

LIVRO DE REGRAS

UM JOGO de RICHARD GARFIELD



KEYFORGE

O CHAMADO DOS ARCONTES

VERSÃO 1.2 - JANEIRO, 2019

- Atualizações e mudanças da versão anterior estão destacadas em **Vermelho**.
- Adição da Seção Errata.
- Adição da seção Resolva O Máximo Que Puder às regras.
- Adição da seção Não Pode Versus Tem De ao Glossário.
- Diversas outras mudanças feitas no glossário para aprimorar a compreensão das regras.
- Adição de novas perguntas às 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 vasculharam 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 jogo de cartas para dois jogadores no qual cada jogador assume o papel de um Arconte e comanda o baralho desse Arconte contra o oponente.

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

A característica mais marcante de KeyForge é que não existem dois baralhos iguais. Este não é um jogo de cartas colecionável—você não pode montar um baralho. Ao contrário, cada baralho tem de permanecer como está. Cada baralho existente é exclusivo!

COMO USAR ESTE LIVRO

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

Após jogar uma partida usando o Início Rápido, os jogadores 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 das cartas.

Regras página 3

Glossário página 9

História e Ambientação página 14

Errata e Dúvidas Frequentes página 25

CONTEÚDO DO CONJUNTO INICIAL

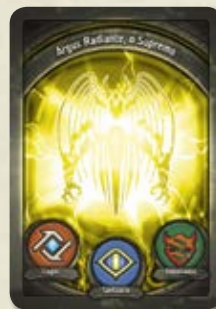
O conteúdo do conjunto inicial de KeyForge: O Chamado dos Arcontes é mostrado aqui para facilitar sua identificação.



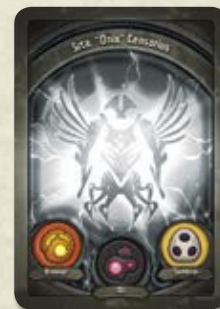
22 Fichas de Dano



26 Fichas de Æmbar



Baralho Inicial de Argus Radiante, o Supremo



Baralho Inicial da Srta. "Ônix" Censorius



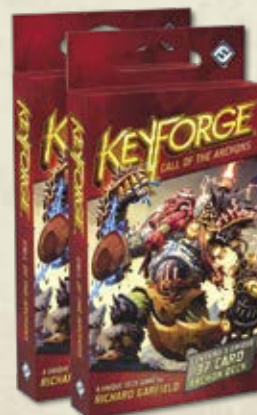
6 Fichas de Chave



10 Cartas de Condição de Poder



10 Cartas de Condição de Atordoado



2 Baralhos 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 uma carta contradisser diretamente o texto das regras, o texto da carta tem precedência.

OBJETIVO

Numa partida, os jogadores usam suas cartas para coletar **Æmbar**. O **Æmbar** é usado para forjar chaves. O jogo termina imediatamente quando um jogador tiver sua terceira chave forjada, e esse jogador é o vencedor.

PREPARADA E EXAUSTA

As cartas em jogo existem numa destas condições.

Cartas **preparadas** estão orientadas verticalmente, de modo que o texto delas possa ser lido da esquerda para a direita. Uma carta preparada pode ser usada no turno de um jogador, o que a deixa exausta.

Cartas **exaustas** são giradas 90 graus para o lado. Uma carta exausta não pode ser usada até ficar preparada por uma habilidade de carta ou num dos passos do jogo.

Todos os artefatos e criaturas entram em jogo exaustos.



Preparada



Exausta

SE ACABAREM AS FICHAS OU CARTAS DE CONDIÇÃO

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



PREPARAÇÃO DO JOGO

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

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

O jogador que está realizando seu turno é referido como **jogador ativo**. O jogador ativo é o único que pode realizar ações ou tomar decisões; um jogador 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 **Æmber** suficiente para forjar uma chave neste passo, ele é obrigado a fazê-lo. Para forjar uma chave, o jogador ativo gasta **Æmber** da reserva de **Æmber** na sua carta de identidade, devolvendo-o à reserva geral. Em seguida, esse jogador 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 **Æmber**. Algumas habilidades de cartas podem aumentar ou diminuir esse número.
- Em cada turno, apenas uma chave pode ser forjada neste passo, mesmo que o jogador ativo tenha **Æmber** suficiente para forjar mais de uma chave.

- Algumas cartas possuem efeitos que permitem que o **Æmber** sobre elas seja gasto ao forjar chaves. Se o total de **Æmber** nessas cartas somado ao **Æmber** de sua reserva for suficiente para forjar uma chave, você tem de fazer isso durante o Passo 1.

PASSO 2: ESCOLHER UMA CASA

Cada baralho de **KeyForge** é composto por três casas diferentes, que são indicadas na carta de identidade. Neste passo, o jogador ativo escolhe uma dessas três casas para ser a **casa ativa** pelo restante do turno. A casa ativa determina quais cartas o jogador ativo pode jogar, descartar de sua mão ou usar no turno.

- Após escolher uma casa, o jogador ativo pode pegar todas as cartas do seu arquivo e colocá-las na sua mão. (Consulte "Arquivo" no Glossário.)
- Se um jogador controlar uma carta que não pertence a uma das três casas do seu baralho, ele pode (se quiser) escolher a casa dessa carta como casa ativa neste passo, em vez de escolher uma de suas três casas.

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

O jogador ativo pode jogar ou descartar de sua mão quantas cartas quiser que pertençam à casa ativa e pode usar quantas cartas quiser da casa ativa que estejam em jogo sob o controle dele. As cartas elegíveis podem ser jogadas, usadas ou descartadas em qualquer ordem.

A casa de uma carta é determinada por um ícone no canto superior esquerdo. Se a casa ativa corresponder a um ícone da carta, a carta pode ser jogada, usada ou descartada.

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

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



Uma Carta Brobnar

FACÇÕES



Brobnar



Dis



Logos



Marte



Santuário



Sombras



Indomados

PASSO 4: PREPARAR CARTAS

O jogador ativo prepara todas as suas cartas exaustas.

PASSO 5: COMPRAR CARTAS

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

- Se o jogador ativo tiver mais do que seis cartas na mão, ele não descarta até ficar com seis.
- Se um jogador tiver de comprar cartas (neste passo ou a qualquer momento) e não puder fazê-lo porque seu baralho acabou, ele embaralha sua pilha de descartes para restaurar seu baralho, e então continua a comprar cartas.
- Quando o turno de um jogador 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 jogador.

JOGAR CARTAS

No passo três de seu turno, o jogador ativo é livre para jogar quantas cartas quiser que pertençam à casa ativa.

BÔNUS DE Æ

Várias cartas no jogo têm um bônus de **Æmbar** sob o ícone da casa. Quando uma carta com bônus de **Æmbar** é jogada, a primeira coisa que o jogador ativo faz é ganhar essa quantidade de **Æmbar**. Sempre que um jogador ganhar **Æmbar** (por qualquer motivo), o **Æmbar** é colocado na sua reserva de **Æmbar** (na sua carta de identidade).

Bônus de
Æmbar



HABILIDADES DE JOGAR

Algumas cartas têm uma habilidade de "**Jogar:**" em negrito. Tais habilidades são resolvidas após o bônus de **Æmbar** da carta ser coletado (se houver) e após ela entrar em jogo.

TIPOS DE CARTAS

Existem quatro tipos de cartas no jogo: cartas de ação, artefatos, melhorias e criaturas. Cada tipo de carta tem suas próprias regras.

CARTAS DE AÇÃO

Quando uma carta de ação for jogada, o jogador ativo resolve a habilidade de "**Jogar:**" da carta e, depois de resolver o máximo possível da habilidade, a coloca na sua pilha de descartes.



ARTEFATOS

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

CRIATURAS

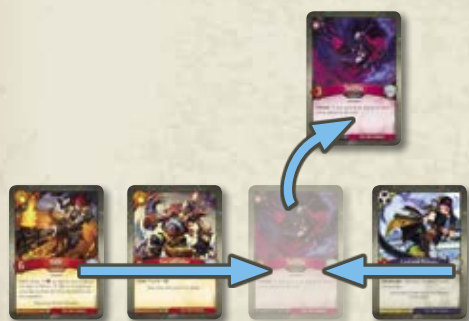
As criaturas entram em jogo exaustas e são colocadas numa fileira à frente na área de jogo do jogador ativo. Essa fileira é chamada de linha de batalha. As criaturas permanecem em jogo de um turno para o outro, e cada uma delas tem um valor de poder e de armadura que são usados para resolver lutas (descritas 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 jogador que controla a melhoria. As melhorias permanecem em jogo de um turno para o outro e modificam a carta à qual estão anexadas.

- Se a carta à qual uma melhoria está anexada sair de jogo, a melhoria é descartada.
- Se uma melhoria não puder ser anexada a uma carta em jogo, a melhoria não pode entrar em jogo.



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

DESCARTAR CARTAS

No passo três de seu turno, o jogador ativo pode descartar de sua mão quantas cartas quiser que pertençam à casa ativa. As cartas são descartadas uma por vez, a qualquer momento ao longo desse passo. Isso permite que os jogadores removam de suas mãos cartas que eles não queiram jogar, liberando espaço para a compra de mais cartas no final do turno.

USAR CARTAS

No passo três de seu turno, o jogador ativo pode usar quantas cartas quiser que pertençam à casa ativa e que estejam em jogo sob o seu controle. Dependendo do tipo da carta, o jogador ativo pode fazer diferentes usos dela.

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 **"Onisciente:"**.

- Quando um jogador usar um artefato, ele deixa a carta exausta e então resolve as suas habilidades.
- Um jogador só pode **usar** uma habilidade de **"Ação:"** se estiver numa carta que pertença à casa ativa.
- Um jogador pode resolver uma habilidade **"Onisciente:"** mesmo que ela esteja numa carta 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 jogador ainda tem de deixar tal artefato exausto ao usá-lo.
- Os artefatos não podem ser usados para coletar ou lutar.

USAR CRIATURAS

Quando um jogador 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 **"Onisciente"** da criatura. Qualquer efeito de carta que fizer uma criatura lutar, coletar, ativar sua habilidade **"Ação:"** ou **"Onisciente:"** 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 da carta). 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 todas as habilidades de **"Ação:"** nela são resolvidas.

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

Qualquer criatura preparada pode ativar sua habilidade "Onisciente:" (se houver), mesmo se ela não pertencer à casa ativa. Quando uma criatura for usada para ativar sua habilidade **"Onisciente:"**, ela fica exausta e todas as habilidades de **"Onisciente:"** dela são resolvidas.

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 da carta), 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 DAS CARTAS

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 PUDER

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

Exemplo: André joga a carta 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 CARTAS POR MEIO DE HABILIDADES DE OUTRAS CARTAS

Se a habilidade de uma carta permitir que um jogador jogue ou use outra carta, a carta escolhida pode pertencer a qualquer casa, a menos que a habilidade especifique o contrário.

- Quando uma carta for usada por uma habilidade de outra carta, os requerimentos para se usar uma carta (tais como deixá-la exausta para lutar, coletar ou resolver sua habilidade de **"Ação:"**) devem ser respeitados, ou a carta não poderá ser usada.
- Os jogadores só podem usar cartas sob o seu controle, a menos que a habilidade especifique o contrário.

A REGRA DOS SEIS

Eventualmente, pode surgir uma situação em que, pela combinação de habilidades, a mesma carta possa ser jogada ou usada repetidamente no mesmo turno. Um jogador não pode jogar e/ou usar a mesma carta e/ou outras cópias dessa carta (mesmo nome) mais do que **seis vezes** num mesmo turno.

HABILIDADES CONSTANTES

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

- As habilidades constantes numa carta estão ativas mesmo enquanto a carta estiver exausta.
- Aplicar os efeitos de uma habilidade constante não é considerado um uso e, portanto, não faz com que a carta fique exausta.



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 jogador por habilidades de cartas. Quando um jogador ganhar correntes, ele aumenta o número de correntes no indicador de correntes.



Sempre (incluindo na preparação) que um jogador com uma ou mais correntes for comprar uma ou mais cartas para repor a sua mão, ele compra cartas 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 jogador tiver, maior é a penalidade que ele recebe.

Correntes 1–6: compre 1 carta a menos.

Correntes 7–12: compre 2 cartas a menos.

Correntes 13–18: compre 3 cartas a menos.

Correntes 19–24: compre 4 cartas a menos.

Exemplo: Tônia ganhou sete correntes. Na preparação, Tônia comprará duas cartas 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 cartas e se soltará de outra corrente. Depois que se soltar de todas as correntes, Tônia comprará uma mão normal de seis cartas.

CORRENTES COMO DESVANTAGEM (OPCIONAL)

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

SUGESTÃO PARA A ATRIBUIÇÃO DE CORRENTES

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

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

LEILÃO DE CORRENTES

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

Exemplo: Tiago e Júlia decidem jogar com a Madre Mahospot contra o Chanceler Fisher. O baralho da Madre Mahospot é conhecido por ambos os jogadores, e ambos gostam de jogar com ele e o consideram forte. O baralho do Chanceler Fisher é mais novo, e os jogadores ainda não estão confortáveis com ele. A sugestão acima diz que eles comecem com quatro correntes no baralho 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 jogo. A próxima seção deste livro contém um Glossário de conceitos avançados que podem ser consultados durante o jogo ou ao interpretar habilidades de cartas.

Uma introdução à ambientação de KeyForge, com dois contos e uma descrição básica de cada casa do jogo, pode ser encontrada a partir da página 14.



GLOSSÁRIO

O Glossário inclui uma lista em ordem alfabética de termos e conceitos que os jogadores encontrarão em suas partidas. Em vez de ler esta seção do início ao fim, os jogadores 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 carta.

Consulte também: Capturar, Chaves, Coletar, Roubar.



Ficha de Æmbar

AMIGO

Se uma habilidade de carta se referir a um elemento de jogo “amigo”, ela se refere a um elemento que está sob o controle do mesmo jogador.

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 a carta ter ficado exausta (se necessário).

ARMADURA

Algumas criaturas têm um valor de armadura à direita do nome da carta. 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 dois de armadura e sofrer um dano, esse dano é, em vez disso, **evitado** pela armadura, deixando a criatura com um de armadura **que pode evitar dano** pelo restante do turno. Se posteriormente a mesma criatura sofrer três de dano no mesmo turno, um dano é **evitado** e os outros dois 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 cartas.

ARQUIVO

O arquivo de um jogador é uma área de jogo voltada para baixo à frente da carta de identidade desse jogador. Usar habilidades de cartas é a única forma de um jogador poder acrescentar cartas ao seu arquivo. No passo 2 do turno de um jogador, após escolher a casa ativa, o jogador ativo pode pegar todas as cartas do seu arquivo e acrescentá-las à sua mão.

As cartas no arquivo de um jogador são consideradas fora de jogo.

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

Se a habilidade que instrui um jogador a arquivar uma carta não especificar de onde ela deve ser retirada, ela deve ser retirada da mão desse jogador.

ATACAR, ATACANTE

Consulte “Luta” na página 11.

ATORDOAR, CARTA DE CONDIÇÃO DE ATORDOADO

Quando uma criatura ficar atordoada, coloque nela uma carta de

condição de atordoado. Na próxima vez em que essa criatura **for** usada, o único efeito dela **ter sido usada** é que ela fica exausta e o status de atordoamento é removido em vez de qualquer outra coisa acontecer. A criatura não coleta nem luta, e quaisquer habilidades de “**Coleta:**”, “**Luta:**” ou “**Ação:**” na criatura não são resolvidas.

Se uma carta fizer com que uma criatura seja usada enquanto estiver atordoada, a criatura fica exausta e o status de atordoamento é removido, como se ela tivesse sido usada normalmente.

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 outra carta 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 outras cartas. Os atributos são listados na porção superior central da caixa de texto de uma carta.

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

CAPTURAR

O Æmbar capturado é pego da reserva de Æmbar do oponente e colocado numa criatura controlada pelo jogador captor. Os jogadores 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 jogador a ter todas as suas três chaves forjadas vence o jogo imediatamente.

A cor de uma chave não tem impacto no jogo. Habilidades de cartas futuras podem fazer referência a uma cor específica.

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

COLETA

Quando um jogador 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

Quando uma criatura com a palavra-chave combate 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 das cartas.

CONTADOR DE +1 DE PODER, CARTA DE CONDIÇÃO DE PODER

Quando uma criatura recebe um “contador de +1 de poder”, uma carta de condição de poder é colocada nessa criatura. Para cada uma dessas cartas na criatura, o poder dela é aumentado em um.

CONTROLE

Um jogador é dono das cartas que iniciam o jogo no seu baralho.

Quando uma carta **é jogada, ela entra em jogo sob o controle do jogador ativo.**

Porém, um jogador pode assumir o controle de uma carta do oponente. Quando isso acontecer, a carta é colocada 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 uma carta forem usados na mesma carta, o efeito mais recente prevalece.**

Se um jogador assumir o controle de uma carta que não pertence a nenhuma casa do seu baralho, ele pode fazer dessa casa a sua casa ativa no passo 2 de seu turno.

Se uma carta que mudou de controlador sair de jogo por qualquer motivo, ela é movida para a área fora de jogo adequada de seu dono.

CORRENTE, CORRENTES

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

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

Correntes 1-6: compre uma carta a menos.

Correntes 7-12: compre duas cartas a menos.

Correntes 13-18: compre três cartas a menos.

Correntes 19-24: compre quatro cartas a menos.

Ao comprar uma mão inicial de cartas durante a preparação, se um baralho 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.

CUSTO, PELO CUSTO ATUAL

O custo-padrão de forjar uma chave é seis *Æmbar*. Esse custo pode ser modificado pelas habilidades das cartas. O custo modificado é referido como custo atual.

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 carta 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 carta que fazem referência a cura.

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 jogo.

“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

Sempre que uma carta for destruída, ela é colocada na pilha de descartes do dono dela. **Se múltiplas cartas forem destruídas simultaneamente, elas são colocadas na(s) pilha(s) de descarte simultaneamente e quaisquer habilidades não-“Destruído:” não podem ser ativadas. (O jogador ativo determina qual a ordem em que as cartas destruídas são colocadas na(s) pilha(s) de descarte.)**

Se uma carta tiver uma habilidade “Destruído:”, o efeito é automática e imediatamente resolvido antes que a carta seja destruída, o que também é considerado antes de ela sair do jogo.

DEVOLVER

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

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 da 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 jogador deve escolher uma das três casas indicadas na sua carta de identidade, se possível. Algumas habilidades de cartas podem restringir a escolha de casa do jogador.

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

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

Se um jogador 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 uma carta for expurgada, ela é removida do jogo e colocada voltada para baixo sob a carta de identidade de seu dono. As cartas expurgadas não interagem mais com a situação do jogo de forma alguma.

FIM DO TURNO

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

FLANCO

As criaturas no canto direito ou esquerdo da linha de batalha de um jogador 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 a carta exausta. A habilidade é então resolvida.

HABILIDADE, HABILIDADE DE CARTA

Uma habilidade é o texto especial que uma carta traz ao jogo.

A menos que uma carta faça referência explícita a uma área fora de jogo (tal como mão, baralho, arquivo ou pilha de descartes), a habilidade só interage com cartas em jogo.

INIMIGO

Se a habilidade de uma carta 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 jogador que está realizando o turno atual. O jogador ativo toma todas as decisões necessárias para todas as habilidades das cartas ou conflitos temporais que precisarem ser resolvidos no seu turno.

JOGAR

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

Se uma habilidade “jogar” uma carta de uma fonte que não seja a mão, as habilidades de “**Jogar:**” nessa carta ainda é resolvida. Se uma habilidade “colocar” uma carta “em jogo”, as habilidades de “**Jogar:**” dessa carta não são resolvidas.

LINHA DE BATALHA

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

LUTA

Quando um jogador 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 das cartas.

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 jogador a “lutar com” ou a “preparar e lutar com” uma criatura, a habilidade está dando ao jogador 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 uma carta fizer referência a um grupo de “as X criaturas mais poderosas”, ela 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 a carta de ação “Três Destinos (CDA 071) que diz, “**Jogar:** Destrua as 3 criaturas mais poderosas.” No 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 no 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 uma carta é um maverick. Um maverick é uma instância extremamente rara de uma carta que abandonou sua casa-padrão e agora é parte de uma nova casa. Para efeitos de jogo, trate um maverick como pertencente à casa impressa na carta.



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 uma carta fizer referência a um grupo de “as X criaturas de menor poder”, ela 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.

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

Se dois efeitos de cartas estiverem simultaneamente instruindo o jogador 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 Restringtonus (CDA 094) que diz "Jogar: Escolha uma casa. O seu oponente não pode escolher essa casa como casa ativa dele até que Restringtonus 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 cartas estiverem simultaneamente instruindo o jogador que ele não pode fazer algo e que ele pode fazer algo, o efeito "não pode" prevalece.

MULLIGAN

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

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

Se um jogador estiver usando um baralho que contém correntes aplicadas a ele no início do jogo e escolhe um mulligan, ele não solta uma corrente do mulligan, mas compra uma carta a menos do que tinha antes do mulligan conforme as regras convencionais do mulligan.

ONISCIENTE

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

PAGAR

Se um jogador precisar pagar $\pounds$ Embar ao oponente, o $\pounds$ Embar é removido da reserva do jogador que está pagando e adicionado à reserva do oponente.

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 uma carta for destruída ou descartada, ela é colocada na pilha de descartes do dono dela. As cartas na pilha de descartes de cada jogador são informação aberta, podendo ser consultada a qualquer momento.

A ordem das cartas na pilha de descartes de um jogador é mantida durante o jogo, a menos que uma habilidade de carta faça essa ordem mudar.

Quando um jogador não tiver mais cartas no baralho e precisar comprar mais, ele embaralha sua pilha de descarte para formar um novo baralho.

PODE

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

PROCURAR

Quando um jogador procurar algo numa área de jogo (tal como um baralho), ele olha todas as cartas na área especificada sem mostrá-las ao oponente. Um jogador pode optar por não encontrar o objeto de uma procura.

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

Se uma pilha de descartes for procurada, as cartas 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.

QUE NÃO SEJA DA CASA

Uma carta que não seja da casa é qualquer carta que não pertença à casa ativa.

RARIDADE

O símbolo de raridade de uma carta pode ser visto na base da carta, próxima ao número de colecionador. A raridade de uma carta (comum, incomum, rara ou especial) é usada pelo algoritmo de geração de baralhos para determinar o quão frequentemente ela irá aparecer nos baralhos. As cartas especiais têm um tipo de distribuição diferente que não obedece às regras-padrão de raridade do jogo.



Comum



Rara



Incomum



Especial

REPETIR

Se uma carta instruir os jogadores a repetirem um efeito, deve-se resolver a totalidade do texto do efeito novamente, incluindo o texto que diz para repetir o efeito. Se a carta que estiver causando o efeito de repetição for removida 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 cartas jogadas ou usadas, e não a seus efeitos ativados múltiplas vezes. Consulte também "Repetir o Efeito."

REPETIR O EFEITO

Se uma carta instruir os jogadores 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 cartas jogadas ou usadas, e não a seus efeitos ativados múltiplas vezes.

ROUBAR

Quando uma habilidade roubar $\pounds$ Embar, o $\pounds$ Embar roubado é removido da reserva de $\pounds$ Embar do oponente e adicionado à reserva de $\pounds$ Embar do jogador que está resolvendo a habilidade de roubar.

Se uma habilidade roubar mais $\pounds$ Embar do que o jogador tiver em sua reserva, a habilidade rouba apenas a quantidade existente na reserva.

SACRIFICAR

Quando um jogador for instruído a sacrificar uma carta, ele deve descartar essa carta de jogo.

Quando uma carta for sacrificada, considera-se que ela foi destruída, e as habilidades de "**Destruído:**" nela (se houver) são resolvidas.

SAIR DE JOGO

Se uma carta em jogo sair de jogo (for devolvida à mão ou ao baralho, destruída, descartada, arquivada ou expurgada), todas as fichas que não sejam de Æmbar e cartas de condição na carta são removidas, todas as melhorias na carta são descartadas e todos os efeitos aplicados à carta expiram.

Quando uma carta se move de uma área em jogo para uma área fora do jogo onde as identidades das cartas ficam ocultas ao oponente (como na mão, baralho ou arquivo de um jogador), quaisquer efeitos pendentes que estiverem prestes a interagir com essa carta não interagem mais, a menos que um efeito de carta 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 uma carta com Æmbar que não seja de criatura sair de jogo, o Æmbar é colocado na reserva geral.

Quando uma carta sai do jogo ela é sempre colocada na área fora do jogo apropriada de seu dono, a menos que um efeito de carta diga explicitamente que ela interage com essa área.

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

“SE O FIZER” E “PARA”

Se uma habilidade incluir a sentença “se o fizer” ou a conjunção “para”, o jogador 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 uma carta menciona seu próprio nome, essa referência é apenas a si mesma, e não a outras cópias da carta.

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 tem de ser controladas pelo mesmo jogador.

Se cartas de duas áreas de jogo diferentes forem trocadas (tais como uma carta em jogo e uma carta na mão), elas trocam de área de jogo.

TURNO

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

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

USAR

Consulte “Usando Cartas” 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 das cartas.

VIZINHO

As criaturas que estiverem imediatamente à direita e à esquerda de uma criatura na linha de batalha de um jogador 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 empenava, 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 forjar 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 desapegada 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 cosmopolitanismo, 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 Matæmbar, 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 xenóforos 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 dispare, 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 rufiões num beco isolado. As contendas 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 cavalcada 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. E 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 jogadores poderão encontrar durante o jogo. 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 aterradoradora. 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 permitem 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 æmbar 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 æmbar 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 psicorreativas do æmbar 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 à facção, melhor.

TECNOLOGIA

As máquinas de Dis são em parte feitiçaria e em parte tecnologia de ponta, e os demônios infundem æmbar 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 æmbar estilhaçado são então incorporados nos diabinhos e em outras máquinas conscientes usadas pelos demônios para coletar mais æmbar 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 zeloso 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 facções no Caldeirão, Marte segue empenhada em manter uma pureza genética e cultural, para que Marte nunca morra. Mesmo antes do remanejamento 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 remanejamento 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 monstruosidades 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 resplandecente.

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 recrutados 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 facção 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 texturdado 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 retesar 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 jogos de cartas colecionáveis, eles eram jogados de várias formas, e algumas das minhas formas favoritas desapareceram com o tempo. Entre elas estava a de usar baralhos lacrados e jogo em ligas. Ambas eram difíceis de gerenciar porque as cartas tendiam a se perder nas coleções. Além disso, os jogadores só podiam jogar com amigos de confiança, pois era fácil roubar, aumentando a força de um baralho de modo escuso.

Eu sempre me perguntei se conseguiria trazer de volta um pouco daquela emoção, que era caracterizada por ferramentas não universais. Cada jogador tinha tesouros que nenhum outro jogador possuía, mas também tinha cartas menos poderosas que precisavam ser usadas com astúcia para se conseguir o que se tinha de melhor. Um baralho 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 baralhos ou fazer seleção de cartas, eu sinto saudades de jogar cartas que não são poderosas o suficiente para competir nesses formatos. Ao jogar com baralhos lacrados ou limitados, essas cartas vêm à tona, pois você não pode substituí-las com cartas superfortes. Eu sinto um prazer especial ao vencer uma partida usando cartas que muitas pessoas ignoram ou deixam passar.

Eu sempre senti uma ligação com um bom conteúdo gerado proceduralmente. Os mundos de jogo gerados dessa forma parecem pertencer a mim, o jogador: eu os descubro jogando; o designer nem sabe que eles existem. Jogos sem tal tipo de conteúdo muitas vezes são experiências extremamente controladas: todo mundo passa pela mesma história e vivencia o mesmo jogo, 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 jogos de carta colecionáveis surgiram, era como uma selva, mas, quando as cartas se tornaram uma mercadoria, tudo virou cada vez mais um parque de diversões.

No parque de diversões, existem especialistas dizendo como jogar, as estratégias mais seguras, que baralhos 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 baralhos, 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

Design do Jogo: Richard Garfield

Desenvolvimento do Jogo: 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 Jogos de Carta: 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 do Jogo: Corey Konieczka

Editor: Andrew Navaro

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

TESTE DO JOGO

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

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

GALÁPAGOS JOGOS

Tradução: Fabiano Guolo e Leonardo Zílio

Revisão: Paula Pizauro 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 das cartas de *KeyForge*. A errata prevalece sobre as informações impressas nas cartas às quais ela é aplicada.

Cópia da Biomatriz (CDA 208)

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

DÚVIDAS FREQUENTES

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

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

Nesta situação, o efeito de Isca e Armadilha será ativado 7 vezes. Cada vez que o efeito é ativado ele verifica se seu oponente ainda tem mais Æmber que você e, se tiver, é ativado novamente. Portanto, após a primeira vez que o efeito é ativado você terá 1 Æmber e seu oponente terá 13, na segunda você terá 2 Æmber e seu oponente terá 12, depois 3 e 11, 4 e 10, 5 e 9, 6 e 8, e por fim, 7 e 7. Quando ambos os jogadores tiverem a mesma quantidade de Æmber e o efeito verificar se seu oponente tem mais Æmber que você, o efeito constatará que não e o efeito da carta não será ativado novamente.

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 cartas jogadas ou usadas, e não a seus efeitos ativados múltiplas vezes.

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

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

É o primeiro turno do jogo e eu jogo primeiro. Eu escolho a casa Logos para ser a casa ativa e jogo a carta 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 jogadores não podem jogar ou descartar mais de uma carta da mão. Entretanto, ela não proíbe cartas de serem jogadas ou descartadas de outras áreas do jogo, como de seu baralho.

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

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

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

Sim, você soltará uma corrente durante esse passo. As correntes são soltas apenas quando um jogador vai comprar cartas durante o passo de compra e as correntes o impedem de fazer isso (consulte “Correntes” na página 8). Você possui apenas 5 cartas na mão, e provavelmente comprará uma carta para repor sua mão. Entretanto, devido às correntes, você é impedido de comprar essa carta. Já que você normalmente teria comprado a carta 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 ocorre essa sequência de efeitos:

1. Você ganha 1 Æmber devido ao bônus do Buraco de Minhoca Selvagem.
2. Você compra uma carta devido ao efeito do Acesso à Biblioteca.
3. Você resolve o efeito do Buraco de Minhoca Selvagem e joga a carta do topo do seu baralho.
4. Você ganha Æmber devido a quaisquer bônus de Æmber na carta jogada.
5. Você compra uma carta devido ao efeito do Acesso à Biblioteca.
6. Você resolve quaisquer efeitos de jogo na carta jogada do topo do seu baralho.

Eu tenho a carta Senhor do Abismo (CDA 093) em jogo e meu oponente joga a carta Restrunguntus (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 uma situação onde tem de escolher a casa Dis (devido ao Senhor do Abismo), mas também não pode escolher a casa Dis (devido ao Restrunguntus). 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 coletei 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 uma carta sai do jogo ela sempre vai para a área fora de jogo correspondente de seu dono (Consulte “Sair de Jogo” na Página 11) a menos que a carta causando esse efeito especifique outra coisa. O Larápio é devolvido à mão de seu oponente em vez da sua.

Eu tenho 0 Æmber 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 a carta do topo do meu baralho, Dragão Kelifi (CDA 037). O que acontece?

O Dragão Kelifi é devolvido ao topo do baralho. O Dragão Kelifi tem um requisito de jogo que é necessário ter 7 Æmber 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 a carta, ela é devolvida ao local de onde você tentou jogá-la, neste caso, o topo do baralho.

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 das cartas está escondida do oponente (consulte “Sair de Jogo” na Página 11).

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

Se uma carta (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) da carta 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. Quantas cartas não-Logos eu posso jogar neste turno?

Neste turno, você pode jogar duas cartas não-Logos. Cada cópia da Mudança Fásica que você joga permite que você jogue uma carta 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 ativada?

Não, a habilidade do Ladrão de Almas não é ativada. Para que a habilidade do Ladrão de Almas seja ativada 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 ativada (consulte “Destruído” na Página 10).

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

As cartas de ação são colocadas imediatamente na pilha de descarte após seus efeitos serem resolvidos. No caso de uma carta de Ação que tenha um efeito duradouro como o Acesso à Biblioteca, logo que o efeito é estabelecido ao resolver a carta, ela é imediatamente colocada 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 uma das cartas de Marte afetadas pelo Feromônios de Combate (Como “John Smyth”), você será capaz de usar essa carta 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 a carta 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 da carta 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 a carta 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 uma carta o possível e qualquer parte da carta 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 a carta 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 Æmber. 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 uma carta, o que significa que o Dragão de Kelifi é colocado em jogo independente da quantidade de Æmber 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 contador de atordoamento em uma criatura já atordoada, portanto nada acontece.

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

Jogar Dysânia irá fazer com que cada uma das cartas arquivadas de seu oponente seja descartada, 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 essas cartas não foram descartadas pelo efeito de Dysânia, você não ganhará qualquer Æmber 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.