revelavam explicitamente para provocar esses desafios? Ou será que as recompensas mudavam de acordo com a dificuldade enfrentada pelo Arconte que o abriu? Ele não sabia. Quem poderia sequer sonhar com os motivos dos Arquitetos? Talvez esse conhecimento estivesse trancado num Cofre.

"Temos que agir rápido." Ele podia sentir a presença dela estendendo-se: uma presença escura e dissonante. Ela estava à frente dele, já possuía *Æmbar* suficiente para a primeira chave. Mas, se ela abrisse o Cofre, então a parte que estava trancada dentro de Argus iria para ela. "Zakiel, pegue dois drones-morcegos e alce aos céus. Ataque os seguidores dela enquanto nós coletamos *Æmbar* neste vale."

"Vamos à batalha então, meu senhor?", perguntou Zakiel, com uma aura flamejante e as asas ganhando vida.

"Sempre há batalha", disse Argus, olhando em direção ao Cofre. A música dele estava cada vez mais alta. "De que outra forma poderíamos forjar nossos egos perfeitos no Caldeirão?"



A ORIGEM DE KEYFORGE

Na aurora dos duelos de cards colecionáveis, eles eram jogados de várias formas, e algumas das minhas formas favoritas desapareceram com o tempo. Entre elas estava a de usar decks lacrados e duelo em ligas. Ambas eram difíceis de gerenciar porque os cards tendiam a se perder nas coleções. Além disso, os participantes só podiam duelar com amigos de confiança, pois era fácil roubar, aumentando a força de um deck de modo escuro.

Eu sempre me perguntei se conseguiria trazer de volta um pouco daquela emoção, que era caracterizada por ferramentas não universais. Cada participante tinha tesouros que nenhum outro participante possuía, mas também tinha cards menos poderosos que precisavam ser usados com astúcia para se conseguir o que se tinha de melhor. Um deck lacrado ou de liga nunca era ideal, mas era exclusivo, e havia um monte de habilidade envolvida em tirar o maior proveito dele.

Por mais que eu goste de construir decks ou fazer seleção de cards, eu sinto saudades de jogar cards que não são poderosos o suficiente para competir nesses formatos. Ao duelar com decks lacrados ou limitados, esses cards vêm à tona, pois você não pode substituí-los com cards superfortes. Eu sinto um prazer especial ao vencer uma partida usando cards que muitas pessoas ignoram ou deixam passar.

Eu sempre senti uma ligação com um bom conteúdo gerado proceduralmente. Os mundos de duelo gerados dessa forma parecem pertencer a mim, o participante: eu os descobri jogando; o designer nem sabe que eles existem. Duelos sem tal tipo de conteúdo muitas vezes são experiências extremamente controladas: todo mundo passa pela mesma história e vivencia o mesmo duelo, tomando as mesmas decisões. Toda a experiência passa a ter um gosto de controlado. O contraste me parece como a diferença entre explorar a selva e andar num parque de diversões. Quando os duelos de cards colecionáveis surgiram, era como uma selva, mas, quando os cards se tornaram uma mercadoria, tudo virou cada vez mais um parque de diversões.

No parque de diversões, existem especialistas dizendo como duelar, as estratégias mais seguras, que decks usar. Na selva, você tem as ferramentas que trouxe consigo. Há toda a possibilidade de que você será o melhor do mundo com os seus decks, você apenas não consegue olhar quais são as sinergias e as fraquezas; estas você descobrirá jogando.

Bem-vindos à selva!

Richard Garfield
Abril, 2018



CRÉDITOS

Designer: Richard Garfield

Desenvolvimento: Brad Andres, Skaff Elias e Nate French, com Daniel Schaefer

Produtor: Erik Dahlman

Ficção: Daniel Lovat Clark

Edição: Adam Baker e Kevin Tomczyk

Gerente de Card Games: Mercedes Opheim

Gerente de História: Katrina Ostrander

Design Gráfico: Christopher Hosch, com Monica Helland, Michael Silsby e Neal W. Rasmussen

Coordenador de Design Gráfico: Joseph D. Olson

Gerente de Design Gráfico: Brian Schomburg

Arte da Capa e do Conceito: David Kegg

Direção de Arte: Andy Christensen e Taylor Ingvarsson, com Crystal Chang

Diretora de Arte: Melissa Shetler

Implementação da Tecnologia: Evan Hall e Lukas Adrian Peregrine

Coordenador do Controle de Qualidade: Zach Tewalthomas

Gerência de Produção: Jason Beaudoin e Megan Duehn

Gerente de Projeto Sênior: John Franz-Wichlacz

Gerente Sênior de Desenvolvimento de Produto: Chris Gerber

Designer Executivo: Corey Konieczka

Editor: Andrew Navaro

Agradecimentos especiais a Koni Garfield pelas inúmeras horas de teste, apoio e ótimas ideias.

PLAYTESTERS

Aaron Haltom, Alex Davy, Allie, Andrew Aarestad, Andrew Fischer, Andrew Gross, Benjamin Bortoff, Boyd Bortoff, Brian Weissman, Brodie Bensend, 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 Čeniasukas, Grace Holdinghaus, Ian Moore, Jacqueline Anderton, Jake Ryan, Jason M. Wallace, Jason Walden, Jeremy "Inane" Zwiir, 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 Litzsinger, 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 e William Morton

Um agradecimento especial a todos os que testaram a versão beta.

GALÁPAGOS JOGOS

Tradução: Fabiano Guolo e Leonardo Zílio

Revisão: Paula Pizauo e Priscilla Freitas

Diagramação BR: Danilo Sardinha, Felipe Godinho e Plínio Ricca



www.GalapagosJogos.com.br

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply e o logotipo Unique Game são marcas comerciais da Fantasy Flight Games. KeyForge, Fantasy Flight Games e o logotipo FFG são ® da Fantasy Flight Games. Endereço da Fantasy Flight Games: 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Imagens meramente ilustrativas. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS.

ERRATA

Esta seção contém a errata oficial dos cards de KeyForge. A errata prevalece sobre as informações impressas nos cards às quais ela é aplicada.

Acesso à Biblioteca (CDA 115)

O texto deveria ser: **"Jogar:** Pelo restante do turno, sempre que você jogar outra carta, compre uma carta. Expurgue Acesso à Biblioteca."

Área dos Inanes (EDA 346)

O texto deveria ser: **"Ação:** Escolha uma criatura. Pelo restante do turno, aquela criatura perde provocar e elusivo."

Baterionauta (EDA 006)

O texto deveria ser: **"Jogar/Luta/Coleta:** Devolva à sua mão uma outra criatura Gigante amiga."

Canhão Automático (CDA 019)

O texto deveria ser: "Cause 1  a cada criatura após ela entrar em jogo."

Cópia da Biomatriz (CDA 208)

O texto deveria ser: "Esta criatura ganha, **"Destruído:** Coloque esta criatura no arquivo de seu dono."

Isca e Armadilha (CDA 267)

O texto deveria ser: **"Jogar:** Se o seu oponente tiver mais  do que você, roube 1 . Repita o efeito acima se o seu oponente ainda tiver mais  do que você."

Magda, a Rata (CDA 303)

O texto deveria ser: **"Jogar:** Roube 2 . Se Magda, a Rata sair do jogo, seu oponente rouba 2 .

Uma Vida por outra Vida (EDA 273)

O texto deveria ser: **"Jogar:** Sacrifique uma criatura amiga. Se o fizer, cause 6  a uma criatura."

Yzphyz Mandadrone (EDA 210)

O texto deveria ser: **"Jogar:** Arquive uma carta. Você pode expurgar uma carta arquivada. Se o fizer, atordoe uma criatura."

DÚVIDAS FREQUENTES

Esta seção fornece respostas a dúvidas frequentes que são levantadas sobre o duelo. Essas perguntas são apresentadas no formato "Pergunta e Resposta", com as dúvidas mais recentes no final.

Meu oponente tem 14  Embar na reserva dele e eu tenho 0 na minha. No início do meu turno eu seleciono Sombras como a casa ativa e jogo o card Isca e Armadilha (CDA 267). Quantas vezes a Isca e Armadilha é desencadeada?

Nesta situação, o efeito de Isca e Armadilha será desencadeado 2 vezes. Quando o efeito é desencadeado pela primeira vez, ele verifica se seu oponente tem mais  Embar que você, e se ele tiver, ele repetirá o primeiro efeito novamente, roubando outro  Embar. Entretanto, já que o card diz para repetir o efeito acima e não todo o efeito, ele só pode ser desencadeado duas vezes.

É o primeiro turno do duelo e eu jogo primeiro. Eu escolho a casa Logos para ser a casa ativa e jogo o card Mudança Fásica (CDA 117). Isso permite que eu jogue outro card neste turno mesmo que a Regra do Primeiro Turno (consulte a página 5) esteja em efeito?

Ao jogar o card Mudança Fásica você pode jogar outro card da mão neste turno, pois a Regra do Primeiro Turno pode ser modificada por efeitos de card.

É o primeiro turno do duelo e eu jogo primeiro. Eu escolho a casa Logos para ser a casa ativa e jogo o card Buraco de Minhoca Selvagem (CDA 125). O efeito do Buraco de Minhoca Selvagem pode ser resolvido mesmo que a Regra do Primeiro Turno (consulte a página 5) esteja em efeito?

O efeito do Buraco de Minhoca Selvagem pode ser resolvido. A Regra do Primeiro Turno especifica que os participantes não podem jogar ou descartar mais de um card da mão. Entretanto, ela não proíbe cards de serem jogados ou descartados de outras áreas do jogo, como de seu baralho.

Eu tenho 2 correntes e 7 cards na mão ao ir para o passo de compra de cards. Eu soltarei uma corrente durante esse passo?

Não, você não soltará uma corrente durante esse passo de compra de cards. As correntes são soltas apenas quando um participante vai comprar cards durante o passo de compra e as correntes o impedem de fazer isso (consulte "Correntes" na página 8). Como você já tem 7 cards na mão, você não comprará mais cards, e portanto não perderá nenhuma corrente.

Eu tenho 2 correntes e 5 cards na mão ao ir para o passo de compra de cards. Eu soltarei uma corrente durante esse passo?

Sim, você soltará uma corrente durante esse passo. As correntes são soltas apenas quando um participante vai comprar cards durante o passo de compra e as correntes o impedem de fazer isso (consulte "Correntes" na página 8). Você possui apenas 5 cards na mão, e provavelmente comprará um card para repor sua mão. Entretanto, devido às correntes, você é impedido de comprar esse card. Já que você normalmente teria comprado o card e a corrente o impediu, você solta 1 corrente.

Eu escolhi a casa Logos como minha casa ativa nesse turno e comecei jogando Acesso à Biblioteca (CDA 115), e então joguei Buraco de Minhoca Selvagem (CDA 125). Em qual ordem eu devo resolver essa combinação de efeitos?

Ao jogar um Buraco de Minhoca Selvagem após jogar um Acesso à Biblioteca, essa sequência de efeitos é desencadeada:

1. Você ganha 1  Embar devido ao bônus do Buraco de Minhoca Selvagem.
2. O efeito de Acesso à Biblioteca e o efeito jogar de Buraco de Minhoca Selvagem são simultâneos, então você deve resolvê-los em qualquer ordem.
3. Você ganha  Embar devido a quaisquer bônus de  Embar no card jogado do topo do seu deck.
4. Se houver quaisquer efeitos de jogo no card jogado do topo de seu deck, eles são simultâneos ao efeito de Acesso à Biblioteca. Você pode resolvê-los em qualquer ordem.

Eu tenho o card Senhor do Abismo (CDA 093) em jogo e meu oponente joga o card Restringtonus (CDA 094) e escolhe a casa Dis. O que acontece quando eu tentar declarar minha casa no próximo turno?

Em seu próximo turno, durante o passo de escolha de casa, você estará em um situação onde tem de escolher a casa Dis (devido ao Senhor do Abismo), mas também não pode escolher a casa Dis (devido ao Restringtonus). Os efeitos não podem prevalecer sobre efeitos tem de, portanto você não pode escolher Dis. (consulte "Não Pode Vs. Tem De" na página 9.) Contudo, você ainda pode escolher uma de suas outras casas.

Eu tenho um Faygin (CDA 300) em jogo e meu oponente tem um Larápio (CDA 315) em jogo. Eu coeto com Faygin e com o efeito da coleta eu escolho o Larápio do meu oponente. O que acontece?

O efeito do Faygin faz com que o Larápio tente ir para sua mão, mas quando um card sai do jogo ele sempre vai para a área fora de jogo correspondente de seu dono (Consulte "Sair de Jogo" na Página 11) a menos que o card causando esse efeito especifique outra coisa. O Larápio é devolvido à mão de seu oponente em vez da sua.

Eu tenho 0 Æmbar na reserva e escolhi a casa Logos para ser minha casa ativa neste turno. Eu jogo Buraco de Minhoca Selvagem (CDA 125) e tento jogar o card do topo do meu deck, Dragão Kelifi (CDA 037). O que acontece?

O Dragão Kelifi é devolvido ao topo do deck. O Dragão Kelifi tem um requisito de jogo que é necessário ter 7 Æmbar na reserva, e como você não tinha nenhum inicialmente (você agora tem 1 por ter jogado o Buraco de Minhoca Selvagem), você não tem o suficiente para poder jogar o Dragão Kelifi. Já que você não pode jogar o card, ele é devolvido ao local de onde você tentou jogá-lo, neste caso, o topo do deck.

No turno do meu oponente, ele usou seu Yxilo Disparador (CDA 204) para coletar e escolheu resolver seu efeito de coleta em meu Centavo Furado (CDA 296). O Centavo Furado é expurgado ou ele acaba voltando para minha mão?

O Centavo Furado volta para sua mão. Efeitos “Destruído:” (consulte “Destruído” na Página 10) acontecem imediatamente antes de uma criatura ser destruída, o que significa que o Centavo Furado estará de volta à mão de seu dono antes do Yxilo Disparador poder tentar expurgá-lo com seu efeito de coleta. Nesse ponto, quaisquer efeitos pendentes em cima do Centavo Furado não são mais resolvidos. Isso deve-se ao fato de que o Centavo Furado está se movendo para uma área fora de jogo na qual a identidade dos cards está escondida do oponente (consulte “Sair de Jogo” na Página 11).

Eu tenho uma criatura atordoada em minha linha de batalha, jogo o card Fúria (CDA 001), e escolho resolver seu efeito nessa criatura atordoada. O que acontece?

Se um card (como Fúria nesse caso) permite que você use uma criatura e se a criatura que você está tentando usar está atordoada, você remove o atordoamento em vez de fazer qualquer outra coisa. Já que Lutar é um tipo a ser usado, a criatura fica exausta e o marcador de atordoamento é removido.

Isso funcionará mesmo se seu oponente não tiver criaturas em jogo, pois o desatordoamento substitui o “uso” normal (nesse caso a luta) do card antes de ele começar.

Eu escolhi a casa Logos para ser minha casa ativa neste turno e joguei uma Mudança Fásica (CDA 117) e então joguei outra cópia de Mudança Fásica. Quantos cards não-Logos eu posso jogar neste turno?

Neste turno, você pode jogar dois cards não-Logos. Cada cópia da Mudança Fásica que você joga permite que você jogue um card não-Logos adicional.

Eu tenho um Ladrão de Almas (CDA 098) em jogo e meu oponente tem um Valdr (CDA 029). Eu uso meu Ladrão de Almas para lutar com Valdr e ambas são destruídas. A habilidade do Ladrão de Almas é desencadeada?

Não, a habilidade do Ladrão de Almas não é desencadeada. Para que a habilidade do Ladrão de Almas seja desencadeada ele deve estar em jogo, portanto se tanto o Ladrão de Almas quanto a criatura com a qual ele está lutando morrerem, eles morrem simultaneamente, e a habilidade do Ladrão de Almas não é desencadeada (consulte “Destruído” na Página 10).

Eu jogo o card Acesso à Biblioteca (CDA 115). O card é colocada na pilha de descarte imediatamente? Ou ela permanece em jogo enquanto o efeito estiver ativo.

Os cards de ação são colocadas imediatamente na pilha de descarte após seus efeitos serem resolvidos. No caso de um card de Ação que tenha um efeito duradouro como o Acesso à Biblioteca, logo que o efeito é estabelecido ao resolver o card, ele é imediatamente colocado na pilha de descarte e não permanece em jogo.

Eu tenho um Feromônios de Combate (CDA 180), “John Smyth” (CDA 195), e Curvador de Mentes em jogo. Eu sacrifico o Feromônios de Combate e coeto com o Curvador de Mentes, e então coeto com “John Smyth” e uso o efeito de coleta dele para preparar o Curvador de Mentes. Posso usar o Curvador de Mentes novamente?

Sim, o Feromônios de Combate dá permissão para usar uma criatura nesse turno. Se você tiver um efeito que prepara um dos cards de Marte afetadas pelo Feromônios de Combate (Como “John Smyth”), você será capaz de usar esse card novamente.

Eu jogo o Rei do Penhasco (CDA 038) enquanto meu oponente tem um Goblin Ladrão (CDA 041) em jogo. O que acontece?

As regras de dano dizem que “Se a criatura tiver dano igual ou maior que seu poder, ela é destruída e colocada no topo da pilha de descartes de seu dono.” Quando a criatura tem poder 0, se ela tiver 0 de dano, ela é destruída.

Meu oponente tem Estandarte de Batalha (CDA 020) em jogo. Posso jogar o card Poltergeist (CDA 069) para destruir o Estandarte de Batalha, mesmo se o artefato não puder ser usado?

Sim, você pode resolver o efeito de um Poltergeist em qualquer artefato em jogo mesmo se o artefato não puder ser usado. Você resolve o máximo do efeito do card que puder (consulte “Resolva o Máximo que Puder” na Página 7), e para resolver esta situação você simplesmente destrói o artefato.

Eu não possuo criaturas em jogo e meu oponente tem duas. Eu posso jogar o card Perdido no Bosque (CDA 327) mesmo que eu não tenha duas criaturas em jogo?

Sim, você pode. A regra “Resolva o Máximo que Puder” (consulte a Página 7) diz que você resolve o máximo do efeito de um card o possível e qualquer parte do card que você não pode resolver é ignorada. No contexto do Perdido no Bosque, isso significa que você embaralha o máximo de criaturas que puder. Portanto, no caso de seu oponente possuir duas ou mais criaturas em sua linha de batalha e você não possuir nenhuma, você embaralha duas criaturas inimigas e nenhuma criatura amiga.

Eu tenho um Quebrador (CDA 030) em jogo e meu oponente não tem criaturas em sua linha de batalha. Eu jogo o card Fúria (CDA 001) e escolho resolvê-la no Quebrador. O que acontece?

O Quebrador será preparado pelo efeito da Fúria, mas já que não há criaturas inimigas em jogo, ele não pode ser usado para lutar, portanto ele permanece preparado. A criatura pode então ser usada conforme as regras convencionais.

Eu controlo uma Caixa de Spangler (CDA 132) que expurgou meu próprio Dragão Kelifi (CDA 037). A Caixa de Spangler é devolvida à mão de seu dono com Vinhas Agarradoras (CDA 324), mas eu não tenho Æmbar. Eu recebo meu Dragão Kelifi de volta?

Sim. O Dragão Kelifi não está sendo jogado quando é devolvido pela Caixa de Spangler, ele está sendo colocado em jogo. Ser colocado em jogo contorna as restrições normais de se jogar um card, o que significa que o Dragão de Kelifi é colocado em jogo independente da quantidade de Æmbar que você tem.

Eu jogo Deestruiir (CDA 046), mas cada uma das criaturas do meu oponente já está atordoada. Eu tenho que resolver o efeito contra o Deestruiir em si?

Não. Você ainda pode escolher resolver o efeito “Jogar:” de Deestruiir contra uma das criaturas de seu oponente, entretanto você não pode colocar um card ou ficha de atordoamento em uma criatura já atordoada, portanto nada acontece.

Meu oponente coloca duas de minhas criaturas em seu arquivo usando o card Coleta de Amostras (CDA 175). Em meu próximo turno eu jogo o card Dysânia (CDA 141). O que acontece?

Jogar Dysânia irá fazer com que cada um dos cards arquivados de seu oponente seja descartado, mas como a Coleta de Amostras diz que quando essas criaturas deixam o arquivo elas são colocadas na mão de seu dono, em vez disso, elas voltam para sua mão. E como esses cards não foram descartados pelo efeito de Dysânia, você não ganhará qualquer *Æmbar* da resolução desse efeito.

Eu tenho Sombra (CDA 310) com um Cavaleiro Saqueador (CDA 255) como vizinho. Meu Cavaleiro Saqueador é atacado por uma criatura de poder 4. Quanto de dano cada criatura sofre nessa situação?

Nesse caso, a Sombra sofre 2 de dano, o Cavaleiro Saqueador não sofre dano, e a criatura de poder 4 sofre 4 de dano e é destruída.

Isso acontece porque antes do dano ser causado ao Cavaleiro Saqueador, dois de dano são evitados por sua armadura. Então quando o dano é de fato causado, o dano que seria causado no Cavaleiro Saqueador é aplicado à Sombra. Ao mesmo tempo que a Sombra recebe dano, a criatura de poder 4 sofre 4 de dano do poder do Cavaleiro Saqueador.

Eu tenho um Senhor do Abismo (CDA 093) maverick em um deck sem a casa Dis. Eu sou forçado a escolher a casa Dis como casa ativa?

Não. Você não pode escolher uma casa ativa a menos que ela esteja em seu card de identidade ou que você controle um card dessa casa. Esta restrição sobrepõe o efeito do Senhor do Abismo, permitindo que você escolha qualquer uma de suas casas como casa ativa.

O que acontece se eu usar Tuneleiro Espectral (CDA 133) em uma criatura não-flanco (fazendo com que ela seja considerada uma criatura de flanco), e então jogar Raio de Pósitrons nessa criatura?

O Raio de Pósitrons causará 3 de dano na criatura. Você escolherá um dos vizinhos dessa criatura para causar 2 de dano, e então cause 1 de dano ao outro vizinho dessa segunda criatura.

Se eu usar Gabos Braçolongo (CDA 086) para atacar uma criatura sem elusivo, posso, em vez disso, usar a habilidade "Antes da Luta" de Gabos para causar dano a uma criatura, ou a palavra-chave elusivo evita este dano?

Gabos Braçolongo pode causar dano a uma criatura elusiva usando a habilidade dele. A habilidade elusivo evita dano apenas quando a criatura é atacada, e como Gabos não está de fato atacando-a, a palavra-chave elusivo não a protege.

O que acontece se eu usar Replicador (CDA 150) para ativar o efeito de coleta de um Guardiã do Santuário (CDA 256) de um oponente?

O efeito de coleta do Guardiã do Santuário não faz nada. *Uma criatura não pode ser movida da linha de batalha de um participante para a linha de batalha do outro participante exceto por efeitos que mudam explicitamente o controlador da criatura.*

Se eu jogar Mímica (CDA 328) como cópia de um card de ação na pilha de descarte do meu oponente, a qual card a Regra dos Seis é aplicada?

Para os efeitos da Regra dos Seis, considera-se que você jogou o card copiada.

Eu tenho Vinhas Agarradoras (CDA 103) sob Plano Magistral (CDA 288). Se eu usar o efeito "Omni" de Plano Magistral para jogar Vinhas Agarradoras, eu posso retornar Plano Magistral para minha mão antes de ele ser sacrificado?

Sim. O efeito de Plano Magistral permite que você jogue o card que está debaixo dele antes de sacrificá-lo. Plano Magistral ainda está em jogo no momento que você joga Vinhas Agarradoras, portanto ele pode ser retornado para sua mão usando o efeito de Vinhas Agarradoras.

Se Duma, o Mártir (CDA 242) e outra das minhas criaturas forem destruídas por um efeito de dano como Onda de Veneno (CDA 280), Duma, o Mártir pode salvar minha outra criatura da destruição?

Não. Se o dano fizer com que ambos Duma, o Mártir e sua outra criatura sejam marcadas para destruição, curar a criatura depois da marcação não evita sua destruição.

Se um card como Passagem a Dis (CDA 059) destruir múltiplas criaturas e Tolas (CDA 103) for uma dessas criaturas, alguém ganha *Æmbar* devido à habilidade de Tolas?

Não. A habilidade de Tolas não é desencadeada até que os cards sejam de fato colocados nas pilhas de descarte, e neste ponto Tolas já estará destruído.

Se eu tiver um Tolas (CDA 103) em jogo quando meu Centavo Furado (CDA 296) for destruído, eu ganho *Æmbar* mesmo se o Centavo Furado for para minha mão em vez de ir para a pilha de descarte?

Sim. Os cards ainda contam como tendo sido destruídos mesmo se o efeito "Destruído:" deles os moverem para fora do jogo.

Eu uso meu Escudo Santificado (EDA 218) para proteger meu Maruck, o Marcado (EDA 220) de levar dano e em seguida ataco a criatura de poder 3 do meu oponente. Eu capturo um *Æmbar* com a habilidade de Maruck?

Não. Efeitos de proteção como Escudo Santificado evitam dano antes da armadura. Maruck ainda tem 1 de armadura sobrando depois da luta.

Se meu Engodilho (EDA 131) for destruído no meu turno e a habilidade "Destruído:" dele permitir que eu jogue um card com *Ômega*, eu ainda posso jogar cards na sequência?

Normalmente não. Se Engodilho foi destruído durante seu Passo 3, você não pode jogar ou usar mais nenhum card; apenas finalize os efeitos já desencadeados e vá para o próximo passo. Porém, se Engodilho foi destruído durante seu Passo 1 (por exemplo, porque você forjou uma chave enquanto Engenhoca Estranha (CDA 134) estava em jogo), você vai para o Passo 2, onde então pode escolher sua casa e ir para o Passo 3, no qual é permitido jogar e usar cards normalmente.

Eu tenho Rusga, o Chato (CDA 43) e meu oponente joga Rei do Penhasco (CDA 38). O Rei do Penhasco leva dano antes de Rusga ser destruído?

Não, porque a habilidade de Rei do Penhasco é constante, seu efeito é aplicado enquanto ele estiver em jogo e destrói Rusga antes de seu efeito "após entrar em jogo" ser desencadeado.

Se eu tiver uma criatura de poder 2 com um Guardiã da Alma (EDA 83) anexado, meu oponente tiver uma criatura de poder 6 e uma criatura de poder 5, e eu jogar Cavaleiro de Opala (EDA 260), as duas criaturas do meu oponente morrem, ou apenas a de poder 6?

Apenas a de poder 6. Como o efeito do Guardiã da Alma é desencadeado antes das criaturas destruídas de fato saírem do jogo, ele terá como alvo para destruição a criatura de poder 6, mesmo que ela já tenha sido marcada para destruição.

Eu tenho 2 Æmbar na minha reserva e coeto com uma criatura. Meu oponente tem 2 Sir Tutanos (EDA 223) em jogo. Ambos os Sir Tutanos capturam um Æmbar? Se sim, de onde vem o segundo?

Sir Tutanos pode capturar apenas o 1 Æmbar que acabou de ser ganho através de coleta. O jogador ativo determina qual Sir Tutanos captura o Æmbar.

Meu Salteador Carrancudo (EDA 313) está sendo controlado pelo meu oponente e é expurgado com Caixa de Spangler (CDA 132). Depois, a Caixa de Spangler é destruída. Quando o Salteador Carrancudo voltar para o duelo, quem o controlará?

Quando a Caixa de Spangler retorna o Salteador Carrancudo para o duelo, isso é considerado um novo “entrar em jogo”, portanto a habilidade do Salteador Carrancudo faz com que você o coloque em jogo sob o controle de seu oponente.

Eu jogo o card Saco de Moedas (EDA 312) com 3 Æmbar em minha reserva. Eu posso dividir os 3 de dano entre múltiplas criaturas?

Sim. Saco de Moedas causa 1 de dano “para cada” Æmbar em sua reserva, cada ponto de dano pode ser atribuído a uma criatura diferente.

Eu jogo o card Explosão Nervosa (CDA 276) enquanto meu oponente tem 2 Æmbar em sua reserva e controla um Pixies do Po (EDA 362). Eu posso causar 2 de dano com o efeito de Explosão Nervosa?

Sim. Pixies do Po tem um efeito de substituição que muda de onde o Æmbar roubado é removido (da reserva geral em vez da reserva de seu controlador). Entretanto, esse Æmbar ainda é considerado “roubado”, e portanto a condição “se o fizer” da Explosão Nervosa foi atendida.

Eu coeto com Nexus (CDA 305), que me permite usar um artefato do oponente “como se ele fosse” meu. Eu escolho usar o Fragmento de Ganância (EDA 315) do meu oponente, que me permite ganhar 1 Æmbar “para cada Fragmento amigo”. O Fragmento de Ganância é o único Fragmento em jogo. Quanto de Æmbar eu ganho?

1. Você está usando Fragmento de Ganância como se ele fosse seu, portanto ele conta como um Fragmento amigo para o propósito desta habilidade.

Eu coeto com Nexus (CDA 305) e uso o Tuneleiro Espectral (CDA 133) do meu oponente para dar a habilidade “Coleta: Compre uma carta.” ao Nexus. Eu posso então ativar a habilidade de “Coleta”?

Sim. Você ainda está no momento de ativar as habilidades de “Coleta” do Nexus, então ele agora pode ativar a habilidade fornecida pelo Tuneleiro Espectral.

Eu coeto com Replicador (CDA 150) e uso a habilidade dele para ativar o efeito de coleta do Sequis (CDA 257) do meu oponente como se eu o controlasse. De qual reserva dos participantes o Sequis captura o Æmbar?

Sequis captura 1 Æmbar da reserva do seu oponente. Você está usando Sequis como se o controlasse, portanto as regras padrão de captura fazem com que o Æmbar seja capturado da reserva do seu oponente.

Meu oponente tem Sir Tutanos (EDA 223) em jogo. Se eu jogar Porta Dimensional (CDA 108) e em seguida coletar com uma criatura, Sir Tutanos captura o Æmbar da criatura que está coletando?

Não, neste caso o efeito de ganhar o Æmbar da coleta está sendo substituído pelo roubo do Æmbar de seu oponente. Isso significa que você não recebe Æmbar diretamente da coleta e que o Sir Tutanos do seu oponente não poderá capturá-lo.

Meu oponente forja duas chaves em seu turno. Em meu próximo turno eu jogo Martelo de Chave (CDA 66). O que acontece?

Martelo de Chave afeta apenas uma única chave. Você escolherá uma das duas chaves que seu oponente forjou no turno anterior dele e a desforjará.

Eu escolho Logos como minha casa ativa. Eu jogo Mudança Física (CDA 117), e em seguida Mímica (CDA 328) como uma cópia de Enevoar (CDA 110). Eu ainda posso jogar outro card não-Logos usando o efeito da Mudança Física?

Não. A Mudança Física dá permissão para jogar 1 card não-Logos neste turno. Jogar a Mímica faz uso desse efeito, já que você não poderia jogá-la sem o efeito da Mudança Física.

Posso jogar Mímica (CDA 328) como cópia de Eureka (EDA 128) se eu já tiver jogado outro card neste turno?

Não. Se a Mímica for jogada como cópia de Eureka, ela terá a palavra-chave alfa. Como você já jogou outro card neste turno, você não pode jogar um card alfa neste turno, portanto a Mímica não será jogada e, em vez disso, voltará para sua mão.

Posso jogar Mímica (CDA 328) como cópia de Eureka (EDA 128) se isso for a primeira coisa que eu fizer no Passo 3 do meu turno?

Sim. A Mímica está sendo jogada como cópia de Eureka, e portanto terá a palavra-chave alfa. Já que você ainda não fez nada (não jogou, descartou e nem usou um card) neste turno, você ainda pode jogar um card alfa.

Meu oponente tem 10 Æmbar e está prestes a forjar sua segunda chave. Eu jogo Logro Interdimensional (CDA 112). Meu oponente tem Og, a Mestra Forjadora (EDA 038) em jogo. Ele forja uma chave com 6 Æmbar em seu turno. O que acontece com os 4 Æmbar restantes?

Os efeitos de Logro Interdimensional e de Og, a Mestra Forjadora acontecem ao mesmo tempo (após a chave ser forjada), portanto o jogador ativo (seu oponente) escolhe qual deles é resolvido primeiro.

Meu Gabos Braçolongo (CDA 086) ataca o Diabinho do Æmbar (EDA 053) do meu oponente. O dano de Gabos Braçolongo é evitado por Elusivo? Posso causar esse dano a outra criatura?

Você ainda pode causar o dano de Gabos Braçolongo a outra criatura. Elusivo só evita dano causado durante a luta à criatura que tem essa habilidade.

Meu oponente joga Sombra de Dis (EDA 103), fazendo com que as caixas de texto das minhas criaturas sejam tratadas como se estivessem em branco até o próximo turno dele. Eu jogo Dente de Prata (CDA 311). Dente de Prata entra em jogo preparado?

Sim. A Sombra de Dis afeta criaturas apenas enquanto elas estão em jogo. A habilidade de Dente de Prata afeta o modo como ela entra em jogo, portanto seu efeito é aplicado antes do efeito de Sombra de Dis.

Meu oponente joga Sombra de Dis (EDA 103). Eu tenho duas cópias de Bruxuleio (EDA 323) na mão. Posso jogar ambas?

Não. Alfa é uma restrição de jogo que já está ativa na sua mão, antes de jogar o card. Após ter jogado um card em um passo, você não pode jogar um card Alfa mesmo se a caixa de texto dele for ficar em branco depois de ele entrar em jogo.

Meu oponente joga Sombra de Dis (EDA 103). Eu tenho Bruxa do Crepúsculo (EDA 320) na mão. Eu posso jogar Bruxa do Crepúsculo e em seguida jogar outros cards?

Sim, pode jogar, usar e descartar cards depois de jogar Bruxa do Crepúsculo. Ômega é um efeito que ocorre depois de um card ser jogado. Neste momento, Bruxa do Crepúsculo está em jogo e sob o efeito de Sombra de Dis, o que significa que não possui a habilidade Ômega.

Eu tenho um Ronnie Relógio-de-Pulso (EDA 276) ao lado de uma Pequena Niff (EDA 289). Eu ataco uma das criaturas do meu oponente com Ronnie Relógio-de-Pulso, mas ele é destruído durante a luta. A habilidade de Pequena Niff ainda me permite roubar 1 Æmbar?

Sim. O vizinho de Pequena Niff não precisa sobreviver para que ela roube o Æmbar.

Meu oponente tem duas criaturas em jogo e eu não tenho nenhuma. Eu jogo Tubarão de Nêutrons (CDA 146) e uso seu efeito de jogo para destruir uma criatura inimiga junto com o Tubarão de Nêutrons. Se o card do topo do meu deck não pertencer à casa Logos, eu posso repetir a habilidade do Tubarão de Nêutrons e destruir a outra criatura do meu oponente?

Não. A destruição do Tubarão de Nêutrons e da primeira criatura inimiga se resolvem totalmente antes de você continuar com o resto da habilidade do Tubarão de Nêutrons. E porque o Tubarão de Nêutrons não está mais em jogo, a habilidade Jogar/Luta/Coleta dele não está mais ativa e não pode ser desencadeada novamente.

KEYFORGE

CARTILHA DE SEQUÊNCIA

Esta cartilha detalha a sequência de todos os passos padrões de jogo e de algumas habilidades de carta usadas frequentemente. Use essas informações para determinar a sequência correta de habilidades de carta e passos de jogo.

Os textos em **preto** indicam passos de jogo e os textos em **VERMELHO** listam efeitos comuns de cartas e quando exatamente eles são desencadeados.

Sempre que dois ou mais efeitos de jogo ocorrerem no mesmo passo de jogo desta cartilha, a ordem em que esses efeitos se resolvem é determinada pelo jogador ativo. Observação: Efeitos que usam o termo "sempre que" ocorrem no mesmo momento que efeitos que usam o termo "após".

1 FORJAR UMA CHAVE

» EFEITOS "INÍCIO DO TURNO" SÃO DESENCADEADOS.

1. Verifique se você consegue forjar uma chave.
2. Se sim, gaste *Æmbar* igual ao custo de forjamento atual e forje uma chave. Se forjar sua terceira chave, você vence o jogo imediatamente.

» EFEITOS "APÓS UMA CHAVE SER FORJADA" SÃO DESENCADEADOS.

2 ESCOLHER UMA CASA

1. Escolha qual casa será a casa ativa para este turno.

» EFEITOS "APÓS VOCÊ ESCOLHER UMA CASA" SÃO DESENCADEADOS.

2. Você pode pegar todas as cartas do seu arquivo e colocá-las na mão.

3 JOGAR, DESCARTAR, OU USAR CARTAS

Você pode realizar essas ações em qualquer ordem e repeti-las o quanto quiser.

▶ JOGAR UMA CARTA.

1. Se sua carta for uma criatura, artefato ou melhoria, coloque-a em jogo. Se sua carta for uma ação, revele-a (após jogá-la, descarte-a).
2. Resolva o bônus de *Æmbar* de sua carta.

» EFEITOS "JOGAR:" E "APÓS JOGAR/ENTRAR EM JOGO" SÃO DESENCADEADOS.

▶ USAR UMA CRIATURA PARA LUTAR.

1. Exauste a criatura atacante e escolha a criatura com quem ela irá lutar.

» "ANTES DA LUTA", PERIGO X, E EMBOSCADA X SÃO DESENCADEADOS.

2. Criaturas causam dano umas as outras simultaneamente.

» EFEITOS "LUTA:", "APÓS UMA CRIATURA LUTAR", E "APÓS UMA CRIATURA SER USADA" SÃO DESENCADEADOS.

▶ USAR UMA CRIATURA PARA COLETAR.

1. Exauste a criatura que vai coletar.
2. Ganhe 1 *Æmbar*.

» EFEITOS "COLETA:", "APÓS UMA CRIATURA COLETAR", E "APÓS UMA CRIATURA SER USADA" SÃO DESENCADEADOS.

▶ USAR UMA HABILIDADE DE AÇÃO OU OMNI.

1. Exauste sua criatura ou artefato com a habilidade "Ação:" ou "Omni:".
2. Resolva os efeitos dessa habilidade.

» EFEITOS "APÓS UMA CRIATURA SER USADA" SÃO DESENCADEADOS.

4 PREPARAR CARTAS

1. Prepare todas as suas cartas exaustas.

5 COMPRAR CARTAS

1. Compre cartas até ficar com seis ou mais na mão (ajustando o número apropriadamente de acordo com correntes ou efeitos de carta).

» EFEITOS "FIM DE TURNO" SÃO DESENCADEADOS.

DANO

Os passos a seguir ocorrem sempre que um dano for causado a uma ou mais criaturas:

- 1 Aplique efeitos que evitam dano.
- 2 Use armadura para evitar dano.
- 3 Cause todo o dano restante. Criaturas com dano igual ou maior que seu poder são marcadas para destruição.

DESTRUÍDO

Os passos a seguir ocorrem sempre que uma ou mais cartas forem ser destruídas:

- 1 As cartas são marcadas para destruição.
» EFEITOS "DESTRUIÇÃO" SÃO DESENCADEADOS.
- 2 Cada carta destruída é colocada na pilha de descarte de seu dono. (A linha de batalha é deslocada imediatamente para preencher o lugar das criaturas destruídas.)
» EFEITOS "APÓS UMA CRIATURA SER DESTRUÍDA" SÃO DESENCADEADOS.