

REGOLAMENTO
UN GIOCO di RICHARD GARFIELD



KEYFORGE™

VERSIONE 1.6 - VALIDA DA LUGLIO 2020

Le modifiche più recenti sono evidenziate in rosso.

BENVENUTO SUL CROGIOLO...

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

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

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

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

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

PANORAMICA

KeyForge è un gioco di carte per due giocatori in cui ogni giocatore riveste il ruolo di un Arconte e guida il mazzo di quell'Arconte contro il suo avversario.

Il mazzo di un giocatore rappresenta una squadra che tenta di accumulare gli *Æmber* e forgiare delle chiavi. Il primo giocatore che raduna 3 chiavi è in grado di aprire una Cripta e vince la partita.

La caratteristica speciale di KeyForge è il fatto che non esistono due mazzi identici. Questo non è un gioco di carte collezionabili: non è possibile comporre un mazzo. Al contrario, ciascun mazzo deve rimanere com'è: ogni mazzo esistente è unico!

COME USARE QUESTO DOCUMENTO

Prima di giocare la prima partita a KeyForge, leggere la Guida Introduttiva contenuta nello starter set per imparare le regole base del gioco.

Una volta completata una partita con la Guida Introduttiva, i giocatori possono leggere il regolamento completo contenuto in questo documento e scoprire qualcosa in più sull'ambientazione di KeyForge.

Oltre alle regole e alle informazioni sull'ambientazione, questo documento include anche un glossario dei termini e dei concetti più importanti del gioco, utile al fine di interpretare le capacità delle carte.

Regole	pagina 3
Glossario	pagina 9
Informazioni sull'Ambientazione	pagina 17
Domande Ricorrenti	pagina 30
Errata	pagina 36
Tabella delle Tempistiche	pagina 37

CONTENUTO DELLO STARTER SET

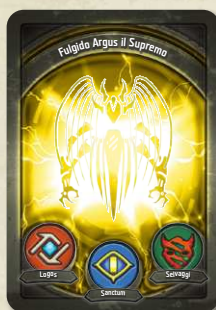
Il contenuto dello starter set di KeyForge: Il Richiamo degli Arconti è illustrato di seguito.



22 Segnalini Danno



26 Segnalini Æmber



Mazzo Introduttivo
Fulgido Argus il Supremo



Mazzo Introduttivo
Miss "Onyx" Censorius



6 Segnalini Chiave



10 Carte Status
Forza



10 Carte Status
Stordito



2 Mazzi Arconte Unici

Vincoli	24	23	22	21	20	19	-4
	18	17	16	15	14	13	-3
	12	11	10	9	8	7	-2
	6	5	4	3	2	1	-1

2 Carte e Segnalini
Vincoli



CONCETTI DEL GIOCO

Questa sezione presenta vari concetti fondamentali da tenere a mente nel corso del gioco.

LA REGOLA D'ORO

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

OBIETTIVO

Durante la partita, i giocatori usano le loro carte per accumulare gli *Æmber* e usano gli *Æmber* per forgiare chiavi. Non appena un giocatore forgia la sua terza chiave, la partita termina immediatamente e quel giocatore è il vincitore.

CARTE PRONTE ED ESAURITE

Tutte le carte in gioco esistono in uno dei due stati seguenti.

Le carte **pronte** sono orientate verticalmente in modo che il loro testo risulti leggibile da sinistra a destra. Una carta pronta può essere usata durante il turno di un giocatore, esaurendola.

Le carte **esaurite** vengono ruotate di 90 gradi su un lato e disposte orizzontalmente. Una carta esaurita non può essere usata finché non viene ripristinata da un passo del gioco o dalla capacità di una carta, nel qual caso torna a essere pronta.

Tutti gli artefatti e le creature entrano in gioco esauriti.



Carta Pronta



Carta Esaurita

PENURIA DI SEGNALINI O CARTE STATUS

Non c'è limite al numero di segnalini danno, segnalini *Æmber* o carte status che possono trovarsi simultaneamente nell'area di gioco. Se si verifica una penuria dei segnalini o delle carte status fornite, è consentito usare altri segnalini, gettoni o monete per tenere il conto dei vari stati del gioco.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per preparare il gioco si svolgono i passi seguenti nell'ordine indicato:

- 1 Collocare tutti i segnalini danno, i segnalini *Æmber* e le carte status in una riserva comune a portata di mano di entrambi i giocatori.
- 2 Ogni giocatore colloca la sua carta identità alla destra o alla sinistra della sua area di gioco.
- 3 Ogni giocatore colloca 3 segnalini chiave, uno per colore, accanto alla sua carta identità con il lato non forgiato rivolto a faccia in su.
- 4 Determinare casualmente chi è il primo giocatore. Quel giocatore svolge il primo turno quando la partita ha inizio (se i giocatori giocano una serie di partite con gli stessi due mazzi, in ogni partita successiva alla prima il giocatore che ha usato il mazzo sconfitto nella partita precedente decide chi è il primo giocatore).
- 5 Ogni giocatore mescola il proprio mazzo e lo porge all'avversario affinché lo rimescoli e/o lo tagli se lo desidera.
- 6 Il primo giocatore pesca una **mano di partenza di 7 carte**. L'altro giocatore pesca una **mano di partenza di 6 carte**.
- 7 Ogni giocatore, a partire dal primo giocatore, ha un'unica opportunità di effettuare un **mulligan** con la sua mano di partenza, rimescolandola nel suo mazzo e pescando una nuova mano di partenza con 1 carta in meno (questo passo è saltato nella partita con la Guida Introduttiva).

Adesso la partita può iniziare.

AREA DI GIOCO CONSIGLIATA (A PARTITA IN CORSO)

Area di Gioco dell'Avversario



Riserva Comune



Carte Status



Linea di Battaglia

Chiavi Forgiate



Pila degli Scarti



Mazzo



Artefatto



Carta Identità



Chiavi Non Forgiate

SEQUENZA DI UN TURNO

Una partita si svolge in una serie di turni. I giocatori agiscono a turno, alternandosi, finché un giocatore vince la partita.

Ogni turno è composto da cinque passi:

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

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

Ogni passo è descritto nelle sezioni seguenti.

PASSO 1: FORGIARE UNA CHIAVE

Se il giocatore attivo possiede abbastanza **Amber** per forgiare una chiave durante questo passo, deve farlo. Per forgiare una chiave, il giocatore attivo spende un ammontare di **Amber** dalla riserva di **Amber** sulla sua carta identità, rimettendolo nella riserva comune. Poi quel giocatore gira 1 suo segnalino chiave non forgiata sul suo lato forgiato, per indicare che quella chiave è stata forgiata.

- Il costo base per forgiare una chiave è 6 **Amber**. Le capacità di alcune carte potrebbero aumentare o ridurre questo numero.
- Non è consentito forgiare più di 1 chiave per turno durante questo passo, nemmeno se il giocatore attivo possiede abbastanza **Amber** per forgiare più chiavi.
- Alcune carte hanno effetti che permettono di spendere gli **Amber** su di esse quando si forgianno chiavi. Se gli **Amber** su carte che controlli

con questo effetto insieme agli **Amber** nella tua riserva di **Amber** sono sufficienti a forgiare una chiave, devi farlo durante il passo 1.

PASSO 2: SCEGLIERE UNA CASA

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

- Una volta scelta una Casa, il giocatore attivo ha l'opzione di prendere tutte le carte nei suoi archivi e aggiungerle alla sua mano (vedi "Archivi" nel Glossario).
- Se un giocatore controlla una carta che non appartiene a una delle tre Case sulla sua carta identità, durante questo passo può scegliere e attivare quella Casa (se lo desidera) al posto di una delle tre Case sulla sua carta identità.
- Un giocatore non può scegliere di attivare una Casa a meno che non sia sulla sua carta identità o non controlli una carta che appartiene a quella Casa. Se l'effetto di una carta richiede a un giocatore di attivare una Casa diversa da una Casa appartenente alle categorie sopra descritte, quell'effetto viene ignorato.

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

Il giocatore attivo può giocare o scartare un qualsiasi numero di carte della Casa attiva dalla sua mano e può usare un qualsiasi numero di carte della Casa attiva che siano in gioco sotto il suo controllo. Le carte valide possono essere giocate, usate e/o scartate in qualsiasi ordine.

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

Le regole per giocare, usare e scartare le carte sono descritte successivamente.

- **Regola del Primo Turno:** Durante il primo turno del primo giocatore di una partita, quel giocatore può giocare o scartare dalla mano soltanto 1 carta della Casa attiva. Gli effetti delle carte possono modificare questa regola.
- Il giocatore attivo non può giocare, usare o scartare le carte di una Casa non attiva a meno che non sia specificato dalla capacità di una carta.



Una Carta Brobnar

CASE



PASSO 4: RIPRISTINARE LE CARTE

Il giocatore attivo ripristina tutte le sue carte esaurite.

PASSO 5: PESCARRE LE CARTE

Il giocatore attivo pesca carte dalla cima del suo mazzo finché non ha 6 carte nella sua mano; se ha già 6 o più carte nella sua mano, non pesca alcuna carta. Dopo che un giocatore ha completato questo passo, il suo turno termina.

- Se il giocatore attivo ha 7 o più carte nella sua mano, non scarta per tornare a 6 carte (le carte vengono pescate una alla volta).
- Se un giocatore deve pescare carte (durante questo passo o in qualsiasi altro momento) e non può farlo perché il suo mazzo è vuoto, quel giocatore rimescola la sua pila degli scarti per formare un nuovo mazzo e continua a pescare.
- Quando il turno di un giocatore termina, se quel giocatore possiede abbastanza Æmber nella sua riserva per forgiare una chiave, dichiara "Check!" in modo che il suo avversario sappia che il giocatore sarà in grado di forgiare una chiave all'inizio del suo turno successivo.

GIOCARE LE CARTE

Durante il passo 3 del suo turno, il giocatore attivo può giocare un qualsiasi numero di carte appartenenti alla Casa attiva.

BONUS DI ÆMBER

Molte carte includono un bonus di Æmber sotto l'icona della Casa. Quando una carta con un bonus di Æmber viene giocata, la prima cosa che il giocatore attivo fa è ottenere quell'ammontare di Æmber. Ogni volta che un giocatore ottiene degli Æmber (per qualsiasi motivo), quegli Æmber vengono collocati nella sua riserva di Æmber (sulla carta identità di quel giocatore).

Bonus di
Æmber



CAPACITÀ GIOCO

Alcune carte possiedono una capacità "Gioco:" in grassetto. Tali capacità vengono risolte dopo che il bonus di Æmber della carta è stato riscosso (se previsto) e immediatamente dopo che la carta è entrata in gioco.

TIPI DI CARTE

Esistono quattro tipi di carte che compaiono nei mazzi: carte azione, artefatti, migliori e creature. Le regole per giocare ciascun tipo di carta sono diverse.

CARTE AZIONE

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



ARTEFATTI

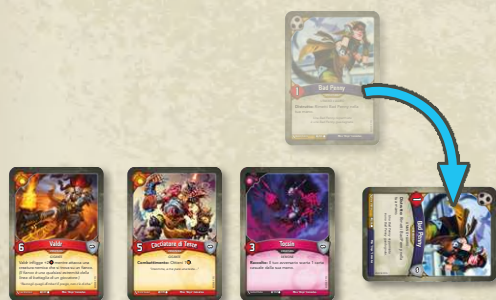
Gli artefatti entrano in gioco esauriti e vanno collocati in una fila di fronte al giocatore, ma dietro la linea di battaglia di quel giocatore, che sarà spiegata nella pagina successiva. Gli artefatti rimangono in gioco da un turno all'altro.

CREATURE

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



Ogni volta che una creatura entra in gioco deve essere collocata su uno dei fianchi della linea di battaglia del suo controllore, all'estrema destra o all'estrema sinistra. Ogni volta che una creatura esce dal gioco, lo spazio vuoto nella linea di battaglia viene rimosso avvicinando le creature rimanenti.



Le creature entrano in gioco sul fianco della linea di battaglia.



Se una creatura esce dal gioco, avvicinare le creature rimanenti.

MIGLIORIE

Una miglione entra in gioco assegnata a 1 creatura scelta dal giocatore che controlla la miglione stessa (la creatura si sovrapporrà parzialmente alla miglione). Ogni miglione rimane in gioco da un turno all'altro e modifica la carta a cui è stata assegnata.

- Se la carta a cui è assegnata una miglione esce dal gioco, la miglione viene scartata.
- Se una miglione non può essere assegnata a una carta in gioco, non può entrare in gioco.



La miglione *Proteggere i Deboli* è assegnata alla creatura *Quixo "l'Avventuriero"*.

SCARTARE LE CARTE

Durante il passo 3 del suo turno, il giocatore attivo può scartare dalla sua mano un qualsiasi numero di carte della Casa attiva. Le carte vengono scartate una alla volta, in qualsiasi momento nell'arco di questo passo. Questo consente al giocatore di rimuovere dalla sua mano le carte che non vuole giocare, liberando spazio per pescare nuove carte alla fine del turno.

USARE LE CARTE

Durante il passo 3 del suo turno, il giocatore attivo può usare un qualsiasi numero di carte che ha in gioco della Casa attiva. In base al tipo di carta, il giocatore attivo sarà in grado di fare cose diverse quando usa quella carta.

MIGLIORIE

Una miglione modifica la creatura a cui è assegnata e non può essere usata indipendentemente da quella creatura.

USARE GLI ARTEFATTI

Esistono due tipi di capacità che consentono a un giocatore di usare un artefatto: le capacità "**Azione:**" e le capacità "**Omni:**".

- Quando un giocatore usa un artefatto, esaurisce la carta e poi risolve le sue capacità.
- Un giocatore può usare una capacità "**Azione:**" solo se essa si trova su una carta che appartiene alla Casa attiva.
- Un giocatore può risolvere una capacità "**Omni:**" anche se si trova su una carta che **non** appartiene alla Casa attiva.
- Alcuni artefatti richiedono di essere sacrificati come parte del loro costo d'uso. Quando un artefatto è sacrificato, viene collocato nella pila degli scarti del suo proprietario. Un giocatore deve comunque esaurire un tale artefatto quando lo usa.
- Gli artefatti non possono essere usati per il raccolto o il combattimento.

USARE LE CREATURE

Quando un giocatore usa una creatura, quel giocatore deve esaurirla; così facendo ha l'opzione di usarla per raccogliere, per combattere, per innescare la capacità "**Azione:**" di quella creatura o per innescare la capacità "**Omni:**" di quella creatura. Qualsiasi effetto di carte che causa che una creatura combatta, raccolga, inneschi la sua capacità "**Azione:**" o inneschi la sua capacità "**Omni:**", sta causando che quella creatura venga usata.

RACCOGLIERE

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

COMBATTERE

Qualsiasi creatura pronta della Casa attiva può essere usata per combattere. Quando una creatura viene usata per combattere, la creatura si esaurisce e il suo controllore sceglie 1 creatura valida controllata dall'avversario come bersaglio dell'attacco. Ognuna delle due creature infligge all'altra creatura un ammontare di danni pari alla sua Forza (il valore a sinistra del nome della carta). Tutti i danni di un combattimento sono inflitti simultaneamente. Dopo che il combattimento è stato risolto, se la creatura usata per combattere sopravvive al combattimento, si risolvono tutte le capacità "**Combattimento:**" di quella creatura, se ce ne sono.

Una creatura non può combattere se non c'è alcuna creatura nemica che possa essere bersagliata dall'attacco.

AZIONE

Qualsiasi creatura pronta della Casa attiva può innescare la sua capacità "Azione:**", se ne possiede una.** Quando una creatura viene usata per innescare la sua capacità "**Azione:**", quella creatura si esaurisce e quella capacità "**Azione:**" si risolve.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO



Aurora, che ha attivato Casa Dis in questo turno, esaurisce il Terrore per combattere e sceglie di attaccare il Cavaliere Razziatore del suo avversario.

Il Terrore possiede Forza pari a 5 e tenta di infliggere 5 danni al Cavaliere Razziatore. Il Cavaliere Razziatore possiede Forza pari a 4 e tenta di infliggere 4 danni al Terrore.



Il Cavaliere Razziatore possiede Armatura pari a 2, quindi 2 dei danni ad esso assegnati sono prevenuti. Si collocano 3 danni sul Cavaliere Razziatore e 4 danni sul Terrore.

OMNI

Qualsiasi creatura pronta può innescare la sua capacità "Omni:**", se ne possiede una,** anche se non appartiene alla Casa attiva. Quando una creatura viene usata per innescare la sua capacità "**Omni:**", quella creatura si esaurisce e quella capacità "**Omni:**" si risolve.

DANNI E ARMATURA

Quando a una creatura vengono inflitti dei danni, collocare sulla creatura un numero di danni pari all'ammontare di danni inflitti. Se una creatura possiede su di sé un numero di danni pari o superiore alla sua Forza, quella creatura è distrutta e collocata in cima alla pila degli scarti del suo proprietario. Se una creatura possiede un valore di Armatura (a destra del nome della carta), esso previene quell'ammontare di danni inflitti ogni turno (per ulteriori dettagli, vedi "Armatura" nel Glossario).

- Quando una creatura esce dal gioco, l'avversario ottiene ogni *Æmber* su quella creatura (vedi "Catturare" nel Glossario).

CAPACITÀ DELLE CARTE

Quando si risolve la capacità di una carta, si risolve la maggior parte possibile di quella capacità e si ignora il resto. A meno che la capacità non specifichi diversamente, è il giocatore attivo a prendere tutte le decisioni mentre una capacità viene risolta.

Per ulteriori dettagli sulla terminologia specifica che può comparire nel testo della capacità di una carta, vedi il Glossario.

RISOLVERE IL MASSIMO POSSIBILE

Mentre una capacità viene risolta, si risolve la maggior parte possibile della capacità e si ignora qualsiasi parte della capacità che non possa essere risolta.

Esempio: Edoardo gioca la carta Collera (♣ 001) che recita: "**Gioco:** Ripristina 1 creatura amica e combatti con essa" e sceglie il suo Grufolatore (♣ 358) su cui risolvere la capacità. Tuttavia il Grufolatore è già pronto, quindi Edoardo ignora quella parte della capacità e usa il suo Grufolatore solo per combattere.

RISOLVERE LE CAPACITÀ NELL'ORDINE IN CUI SONO SCRITTE

Mentre viene risolto il testo della capacità di una carta, svolgere le istruzioni fornite da quella capacità nell'ordine in cui sono scritte. Esse potranno essere modificate da degli effetti di sostituzione, inclusi eventuali effetti di sostituzione che potrebbero comparire successivamente nella capacità che si sta risolvendo.

Esempio: Hyde (♣ 167) possiede il testo: "**Raccolto:** Pesca 1 carta. Se controlli Velum, pesca invece 2 carte." L'ultima frase applica un effetto di sostituzione che compare successivamente nella capacità che si sta risolvendo.

Tuttavia, tutti i danni inflitti dalla capacità di una carta vengono inflitti simultaneamente, indipendentemente dal punto in cui compaiono nel testo della capacità.

Esempio: La Lancia Possente (♣ 221) possiede il testo: "**Gioco:** Infliggi 3♣ a una creatura e 3♣ a un vicino di quella creatura." Quei danni alle creature vengono inflitti simultaneamente anche se compaiono due volte nel testo della capacità.

USARE LE CARTE TRAMITE LE CAPACITÀ DI ALTRE CARTE

Se la capacità di una carta consente a un giocatore di giocare o usare un'altra carta (o di combattere o raccogliere con una carta), la carta scelta può appartenere a qualsiasi Casa a meno che la capacità non dichiari specificamente altrimenti.

- Quando si usa una carta tramite la capacità di una carta, è necessario rispettare ogni altro requisito d'uso di quella carta (come per esempio il fatto di doverla esaurire per raccogliere, combattere o risolvere la sua capacità "**Azione:**"), altrimenti quella carta non può essere usata.
- I giocatori possono usare soltanto le carte che controllano, a meno che la capacità di una carta non dichiari specificamente altrimenti.

LA REGOLA DEL SEI

Di tanto in tanto potrebbe verificarsi una situazione in cui, attraverso una combinazione di capacità, una stessa carta possa essere giocata o usata ripetutamente durante lo stesso turno. Un giocatore non può **giocare e/o usare** una carta e/o altre copie di quella carta (in base al nome) più di **6 volte** durante un determinato turno.

CAPACITÀ COSTANTI

Se una carta possiede una capacità priva di un indicatore in grassetto, quella capacità è una capacità costante che rimane attiva fintanto che la carta rimane in gioco e soddisfa tutte le condizioni specificate dalla capacità.

- Le capacità costanti su una carta sono attive anche mentre quella carta è esaurita.
- Applicare gli effetti di una capacità costante non è considerato usare una carta e quindi non porta all'esaurimento di quella carta.



Il testo di gioco sulla Madre è un esempio di capacità costante.

VINCOLI

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

Un giocatore può ottenere vincoli attraverso le capacità delle carte nel corso di una partita. Quando un giocatore ottiene 1 o più vincoli, fa avanzare il suo segnalino sulla sua carta vincoli del numero di vincoli ottenuti.



Ogni volta che un giocatore con 1 o più vincoli sta per pescare 1 o più carte per rifornire la sua mano (anche durante la preparazione), quel giocatore pesca un certo numero di carte in meno (basato sul suo attuale livello di vincolo, vedi sotto), poi perde 1 vincolo facendo scendere di 1 il suo segnalino vincoli.

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

1-6 Vincoli: Pescare 1 carta in meno.

7-12 Vincoli: Pescare 2 carte in meno.

13-18 Vincoli: Pescare 3 carte in meno.

19-24 Vincoli: Pescare 4 carte in meno.

Esempio: A Diana sono stati assegnati 7 vincoli. Durante la preparazione, Diana pesca 2 carte in meno e perde 1 vincolo. Poi, nelle 6 volte successive in cui Diana rifornisce la sua mano, pesca fino a 5 carte perdendo 1 altro vincolo. Una volta persi tutti i suoi vincoli, Diana pescherà fino al numero standard di carte per rifornire la sua mano.

VINCOLI OSTACOLANTI (FACOLTATIVO)

Durante una partita tra un mazzo più debole e un mazzo più forte, i giocatori possono usare i vincoli come meccanica ostacolante per limitare il mazzo più forte. I vincoli si usano quando i giocatori cercano uno scontro equilibrato tra due mazzi conosciuti anziché una competizione potenzialmente squilibrata tra due mazzi che non conoscono. Nelle partite tra mazzi nuovi o nelle competizioni da torneo, i giocatori non usano questo handicap.

SUGGERIMENTI PER L'ASSEGNAZIONE DEI VINCOLI

Quando i giocatori hanno l'impressione che un particolare mazzo sia più forte del mazzo avversario, si consiglia di partire da 4 vincoli. Da quel momento in poi, ogni volta che il mazzo vincolato vince tre partite di fila contro quel mazzo avversario, il numero di vincoli aumenta di 1, mentre, se perde tre partite di fila, il numero di vincoli si riduce di 1.

Man mano che un giocatore gioca partite con la sua collezione, il numero di vincoli assegnati a un mazzo potrà salire o scendere in base ai mazzi che incontra e alle prestazioni di quel mazzo contro il mazzo avversario.

ASTA DI VINCOLI

Se i giocatori conoscono relativamente bene due mazzi, possono ignorare il numero suggerito di vincoli e partecipare invece a un'asta di vincoli, offrendo un determinato numero di vincoli per assicurarsi il diritto di usare un particolare mazzo.

Esempio: Edoardo e Alice decidono di giocare la Madre Mahospot contro il Cancelliere Fisher. Quello della Madre Mahospot è un mazzo che entrambi i giocatori conoscono molto bene, ritengono piuttosto forte e amano giocare. Quello del Cancelliere Fisher è un mazzo relativamente nuovo che i giocatori conoscono poco. Affidandosi alle indicazioni soprastanti, decidono di partire con 4 vincoli su Madre Mahospot. Alice esamina Fisher, ci pensa su un istante, poi dichiara: "Giocherò la Madre Mahospot a 5." Edoardo alza l'offerta a 6. Alice arriva a 7. Edoardo decide di lasciarglielo giocare a 7 e utilizza il Cancelliere Fisher.

E ORA?

Queste sono le regole base del gioco. La prossima sezione di questo regolamento contiene un glossario di concetti avanzati che può essere consultato nel corso di una partita o per interpretare le capacità delle carte.

A pagina 14 è possibile trovare una presentazione dell'ambientazione di KeyForge che include due racconti brevi e un profilo di ogni Casa presente nel gioco.



GLOSSARIO

Questo glossario include vari concetti e termini di gioco in cui i giocatori potrebbero imbattersi nel corso di una partita, presentati in ordine alfabetico. Non è necessario leggere questa sezione dall'inizio alla fine: i giocatori possono consultare i vari concetti a loro nuovi man mano che li incontrano nel corso del gioco.

ADIACENTE

Quando una carta creatura si riferisce a un elemento di gioco "adiacente" a quella creatura oppure che viene giocato "adiacente" a quella creatura, si riferisce a una carta in gioco o messa in gioco immediatamente a destra o a sinistra di quella creatura.

Vedi "Vicino".

ADIRARE

Quando una creatura diventa adirata, viene collocato su di essa un segnalino status ira. Quando una creatura con un segnalino ira viene usata, deve essere usata per combattere, se possibile. Dopo che una creatura con un segnalino ira è stata usata per combattere, rimuovere tutti i segnalini ira da essa.

Mentre una creatura possiede un segnalino ira, non può essere adirata nuovamente.

ÆMBER

Gli Æmber vengono conteggiati tramite i segnalini Æmber e sono utilizzati per forgiare le chiavi.

Solo gli Æmber nella tua riserva di Æmber sono considerati "tuo" ai fini degli effetti delle carte.

Vedi "Catturare", "Chiave", "Raccolto", "Rubare".



Segnalino Æmber

ALFA

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

AMICO

Se la capacità di una carta fa riferimento a un elemento di gioco "amico", fa riferimento a un elemento attualmente sotto il controllo dello stesso giocatore.

ANOMALIA

Questo simbolo indica che la carta è una carta anomalia. Un'anomalia è una carta estremamente rara che rappresenta un'anteprima di possibili set futuri di KeyForge. Una carta anomalia può apparire in qualsiasi Casa e a tutti i fini di gioco è considerata appartenente a quella Casa.



ARCHIVI

Gli archivi di un giocatore sono costituiti da un'area di gioco con carte a faccia in giù davanti alla carta identità di quel giocatore; l'unico modo che un giocatore ha di aggiungere carte ai suoi archivi è tramite le capacità delle carte. Durante il passo 2 del turno di un giocatore, dopo aver selezionato una Casa attiva, al giocatore attivo è permesso prendere tutte le carte nei suoi archivi e aggiungere quelle carte alla sua mano.

Le carte negli archivi di un giocatore sono considerate fuori dal gioco.

Un giocatore può guardare i suoi archivi in qualsiasi momento. Un giocatore non è autorizzato a guardare gli archivi di un avversario.

Se la capacità richiede a un giocatore di archiviare una carta senza specificare ulteriori dettagli, la carta archiviata deve provenire dalla mano di quel giocatore.

ARMATURA

Alcune creature mostrano un valore di Armatura a destra del nome della carta. L'Armatura previene un ammontare di danni che la creatura subirebbe in ogni turno pari al valore di Armatura. L'Armatura previene i danni prima che vengano realmente inflitti. Per esempio, se una creatura possiede 2 Armatura e le viene inflitto 1 danno, quel danno viene prevenuto dall'Armatura e alla creatura rimane 1 Armatura che può ancora prevenire danni per il resto del turno. Se successivamente in quello stesso turno alla creatura vengono inflitti altri 3 danni, 1 danno viene prevenuto e gli altri 2 danni vengono inflitti a quella creatura.

Se una creatura ottiene Armatura, quello che ottiene è cumulativo e si aggiunge al valore di Armatura stampato di quella creatura.

Se una creatura ottiene Armatura durante un turno, l'Armatura ottenuta non previene i danni già inflitti in quel turno. Se una creatura perde Armatura durante un turno, non le vengono inflitti retroattivamente i danni che sono già stati prevenuti dall'Armatura stessa.

Se una creatura perde un qualsiasi ammontare di Armatura, perde l'Armatura che è già stata usata per prevenire danni in questo turno prima di perdere l'Armatura che non è stata ancora usata per prevenire danni in questo turno.

Se una creatura mostra un simbolo "~" nel suo campo Armatura, è priva di Armatura. Tali creature possono comunque ottenere Armatura tramite gli effetti delle carte.

ASSALTO X

Quando una creatura con la parola chiave Assalto X attacca, infligge X danni alla creatura contro cui combatte prima che il combattimento sia risolto (il giocatore attivo sceglie se questo si verifica prima o dopo gli altri effetti "Pre-Combattimento:" e le parole chiave). Se questi danni distruggono l'altra creatura, il resto del combattimento non si verifica.

Se una creatura con la parola chiave Assalto X ottiene un'altra istanza della parola chiave Assalto X, i due valori X si sommano.

ATTACCO, ATTACCANTE, ATTACCARE

Vedi "Combattimento".

CAPACITÀ AZIONE

Per usare una capacità "Azione:" durante il proprio turno, il giocatore attivo deve esaurire la carta. Poi la capacità si risolve.

CAPACITÀ, CAPACITÀ DI UNA CARTA

Una capacità è il testo di gioco speciale con cui una carta contribuisce al gioco.

A meno che una capacità non faccia esplicitamente riferimento a un'area fuori dal gioco (come la mano, un mazzo, gli archivi o una pila degli scarti), quella capacità può interagire soltanto con le carte che sono in gioco. Le capacità che interagiscono con una carta dopo che è stata distrutta possono interagire con quella carta mentre si trova nella pila degli scarti.

Le capacità di creature, artefatti o migliorie sono attive (e possono essere innescate) solo mentre quelle carte sono in gioco, a meno che la capacità non faccia esplicitamente riferimento al fatto di essere usata da un'area fuori dal gioco. **Una volta che la capacità di una carta è stata innescata, quella capacità terminerà di risolversi anche se la carta in oggetto dovesse uscire dal gioco.**

Se la risoluzione di una parte della capacità di una carta portasse a dover innescare gli effetti di un'altra carta, risolvere quegli effetti prima di continuare a risolvere le istruzioni della prima carta.

CASA ATTIVA

La Casa attiva è quella che il giocatore attivo ha scelto per il turno attuale.

CATTURARE

Gli Æmber catturati vengono presi dalla riserva di Æmber di un avversario e collocati su una creatura controllata dal giocatore che sta catturando. I giocatori non possono spendere gli Æmber catturati.

Quando una creatura con 1 o più Æmber su di essa esce dal gioco, gli Æmber vengono collocati nella riserva di Æmber dell'avversario.

A meno che non sia specificato diversamente, gli Æmber vengono collocati sulla creatura che li ha catturati.

CENTRO DELLA LINEA DI BATTAGLIA

Una creatura si trova al centro della linea di battaglia quando alla sua destra e alla sua sinistra vi è un uguale numero di creature.

Il centro della linea di battaglia esiste solo se quella linea di battaglia è composta da un numero dispari di creature. Quando in una linea di battaglia vi è un numero pari di creature, non esiste alcun centro. Se c'è solo una creatura nella linea di battaglia, quella creatura si trova al centro.

CERCARE

Quando un giocatore cerca qualcosa in un'area di gioco (come per esempio in un mazzo), quel giocatore guarda tutte le carte nell'area specificata senza mostrarle all'avversario. Un giocatore può scegliere di fallire e non trovare l'oggetto di una ricerca.

Se si cerca qualcosa nell'intero mazzo, quel mazzo deve essere adeguatamente rimescolato una volta completata la ricerca.

Se si cerca qualcosa in una pila degli scarti, le carte devono rimanere nello stesso ordine.

CHIAVE

Il primo giocatore a forgiare tutte e 3 le sue chiavi vince immediatamente la partita.

Ogni giocatore possiede 1 chiave per ogni colore: rosso, blu e giallo. Alcune capacità delle carte posso fare riferimento al colore delle chiavi di un giocatore, anche in riferimento alle chiavi forgiate e non forgiate.

Per i dettagli su come forgiare le chiavi, vedi pagina 4.

COMBATTERE CON

Se una capacità richiede a un giocatore di "combattere con" o di "ripristinare e combattere con" una creatura, quella capacità conferisce al giocatore il permesso di usare la creatura designata per combattere. Il combattimento viene risolto seguendo le regole normali dei combattimenti contro una creatura controllata dall'avversario.

COMBATTIMENTO

Quando un giocatore usa una creatura per combattere, il giocatore esaurisce la creatura e sceglie 1 creatura di un avversario. Entrambe le creature infliggono un ammontare di danni pari al loro valore di Forza alla creatura avversaria nel combattimento ed entrambe stanno "combattendo" ai fini degli effetti delle carte.

Una creatura usata per combattere si considera che stia "attaccando" ed è considerata come "l'attaccante" durante quel combattimento.

Se l'attaccante non è distrutto, tutte le capacità "**Combattimento:**" della creatura attaccante vengono poi risolte. Se una qualsiasi creatura in un combattimento possiede una capacità costante che fa riferimento alla fine del combattimento (per esempio: "*dopo che una creatura nemica è stata distrutta combattendo contro questa creatura...*"), la creatura deve sopravvivere al combattimento per risolvere la capacità. Solo l'attaccante può innescare le capacità "**Combattimento:**".

Se la creatura attaccante o difensore viene distrutta mentre si risolvono le capacità Assalto, Pericolo o "**Pre-Combattimento:**", il combattimento (infliggere danni in base alla propria Forza) viene saltato. Le creature non hanno partecipato al combattimento ai fini degli effetti delle carte che si riferiscono a locuzioni come "combattendo" e "in combattimento", e le capacità "**Combattimento:**" della creatura attaccante non si innescano. Gli effetti delle carte che si riferiscono a "dopo che una creatura ha combattuto" o "dopo che una creatura è stata usata" si innescheranno comunque, poiché la creatura era stata usata per combattere (anche se il combattimento non si è risolto).

COME SE FOSSE TUO, COME SE CONTROLLASSI QUELLA CARTA

Se l'effetto di una carta ti indica di usare una carta "come se fosse tua" o "come se controllassi quella carta" (o una loro variante), ti permette di usare quella carta anche se non la controlli. Non ottieni mai il controllo della carta durante questo processo ma ne risolvi l'effetto come se la controllassi.

Quando usi una carta "come se fosse tua"/come se controllassi quella carta" (o una loro variante) che ti indica di sacrificare la carta stessa come parte dell'effetto, la carta è comunque stata sacrificata come se tu la stessi controllando.

CONTROLLARE

Un giocatore è considerato il proprietario delle carte che sono nel suo mazzo all'inizio della partita. Quando una carta è giocata, entra in gioco sotto il controllo del giocatore attivo.

Un giocatore può prendere il controllo della carta di un avversario; quando questo accade, quella carta viene collocata nell'area di gioco del nuovo controllore. Se si tratta di una creatura, viene collocata su un fianco della linea di battaglia del nuovo controllore. Se effetti multipli che prendono il controllo di una carta sono usati sulla stessa carta, l'effetto più recente riceve la precedenza.

Se un giocatore prende il controllo di una carta che appartiene a una Casa non presente nel mazzo del nuovo controllore, può rendere quella Casa la Casa attiva durante il passo 2 del suo turno.

Se una carta che ha cambiato controllo esce dal gioco per qualsiasi ragione, si sposta nella zona fuori dal gioco appropriata del suo proprietario.

Se una capacità fa riferimento alle carte che un giocatore "ha/possiede" in gioco, si riferisce alle carte che quel giocatore controlla.

COSTO, AL COSTO ATTUALE

Il costo base per forgiare una chiave è pari a 6 *Æmber*. Questo costo può essere modificato dalle capacità delle carte; ci si riferisce al costo modificato con il termine di costo attuale.

CREATURA AVVERSARIA

Quando una creatura è coinvolta in un combattimento (perché è stata usata per combattere o perché è stata attaccata da un'altra creatura), l'altra creatura coinvolta nel combattimento è la creatura avversaria.

CURARE

Se una capacità "cura" una creatura, rimuovere l'ammontare specificato di danni da quella creatura.

Se una capacità "cura completamente" una creatura, rimuovere tutti i danni da quella creatura.

Una qualsiasi creatura può essere scelta per essere curata dall'effetto di una carta che cura, anche se non possiede alcun danno su di essa. Tuttavia, se nessun danno è rimosso dalla creatura, essa non è considerata "curata" ai fini degli effetti di carte che si riferiscono a una cura.

DANNO

I danni subiti da una creatura vengono conteggiati collocando i segnalini danno su quella creatura. Se una creatura possiede su di sé un numero di danni pari o superiore alla sua Forza, quella creatura è distrutta. I danni presenti su una creatura non riducono la sua Forza. Se più creature sono danneggiate da un singolo effetto, quel danno è inflitto simultaneamente.

Per ulteriori dettagli sui danni e sul combattimento, vedi pagina 7.

DISTRUTTO

Quando una carta è distrutta dall'effetto di una carta o quando una creatura possiede su di sé un numero di danni pari o superiore alla sua Forza, quella carta è marchiata per la distruzione. Dopo che è stata marchiata, le capacità "**Distrutto:**" di quella carta si innescano e infine la carta marchiata è collocata nella pila degli scarti del suo proprietario. Se più carte sono marchiate per la distruzione contemporaneamente, il giocatore attivo determina l'ordine in cui risolvere le capacità "**Distrutto:**" di quelle carte. **Tutte le carte marchiate vengono messe nelle pile degli scarti dei loro proprietari simultaneamente, e il giocatore attivo decide l'ordine in cui quelle carte vengono posizionate nelle rispettive pile degli scarti.**

Una volta che una creatura è stata marchiata per la distruzione, la sola cosa che può rimuovere questo marchio è un effetto di sostituzione che usi la parola "invece" sostituendo la distruzione di quella creatura. Un effetto che cura una creatura marchiata non rimuove il marchio di distruzione. Un effetto può spostare una creatura marchiata in un'area fuori dal gioco diversa (come per esempio la mano o gli archivi), ma quella creatura è comunque considerata "distrutta" ai fini degli effetti delle carte.

Se una capacità "**Distrutto:**" fa sì che altre carte vengano distrutte, anch'esse sono marchiate per la distruzione e anche i loro effetti "**Distrutto:**" si innescheranno prima che le carte siano collocate nella pila degli scarti. **Le carte che sono state marchiate per la distruzione non vengono messe nelle pile degli scarti dei loro proprietari finché tutti gli effetti "**Distrutto:**" non hanno terminato di risolversi.**

I giocatori non possono scegliere di sacrificare o distruggere una creatura già marchiata per la distruzione. Una carta già marchiata per la distruzione non può essere nuovamente marchiata per la distruzione e qualsiasi effetto che cerca di distruggere o sacrificare quella carta fallisce. Essa innesca le sue capacità "**Distrutto:**" solo una volta.

Una carta innesca solo le capacità "**Distrutto:**" che possedeva nel momento in cui è stata marchiata per la distruzione. Se una carta ottiene una capacità "**Distrutto:**" dopo essere stata già marchiata, quella capacità non si innesca.

Anche le carte sacrificate sono considerate distrutte. Esse sono marchiate per la distruzione seguendo lo stesso procedimento delineato precedentemente.

Esempio: Andrea ha Anacleto in mezzo ad altre 4 creature e il suo avversario gioca il Portale di Dis, distruggendo tutte le creature. Per prima cosa, tutte le creature di Andrea sono marchiate per la distruzione. Poi gli effetti **"Distrutto:"** dei vicini di Anacleto si innescano, archiviandoli. La linea di battaglia si restringe immediatamente, ma i nuovi vicini di Anacleto sono già stati marchiatati per la distruzione e non possono ottenere una nuova capacità **"Distrutto:"**, pertanto essi vengono collocati nella pila degli scarti insieme ad Anacleto.

Esempio: Fabio ha in gioco Jehu il Burocrate, Duma la Martire con 2 danni e il Comandante Remiel con 1 danno. Il suo avversario gioca un'Onda Venefica, infliggendo 2 danni a ogni creatura. Questi danni fanno sì che Duma la Martire e il Comandante Remiel siano marchiatati per la distruzione. L'effetto **"Distrutto:"** di Duma la Martire si innesca, curando Jehu il Burocrate e il Comandante Remiel. Dal momento che il Comandante Remiel era già stato marchiato per la distruzione, viene comunque collocato nella pila degli scarti insieme a Duma la Martire, ma Jehu il Burocrate sopravvive indenne.

Esempio: Aurora ha in gioco un Groggins con un Cuore di Fenice. Il suo avversario, Lorenzo, ha in gioco un Imp della Polvere con un Custode dell'Anima, un Drumble e uno Shaffles. Aurora attacca l'Imp della Polvere con Groggins, facendo sì che l'Imp della Polvere sia marchiato per la distruzione. La capacità **"Distrutto:"** dell'Imp della Polvere e la capacità **"Distrutto:"** che gli conferisce il Custode dell'Anima si innescano entrambe simultaneamente. Aurora sceglie di far ottenere prima 2 Æmber al suo avversario, poi innesca il Custode dell'Anima, distruggendo la sua creatura più forte: Groggins. Quando Groggins è marchiato per la distruzione, il Cuore della Fenice ad esso assegnato si innesca, facendo tornare Groggins nella mano di Aurora e infliggendo 3 danni a ogni altra creatura. Questi danni marchiano poi per la distruzione Drumble e Shaffles. Infine, tutte le creature distrutte che sono ancora in gioco (Imp della Polvere, Drumble e Shaffles) sono collocate nella pila degli scarti dei loro proprietari nell'ordine scelto dal giocatore attivo (Aurora).

EFFETTO DI SOSTITUZIONE

Alcune capacità sostituiscono interamente la risoluzione di un altro effetto o passo di gioco. Queste capacità sono "effetti di sostituzione" e possono essere identificate con l'uso della parola "invece". Un effetto di sostituzione specifica quale parte di un effetto o passo di gioco sta sostituendo. Quando quell'effetto (o parte di un effetto) o passo di gioco si sta per verificare, non si verifica e si verifica al suo posto l'effetto di sostituzione.

Se un effetto di sostituzione fa sì che qualcosa che è marchiato per la distruzione non sia distrutto, questo effetto di sostituzione non si risolve finché la carta non sta per essere messa nella pila degli scarti. Quando la carta sta per essere messa nella pila degli scarti, invece di metterla nella pila degli scarti, rimuovere il marchio di distruzione e completare le istruzioni dell'effetto di sostituzione della distruzione.

Se l'effetto di sostituzione non specifica alcun effetto, si riferisce a un'altra parte dello stesso effetto di cui l'effetto di sostituzione è parte.

Esempio: Edoardo gioca la Porta Dimensionale, poi raccoglie con una creatura. Normalmente, Edoardo otterrebbe 1 Æmber per il fatto di aver raccolto con la creatura. Tuttavia, la Porta Dimensionale ha impostato un effetto di sostituzione che sostituisce il fatto di ottenere un Æmber dal raccolto con il rubare un Æmber, quindi Edoardo ruba invece 1.

Esempio: Ilaria ha un Comandante Remiel con un Manto dell'Armageddon assegnato ad esso e il suo avversario gioca un Portale di Dis, distruggendo ogni creatura in gioco. L'effetto distrutto fornito a Remiel dal Manto dell'Armageddon è un effetto di sostituzione che sostituisce la distruzione della creatura. Questa distruzione è sostituita con l'effetto di curare invece completamente la creatura e distruggere il Manto dell'Armageddon. Questo fa sì che il marchio di distruzione sia rimosso dal Comandante Remiel e sia dato al Manto dell'Armageddon.

Esempio: Elena gioca Ronnie Cinturolex mentre il suo avversario possiede 7 Æmber. Normalmente l'effetto di gioco di Ronnie Cinturolex ruberebbe 1 Æmber all'avversario, ma dal momento che l'avversario di Elena possiede 7 o più Æmber, l'effetto di sostituzione ha effetto e sostituisce il fatto di rubare 1 Æmber con il rubare invece 2 Æmber.

EFFETTO PERSISTENTE

Alcune capacità delle carte creano degli effetti o condizioni che influenzano il gioco per un periodo specifico di tempo, come "fino all'inizio del tuo prossimo turno" o "per il resto del turno". Questi sono chiamati effetti persistenti.

Gli effetti persistenti sono trattati come capacità costanti che sono attive per la durata specificata dall'effetto. Un effetto persistente persiste anche se la carta che ha creato l'effetto lascia il gioco.

Se un effetto persistente influenza delle carte in gioco, esso si applica a tutte le carte in gioco durante il periodo specificato, indipendentemente dal fatto che esse fossero in gioco o meno nel momento in cui è stato costituito l'effetto persistente.

ELUSIONE

La prima volta in ogni turno in cui una creatura con la parola chiave Elusione viene attaccata, a quella creatura non è inflitto alcun danno e quella creatura non infligge alcun danno all'attaccante nel combattimento.

Elusione ferma solo i danni che sarebbero inflitti dalla Forza di ogni creatura; i danni inflitti dalle parole chiave o dalle altre capacità si applicano comunque.

EPURARE

Quando una carta è epurata, viene rimossa dal gioco e collocata a faccia in su sotto la carta identità del suo proprietario. Le carte epurate non interagiscono più con il gioco in alcun modo.

EREDITÀ

Questo simbolo indica che la carta è un'eredità. Un'eredità è un'istanza molto rara di una carta che è stata recuperata da un precedente set di KeyForge. A tutti i fini di gioco, compresi gli eventi torneistici, un'eredità è considerata appartenente al suo mazzo.



ESALTARE

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

Nota: Quando una creatura con 1 o più Æmber su di essa esce dal gioco, gli Æmber vengono collocati nella riserva di Æmber dell'avversario.

FIANCO

Le creature all'estrema sinistra e all'estrema destra della linea di battaglia di un giocatore sono sui fianchi della linea. Una creatura in questa posizione è considerata una creatura su un fianco. Ogni volta che una creatura entra in gioco o cambia controllore, il giocatore attivo sceglie su quale fianco della linea di battaglia del suo controllore viene collocata quella creatura.

Se una linea di battaglia ha solo una creatura, quella creatura è sia sul fianco destro che sul fianco sinistro ed è considerata una creatura su un fianco.

FINE DEL TURNO

Gli effetti della fine del turno si risolvono quando il turno di un giocatore termina: dopo il passo 5, "Pescare le Carte".

FORGIARE

Per i dettagli su come forgiare una chiave, vedi pagina 4.

FUORI CASA

Una carta fuori Casa è una carta appartenente a una Casa diversa da quella attiva.

GIOCATORE ATTIVO

Il giocatore attivo è quello che svolge il turno attuale. Il giocatore attivo prende tutte le decisioni necessarie relative alle capacità delle carte o ai conflitti di tempistica che devono essere risolti durante il suo turno.

GIOCO

Quando una carta possiede una capacità **"Gioco:"**, l'effetto si verifica ogni volta che la carta viene giocata. In caso di creature, artefatti e migliori, la capacità si risolve immediatamente dopo che la carta è entrata in gioco. In caso di carte azione, la capacità viene risolta e poi la carta viene immediatamente collocata nella pila degli scarti del suo proprietario.

Se una capacità "gioca" una carta da una fonte diversa dalla mano, le capacità **"Gioco:"** della carta vengono risolte. Se una capacità "mette in gioco" una carta, le capacità **"Gioco:"** della carta non si risolvono.

ICONA BONUS (NUOVO)

Molte carte possiedono 1 o più icone bonus nell'angolo in alto a sinistra, sotto l'icona della Casa. Dopo che una carta con un'icona bonus è stata giocata, la prima cosa che deve fare il giocatore attivo è risolvere ogni icona bonus su quella carta. Queste icone sono risolte dopo che la carta è entrata in gioco (se è un artefatto, una creatura o una migliona), ma prima di risolvere qualsiasi capacità "**Gioco:**" di quella carta o qualsiasi capacità che si innesca "dopo" che quella carta è stata giocata.

Le icone bonus devono essere risolte nell'ordine stampato sulla carta, dall'alto verso il basso. Risolvere le icone bonus è obbligatorio.

Esistono 4 tipi di icone bonus:

Æmber (🔮): Ottenere 1 Æmber.

Cattura (🐾): Una creatura amica cattura 1 Æmber dall'avversario. Questo Æmber può essere catturato da una qualsiasi creatura amica, inclusa la creatura con l'icona Cattura. Se una carta possiede più icone Cattura, gli Æmber catturati possono essere distribuiti tra più creature.

Danno (💢): Infliggere 1 danno a una creatura in gioco. Questo danno può essere inflitto alla creatura con l'icona Danno. Se non ci sono creature nemiche in gioco, questo danno deve essere inflitto a una creatura amica. Se una carta possiede più icone Danno, ogni icona Danno viene risolta separatamente, una alla volta, e i danni possono essere distribuiti tra più creature. Il danno inflitto da un'icona bonus non si considera inflitto dalla carta sulla quale compare l'icona.

Pesca (🎣): Pescare 1 carta.

IN QUESTO MODO

Se una capacità si riferisce a un effetto che si è verificato "in questo modo", si riferisce a un effetto prodotto dalla stessa risoluzione di quella stessa capacità.

INNESTARE

Se la capacità di una carta richiede a un giocatore di innestare una carta in un'altra carta, la carta innestata viene collocata a faccia in su sotto l'altra carta. La carta innestata non è considerata in gioco. Se la carta nella quale è innestata esce dal gioco, la carta innestata viene collocata nella pila degli scarti del suo proprietario.

INVULNERABILITÀ

Se una creatura possiede la parola chiave Invulnerabilità, non possono esserle inflitti danni e non può essere distrutta.

Una creatura con Invulnerabilità può uscire comunque dal gioco in qualsiasi modo che non sia l'essere distrutta, per esempio se viene epurata, archiviata, rimessa nella mano o rimescolata nel mazzo del suo proprietario.

Visto che una creatura con Invulnerabilità non può essere distrutta, rimane in gioco anche se la sua Forza è pari a 0.

LINEA DI BATTAGLIA

La linea di battaglia è la linea ordinata di creature in gioco controllate da un giocatore.

Vedi "Creatura".

MAREA

La marea è una meccanica proveniente da un potenziale futuro set. La marea non è in gioco all'inizio della partita. Le future capacità delle carte potrebbero cambiare il livello della marea, ma attualmente non sono presenti capacità di questo tipo nel gioco.

MASTODONTICA (NUOVO)

Le creature mastodontiche si estendono su 2 carte: una carta contiene il riquadro di testo della creatura, l'altra l'illustrazione, come mostrato qui a fianco.

Per giocare una creatura mastodontica, un giocatore deve avere entrambe le sue metà in mano e poi giocare simultaneamente come se fossero una singola creatura. La metà superiore di una creatura mastodontica possiede il testo "1 di 2" accanto al suo nome, mentre la corrispondente metà inferiore condivide lo stesso nome e possiede il testo "2 di 2" accanto alla sua icona di rarità.



Una creatura mastodontica conta come 2 carte mentre è fuori dal gioco, ma come 1 singola creatura mentre è in gioco. Giocare una creatura mastodontica conta come giocare solo 1 carta, ed è quindi permesso giocarla durante il primo turno della partita. Dopo che una creatura mastodontica ha lasciato il gioco, le 2 metà vengono di nuovo considerate come carte separate.

Entrambe le metà di una creatura mastodontica possiedono lo stesso nome, la stessa Casa e lo stesso tipo di carta. Per il resto, ogni metà possiede gli attributi stampati su di essa: la metà superiore possiede le icone bonus, mentre la metà inferiore possiede la Forza, l'Armatura e il riquadro di testo.

Se una carta che richiede di giocare o mettere in gioco una creatura sceglie una sola metà di una creatura mastodontica, quell'effetto non si verifica. Se una carta richiede di giocare o mettere in gioco entrambe le metà di una creatura mastodontica, la creatura mastodontica verrà giocata o messa in gioco.

Esempio: Diana gioca il Wormhole Instabile, che le permette di giocare 1 carta dalla cima del suo mazzo. Diana guarda la prima carta e vede che è la metà superiore di Ultra Gravitron, pertanto non può giocare quella carta dalla cima del suo mazzo (anche se avesse l'altra metà di Ultra Gravitron nella sua mano). La carta viene quindi rimessa in cima al suo mazzo.

MENO FORTE

Un riferimento alla creatura "meno forte" indica la creatura in gioco con la Forza più bassa. Se più creature soddisfano questo requisito, ognuna di esse è considerata la "meno forte".

Se una capacità richiede di selezionare una singola creatura meno forte e più creature sono in parità per quel requisito, è il giocatore attivo a sceglierne una.

Gruppi di "meno forti"

Se l'effetto di una carta si riferisce a un gruppo di "X creature meno forti", si riferisce a un numero di creature in gioco che hanno una Forza pari o inferiore a ogni creatura che non appartiene a quel gruppo. Se non ci sono sufficienti creature con la Forza più bassa per completare il gruppo, allora una creatura con la successiva Forza più bassa è valida per essere considerata parte del gruppo. Si prosegue fino a quando il gruppo non è stato riempito oppure non ci sono creature rimanenti. Se in un qualsiasi momento più creature sono in parità con la stessa Forza qualificandosi per il gruppo ma non ci sono spazi sufficienti nel gruppo per ognuna delle creature in parità, il giocatore attivo sceglie quali delle creature in parità fanno parte del gruppo.

MULLIGAN

Durante la preparazione, ogni giocatore, a partire dal primo giocatore, ha un'unica opportunità di effettuare un mulligan con la sua mano di partenza. Per farlo rimescola la mano di partenza nel mazzo e pesca una nuova mano di partenza con 1 carta in meno.

Dopo che un giocatore ha scelto di effettuare un mulligan, deve tenere la nuova mano di partenza.

Se un giocatore sta usando un mazzo con vincoli applicati all'inizio della partita ed effettua un mulligan, non perde un vincolo per il mulligan ma pesca una carta in meno rispetto alla mano precedente secondo le normali regole del mulligan.

NEMICO

Se la capacità di una carta si riferisce a un elemento di gioco "nemico", si riferisce a un elemento attualmente controllato dall'avversario.

NON POTERE VS DOVERE/POTERE

Se gli effetti di due carte indicano contemporaneamente a un giocatore che "non può" fare qualcosa e che "deve" o "può" fare quella stessa cosa, l'effetto "non può" riceve la precedenza.

Esempio: Aurora controlla il Signore della Fossa (🔮 093) che recita: "Mentre il Signore della Fossa è in gioco, devi scegliere Dis come tua Casa attiva". Nel turno successivo, l'avversario di Aurora gioca Restringtonus (🔮 094) che recita: "**Gioco:** Scegli 1 Casa. Il tuo avversario non può scegliere quella Casa come sua Casa attiva finché Restringtonus non esce dal gioco" e sceglie Dis per la sua capacità. Nel turno successivo, Aurora deve scegliere Dis e contemporaneamente non può scegliere Dis, ma dal momento che il "non può" riceve la precedenza sul "deve", allora non può scegliere Dis e deve invece scegliere una delle altre sue Case.

Se gli effetti di due carte indicano contemporaneamente a un giocatore che "non può" fare qualcosa e che "può" fare qualcosa, l'effetto "non può" riceve la precedenza.

OMEGA

Dopo che una carta con la parola chiave Omega è stata giocata, il passo attuale del round termina. Il giocatore attivo non può giocare, usare o scartare alcun'altra carta per il resto del passo. Ogni effetto e innesco in sospeso completa la sua risoluzione, poi la partita prosegue con il passo successivo.

OMNI

Il giocatore attivo può innescare qualsiasi capacità "**Omni:**" sotto il suo controllo durante un qualsiasi suo turno, anche se la carta con la capacità "**Omni:**" non appartiene alla Casa attiva. Quando un giocatore usa una creatura per innescare la sua capacità "**Omni:**", il giocatore esaurisce la creatura poi risolve la sua capacità "**Omni:**".

PAGARE

Se un giocatore deve pagare degli Æmber a un avversario, quegli Æmber vengono rimossi dalla riserva del giocatore pagante e aggiunti alla riserva dell'avversario.

PER OGNI

Alcune capacità comprendono un effetto che usa la dicitura "per ogni" per determinare la grandezza dell'effetto stesso. A meno che non sia specificato diversamente, un giocatore può scegliere di influenzare una carta diversa per ogni istanza di un effetto di questo tipo.

Esempio: Il Frammento del Dolore recita "**Azione:** Infliggi 1♦ a una creatura nemica per ogni Frammento amico". Quei danni possono essere distribuiti tra più creature.

Alcune capacità specificano "scegli 1 creatura", poi indicano di risolvere un effetto su quella creatura usando la dicitura "per ogni". Queste capacità influenzano una singola creatura.

Esempio: La Pistola a Raggi Marziana recita "Questa creatura ottiene **Raccolto:** Scegli 1 creatura. Infliggi 1♦ a quella creatura per ogni creatura Marte in gioco". Quei danni devono essere inflitti solo alla creatura scelta e non possono essere distribuiti tra più creature.

PERICOLO X

Quando una creatura con la parola chiave Pericolo X è attaccata, infligge X danni alla creatura attaccante prima che il combattimento sia risolto (il giocatore attivo sceglie se questo si verifica prima o dopo gli altri effetti "**Pre-Combattimento:**" e le parole chiave). Se questi danni distruggono l'altra creatura, il resto del combattimento non si verifica.

Se una creatura con la parola chiave Pericolo X ottiene un'altra istanza della parola chiave Pericolo X, i due valori X si sommano.

PILA DEGLI SCARTI

Quando una carta è distrutta o scartata, viene collocata in cima alla pila degli scarti del suo proprietario. Le carte nella pila degli scarti di ogni giocatore sono informazioni aperte e possono essere consultate in qualsiasi momento.

L'ordine delle carte nella pila degli scarti di un giocatore va mantenuto nel corso della partita, a meno che la capacità di una carta non richieda di cambiare quell'ordine.

Quando a un giocatore privo di carte del suo mazzo viene richiesto di pescare, quel giocatore rimescola la sua pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo.

PIÙ FORTE

Un riferimento alla creatura "più forte" indica la creatura in gioco con la Forza più alta. Se più creature soddisfano questo requisito, ognuna di esse è considerata la "più forte".

Se una capacità richiede di selezionare una singola creatura più forte e più creature sono in parità per quel requisito, è il giocatore attivo a sceglierne una.

Gruppi di "più forti"

Se l'effetto di una carta si riferisce a un gruppo di "X creature più forti", si riferisce a un numero di creature in gioco che hanno una Forza pari o superiore a ogni creatura che non appartiene a quel gruppo. Se non ci sono sufficienti creature con la Forza più alta per completare il gruppo, allora una creatura con la successiva Forza più alta è valida per essere considerata parte del gruppo. Si prosegue fino a quando il gruppo non è stato riempito oppure non ci sono creature rimanenti. Se in un qualsiasi momento più creature sono in parità con la stessa Forza qualificandosi per il gruppo ma non ci sono spazi sufficienti nel gruppo per ognuna delle creature in parità, il giocatore attivo sceglie quali delle creature in parità fanno parte del gruppo.

Esempio: Andrea gioca la carta azione Tre Sorti, che recita: "**Gioco:** Distruggi le 3 creature più forti". In gioco ci sono una creatura con 8 Forza, una creatura con 7 Forza e due creature con 5 Forza. Andrea deve selezionare 3 creature per riempire il gruppo e deve scegliere la creatura con 8 Forza come prima creatura per il gruppo. Non ci sono altre creature in gioco in parità per la più forte. Allo scopo di riempire il gruppo, viene selezionata la creatura più forte successiva, ovvero quella con 7 Forza. Dopo che questa creatura è selezionata, ancora una volta non ci sono creature in gioco in parità con 7 Forza, quindi deve essere selezionata una creatura con la Forza più alta successiva. Andrea quindi deve scegliere 1 tra le creature con 5 Forza per completare il gruppo.

POTENZIAMENTO (NUOVO)

Ogni carta con la parola chiave Potenziamento ha aggiunto le icone bonus indicate a carte casuali del mazzo di cui fa parte (queste aggiunte sono già avvenute durante il processo di generazione del mazzo).

La parola chiave Potenziamento non ha alcun effetto durante la partita.

Esempio: Il Tagliaborse Mutante possiede "Potenziamento ♦♦♦♦". Come risultato, 3 icone bonus ♦ sono state aggiunte casualmente alle carte del mazzo del Tagliaborse Mutante. Quest'ultimo non riceve alcuna capacità speciale dalla parola chiave Potenziamento durante la partita.

Le icone bonus aggiunte da Potenziamento possono essere identificate tramite questo elemento grafico:



POTERE

Se una capacità include la parola "puoi" (o una sua variante), il testo che segue il "puoi" è facoltativo. Se un giocatore sceglie di risolvere una capacità "puoi", deve risolvere la maggior parte possibile di quella capacità.

PRE-

Se il prefisso "pre-" viene usato in una capacità (per esempio "**Pre-Raccolto:**" o "**Pre-Combattimento:**"), quella capacità si risolve prima di risolvere il raccolto o il combattimento (ma dopo che la carta è stata esaurita, se per usare la carta è necessario esaurirla).

PROPAGAZIONE

Quando una capacità infligge danni "con propagazione" a una creatura, i danni da propagazione sono inflitti a ogni vicino della creatura bersaglio.

PROTEGGERE

Quando una creatura diventa protetta, viene collocato su di essa un segnalino protezione. Se una creatura con un segnalino protezione sta per essere danneggiata, **distrutta** o per uscire dal gioco, scartare invece ogni segnalino protezione su di essa. (**Nota:** Questo previene il fatto che quella creatura sia marchiata per la distruzione.)

Mentre una creatura possiede un segnalino protezione, non può essere protetta nuovamente.

Se un segnalino protezione viene collocato su una creatura dopo che essa è già stata marchiata per la distruzione, il segnalino protezione non preverrà l'uscita dal gioco della creatura. Tuttavia, preverrà l'eventuale uscita dal gioco in altri modi della creatura, come per esempio il fatto di ritornare nella mano.

PROVOCAZIONE

Se una creatura possiede la parola chiave Provocazione, ogni suo vicino che non possiede la parola chiave Provocazione non può essere attaccato da una creatura nemica usata per combattere.

Nella linea di battaglia, le creature con Provocazione vengono posizionate leggermente in avanti per indicare la loro presenza all'avversario.



Il Campione Anaphiel (al centro) possiede la parola chiave Provocazione e viene posizionato leggermente in avanti nella linea di battaglia.

RACCOLTO

Quando un giocatore usa una creatura per il raccolto, il giocatore esaurisce la creatura, ottiene 1 *Æmber* per la sua riserva di *Æmber* e poi risolve tutte le capacità "**Raccolto:**" della creatura.

RAMINGO

Questo simbolo indica che la carta è un ramingo. Un ramingo è un'istanza molto rara di una carta che ha abbandonato la sua Casa standard e ora fa parte di una nuova Casa. A tutti i fini di gioco, un ramingo è considerato appartenente alla Casa stampata sulla sua carta.



RARITÀ

Il simbolo di rarità di una carta compare in fondo alla carta stessa, accanto al numero di collezione. La rarità di una carta (comune, non comune, rara o speciale) è usata dall'algoritmo di generazione dei mazzi per determinare con che frequenza quella carta comparirà nei mazzi. Le carte speciali seguono un tipo diverso di distribuzione e non rispettano le normali regole di rarità del gioco.



Comune



Rara



Non Comune



Speciale

RIMETTERE

Quando gli *Æmber* catturati vengono rimessi in una riserva, devono essere collocati nella riserva di *Æmber* dell'avversario.

RIPETERE

Se il testo di una carta richiede ai giocatori di ripetere un effetto, l'intero effetto (compreso il testo che fornisce l'istruzione di ripetere) viene risolto ancora una volta nella sua interezza. Se la carta che sta creando questo effetto è rimossa dal gioco, l'effetto non può più ripetersi.

Se il testo di una carta richiede ai giocatori di ripetere un effetto "precedente", solo l'effetto che precede il testo che fornisce l'istruzione di ripetere viene risolto ancora una volta nella sua interezza.

Nota: Ripetere un effetto non interagisce con la Regola del Sei, poiché tale regola è applicata solo al giocare e usare carte, e non a innescare i loro effetti più volte.

RUBARE

Quando una capacità ruba gli *Æmber*, gli *Æmber* rubati vengono rimossi dalla riserva di *Æmber* dell'avversario e aggiunti alla riserva di *Æmber* del giocatore che risolve la capacità che ruba.

Se una capacità ruba più *Æmber* di quelli che rimangono nella riserva di un giocatore, quella capacità ruba solo l'ammontare rimanente nella riserva.

SACRIFICARE

Quando a un giocatore viene richiesto di sacrificare una carta, quel giocatore deve scartare dal gioco quella carta.

Quando una carta è sacrificata, quella carta è considerata distrutta e le eventuali capacità "**Distrutto:**" della carta si risolvono.

Un giocatore non può sacrificare carte che non controlla.

SCAMBIARE

Se due elementi di gioco vengono scambiati, ognuno prende la posizione dell'altro.

Quando due creature devono essere scambiate, si scambiano di posizione; questo significa che ognuna prende la posizione dell'altra nella linea di battaglia. Le due creature scambiate devono sempre essere controllate dallo stesso giocatore.

Se le carte che vengono scambiate appartengono a due aree di gioco diverse (come per esempio una carta in gioco e una carta nella mano), le due carte in questione cambiano area di gioco.

SCELTA DELLA CASA

Ogni turno un giocatore deve scegliere 1 delle tre Case indicate sulla sua carta identità, se possibile. Le capacità di alcune carte potrebbero limitare la scelta della Casa di un giocatore.

Se un giocatore ha ottenuto il controllo di una carta che non appartiene a una delle sue tre Case, la Casa di quella carta diventa una scelta valida per quel giocatore fintanto che egli mantiene il controllo di quella carta.

Se nessuna Casa può essere scelta legalmente, il giocatore gioca il turno senza avere alcuna Casa attiva.

Se un giocatore si trova di fronte a due (o più) mandati "devi scegliere", può scegliere una qualsiasi di quelle opzioni.

SCHIERAMENTO

Una creatura con la parola chiave Schieramento non deve necessariamente essere giocata su un fianco della linea di battaglia del suo controllore. Quando è giocata, può essere invece collocata in qualsiasi posizione della linea di battaglia del suo controllore (anche in mezzo ad altre due creature).

SCHERMAGLIA

Quando una creatura con la parola chiave Schermaglia è usata per combattere, non subisce danni dalla creatura avversaria quando vengono inflitti i danni del combattimento.

Questo si applica soltanto ai danni che sarebbero inflitti dalla Forza della creatura avversaria e non a quelli inflitti dalle parole chiave o dalle altre capacità delle carte.

SE LO FAI E PER POTER

Se una capacità include la formula "se lo fai" o "per poter", il giocatore a cui la capacità si riferisce deve risolvere con successo e completamente il testo che precede quella formula prima di poter effettuare o risolvere il testo che segue quella formula. In altre parole, se la prima parte della capacità non viene risolta con successo e completamente, la parte che segue la formula non si risolve o non può essere effettuata.

SEGNALINO +1 FORZA, CARTA STATUS FORZA

Quando una creatura riceve un "segnalino +1 Forza", viene collocata sulla creatura una carta status corrispondente. Per ognuna di queste carte presenti sulla creatura, la sua Forza aumenta di 1.

SEGNALINO, VARIO

Alcune carte potrebbero riferirsi a segnalini che non sono rappresentati da un componente ufficiale. I giocatori possono usare qualsiasi risorsa a loro disposizione per rappresentarli: monete, foglietti di carta o persino chip da poker. Questi segnalini non possiedono delle regole specifiche, ma ogni carta che li crea descrive il loro funzionamento.

ELENCO DI TIPI DI SEGNALINI:

- Segnalino Crescita
- Segnalino Destino
- Segnalino Distorsione
- Segnalino Gloria
- Segnalino Miccia
- Segnalino Ordinanza
- Segnalino Trama

SPEZZARE

Se una chiave precedentemente forgiata viene "spezzata", girare il segnalino chiave sul suo lato non forgiato. La chiave non conta più al fine di determinare la condizione di vittoria del suo controllore e deve essere forgiata di nuovo per vincere la partita.

SPOSTARE

Se Quando una carta indica di spostare degli *Æmber*, prendere quell'ammontare di *Æmber* da quella carta/luogo e spostarli su un'altra carta/luogo. Questo non conta come catturare, rubare o perdere *Æmber*.

Quando una carta indica di spostare dei danni, prendere quei danni da una carta e collocarli su un'altra carta. Questo non conta come danneggiare la seconda carta e questi danni non vengono prevenuti dall'Armatura o da altri effetti di prevenzione del danno.

Quando una carta indica di spostare una creatura, quella creatura deve rimanere sotto il controllo del suo attuale controllore a meno che la carta non specifichi anche che un giocatore diverso sta prendendo il controllo di quella creatura. **Un giocatore può "spostare" una creatura in modo che essa rimanga nella stessa posizione nella linea di battaglia.**

STORDIRE, CARTA STATUS STORDITO

Quando una creatura diventa stordita, viene collocata su di essa una carta status Stordito. Mentre una creatura è stordita, non può combattere, raccogliere o usare capacità azione od omni.

Ogni volta che una creatura stordita potrebbe normalmente essere usata, può invece essere usata, esaurendola, per rimuovere la sua carta status Stordito.

Se l'effetto di una carta sta per fare in modo che una creatura stordita combatta, raccolga o usi una capacità azione od omni, invece quella creatura viene esaurita e la carta status Stordito viene rimossa. **Questo è considerato "usare" quella creatura.**

Le capacità costanti e quelle che non richiedono alla creatura di raccogliere, combattere o essere usata sono ancora attive.

Se una creatura stordita viene attaccata, infligge comunque danni alla creatura attaccante durante il combattimento.

Mentre una creatura è stordita, non può ricevere un'altra carta status Stordito. Se un effetto tenta di stordire una creatura stordita, quell'effetto non stordisce la creatura già stordita.

TESTO AUTOREFERENZIALE

Se la capacità di una carta si riferisce al suo stesso nome, quel riferimento riguarda solo la carta stessa e non le altre copie di quella carta.

Se una carta copia od ottiene il testo di un'altra carta, qualsiasi testo autoreferenziale si riferisce ora alla carta che ottiene il testo.

Esempio: Lorenzo usa il Credo dell'Allevamento e rivela Bad Penny dalla sua mano, scegliendo un Pixie della Polvere il gioco. Il Pixie della Polvere otterrà effettivamente il testo: **"Distrutto: Rimetti il Pixie della Polvere nella tua mano"**.

Se una miglioria fornisce a una creatura una capacità che si riferisce al nome di quella miglioria, quel riferimento è considerato un testo autoreferenziale. Si riferisce pertanto solo a quella copia della miglioria e non alle altre copie della miglioria.

Se una creatura ottiene una capacità che si riferisce al nome di quella creatura, quel riferimento è considerato un testo autoreferenziale.

TORMENTATO

Mentre un giocatore ha 10 o più carte nella sua pila degli scarti, quel giocatore è tormentato. Essere tormentato non ha effetti intrinseci, ma certe capacità delle carte potrebbero farvi riferimento.

TRATTI

I tratti sono attributi descrittivi (come "Cavaliere" o "Spettro") a cui le altre carte potrebbero fare riferimento. Sono elencati nella parte alta e centrale del box di testo di una carta.

I tratti non possiedono effetti intrinseci, ma certe capacità delle carte potrebbero farvi riferimento.

TURNO

Un turno consiste nei cinque passi svolti dal giocatore e descritti nella sequenza di turno del gioco. I passi sono:

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

USARE

Vedi "Usare le Carte" a pagina 6.

USCIRE DAL GIOCO

Se una carta in gioco esce dal gioco (torna nella mano o nel mazzo, è distrutta, scartata, archiviata o epurata), tutti i segnalini non *Æmber* e le carte status su quella carta vengono rimossi, tutte le miglurie su quella carta vengono scartate e tutti gli effetti persistenti applicati alla carta terminano.

Quando una carta viene spostata da una zona in gioco a una zona fuori dal gioco in cui l'identità delle carte è nascosta all'avversario (come la mano, il mazzo o gli archivi di un giocatore), tutti gli effetti in corso di risoluzione che interagiscono o stanno per interagire con quella carta cessano di farlo, a meno che l'effetto di una carta non specifichi espressamente che interagisce con quella zona.

Se una creatura con 1 o più *Æmber* su di essa esce dal gioco, gli *Æmber* vengono rimessi nella riserva di *Æmber* dell'avversario. Se una carta non creatura con 1 o più *Æmber* su di essa esce dal gioco, gli *Æmber* vengono rimessi nella riserva generale dei segnalini.

Quando una carta lascia il gioco viene sempre messa nella corrispondente zona fuori dal gioco del suo proprietario, a meno che l'effetto di una carta non specifichi espressamente che interagisce con quella zona.

Se 1 o più carte escono dal gioco mentre si sta risolvendo una capacità, le istruzioni successive della stessa capacità si riferiscono a quelle carte nel loro stato immediatamente antecedente all'uscita dal gioco.

Esempio: Il Macacodice (147) possiede il testo: **"Gioco: Archivia ogni creatura vicina. Se quelle creature condividono una Casa, ottieni 20"**. Se una delle carte archiviate era influenzata da un effetto che aveva cambiato la sua Casa di appartenenza, la seconda parte della capacità del Macacodice si riferisce alle Case a cui quelle carte appartenevano immediatamente prima di essere archiviate.

VELENO

Qualsiasi danno inflitto tramite la Forza di una creatura con la parola chiave Veleno durante un combattimento distrugge la creatura danneggiata. Questo accade quando i danni vengono applicati con successo alla creatura avversaria.

Veleno non ha effetto se tutti i danni vengono prevenuti dall'Armatura o vengono prevenuti da altre capacità: esso si risolve solo quando 1 o più danni sono stati inflitti con successo.

Veleno si riferisce soltanto ai danni che stanno per essere inflitti dalla Forza di una creatura e non a quelli inflitti da altre parole chiave o altre capacità delle carte.

VICINO

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

VINCOLO

Le capacità di alcune carte fanno in modo che un giocatore ottenga 1 o più vincoli. Se un giocatore ottiene dei vincoli, quel giocatore fa avanzare il suo segnalino sulla sua carta vincoli del numero di vincoli ottenuti.

Se un giocatore possiede dei vincoli quando rifornisce la sua mano e sta per pescare carte in base al numero di carte rimanenti nella sua mano, pesca un certo numero di carte in meno come indicato dalla tabella sottostante. Poi perde 1 vincolo facendo scendere di 1 il suo segnalino vincoli.

1-6 Vincoli: Pescare 1 carta in meno.

7-12 Vincoli: Pescare 2 carte in meno.

13-18 Vincoli: Pescare 3 carte in meno.

19-24 Vincoli: Pescare 4 carte in meno.

Mentre peschi la mano di carte di partenza durante la preparazione, se un mazzo ha vincoli assegnati, i vincoli si applicano anche alla mano di carte di partenza pescata come se stessi pescando le carte nel passo 5. Un vincolo è perso per la mano di partenza come da regole standard.

Vedi "Vincoli" a pagina 8.

X

A volte, una "X" viene usata per specificare un valore definito dalla capacità di una carta. A meno che non sia definito dalla capacità di una carta, il valore di X è pari a 0.

Esempio: Il Malandrino possiede Forza pari a X e la capacità "X è la Forza totale dei vicini non Cangiante del Malandrino". Se l'avversario gioca l'Ombra di Dis, il Malandrino non possiede più la capacità e la sua Forza sarà pari a 0.



IL LATO FORTUNATO

di Daniel Lovat Clark

Dodger si tuffò fuori dalla stanza e corse verso la cima dello sperone di cristallo, esile quanto la lama di un coltello. Dietro di lui un ammasso infuriato di squame, zanne e odio; davanti a lui una caduta verso morte certa. Si lanciò in avanti affidandosi alla fortuna: sentì le sue mani stringersi attorno a un fitto groviglio di rampicanti frustalame e dondolando riuscì a issarsi all'esterno, mentre il cristallo dietro di lui andava in frantumi.

La creatura zannuta alle sue spalle lanciò un ruggito talmente forte che Dodger ebbe l'impressione di esserne letteralmente sospinto, fino ad atterrare sul ciglio opposto del crepaccio. Barcollò sull'orlo del burrone: vide le lance luccicanti del canyon di cristallo sottostante, la grande distesa delle pianure d'oro oltre di esso, la palude scintillante, l'ombra del Sanctum soprastante e poi finalmente si allontanò barcollando dal ciglio per mettersi in salvo sul lato fortunato del crepaccio.

In salvo... Almeno per il momento.

Trasse un profondo respiro e fece scorrere le dita sul suo dannato mantello. Era a corto di Æmber. Impossibile nascondersi nelle ombre, non al momento, almeno. "Bah, quando è troppo facile non è nemmeno divertente" borbottò lanciando un'occhiata al fondo del crepaccio. Le "zanne con le zampe" (troppe zampe) che strisciavano sul fondo inarcavano la testa e annusavano l'aria soprastante con il loro muso squamoso e serpentiforme.

"Che cosa hai fatto, piccoletto?" chiese la voce gioviale di Valdr, che era appena arrivata sull'orlo del crepaccio e osservava la bestia inerparsi verso di loro. Dodger dovette alzare la testa in alto, ancora più in alto e ancora più in alto, fino all'altezza combinata di due o tre Dodger, per riuscire a guardare in faccia la gigantesca Brobnar. Il sole che brillava in lontananza dietro la sua testa sembrava quasi farle da aureola.



Sfoggiò il suo sorriso migliore, quello che usava per cavarli dai guai, i suoi denti candidi tra le ombre del suo volto scuro come l'inchiostro, simili al bagliore di una lama in mezzo alle ombre.

"Be', le sue spine sono fatte di Æmber, no?" rispose Dodger, puntando un dito nero e violaceo verso le spine cristalline che spuntavano dalle squame della creatura: risplendevano di luce rossastra nella penombra del crepaccio. "E lei aveva detto di avere bisogno di Æmber, mi sembra."

"E tu l'hai portato dritto da noi" ribatté Valdr mentre la creatura iniziava a scalare la parete rocciosa per raggiungerli, ringhiando e graffiando la pietra. "Davvero premuroso." Sollevò il suo razzomartello e premette con il pollice l'impugnatura: all'interno della gigantesca testa d'acciaio dell'arma, un motore prese a rombare; si accigliò quando Dodger scivolò alle sue spalle con un'aria da bambino innocente. "Che cos'è, lo sai?"

"È un grufolatore, non vedi?" rispose Dodger.

"Quindi non lo sai" rispose Valdr. Quando il grufolatore superò il bordo del crepaccio ruggendo e sfoderando le zanne, Valdr sferrò un colpo dall'alto con il martello, colpì il cranio della bestia con un boato e bang! La creatura smise di muoversi dopo uno spasmo. "Raccogli quegli Æmber!" ordinò Valdr, voltandosi per andarsene. "E prego, non c'è di che."

Dodger ridacchiò e sfoderò il suo coltello da polso chinandosi accanto alla testa della creatura senza vita. Forse poteva grattare un po' di Æmber dalla cima, ricaricare il suo mantello e metterne da parte un po' per la sua gilda? L'Arconte non ne avrebbe sentito la mancanza, no? Non lo avrebbe certo rimproverato per aver voluto assaggiare un po' di miele dal favo, no? Quando affondò il coltello intorno alla prima spina, la sentì cantare e la trovò calda al tocco. Ma prima di poter decidere se infilarsela in tasca o meno, arrivò lei: Miss "Onyx" Censorius, l'Arconte in persona, china su di lui e più curiosa, splendida e assurda che mai.

"Uh, salve, mia signora" borbottò Dodger collocando la spina di Æmber sul terreno accanto a lui e iniziando a lavorare a quella successiva senza sognarsi minimamente di tenerne una per sé; non certo il fedele Dodger, no, assolutamente. "Qui ci sono Æmber in abbondanza. Più che abbastanza per forgiare una di quelle chiavi che vi interessano tanto."

"Sì" rispose lei. "Ma il materiale da solo non basta, Dodger. È il coraggio a creare questa chiave." Protese il suo dito perfetto per toccare il muso ferito della bestia abbattuta. Dodger si chiese cosa vedessero gli altri quando guardavano Onyx; a lui appariva come una visione, un'elfa simile eppure diversa da lui, più alta e avvolta da un alone di luce. Mozzafiato, in senso letterale. Inoltre possedeva la forza dei giganti Brobnar di Valdr, braccia possenti, spalle larghe... ma anche la stessa gelida, terribile lucidità del peggior demone di Dis. Quando Onyx ricambiò il suo sguardo, Dodger non seppe dire se lo considerasse un insetto da appendere con una spilla alla sua collezione, il suo miglior procacciatore o il suo prossimo pasto.

Poi si rese conto che Onyx stava ancora parlando. "E per avere coraggio bisogna prima avere paura." Si alzò in piedi, raccogliendo l'ultima spina di Æmber di Dodger e infilandola in una tasca laterale della sua veste.

"Sii coraggioso, Dodger. Fallo per me, vuoi?" Onyx sorrise e Dodger annuì, ammutolito.

"Coraggioso per cosa?" si chiese mentre il primo dei cuccioli affamati del grufolatore usciva strisciando dal corpo senza vita della madre, mostrando le zanne...

IL CROGIOLO

"Sono riuscita a vederlo bene, mentre la Quantum andava in pezzi durante la discesa. Un pianeta gigantesco, un guscio incompleto che lo circondava e quella guglia impossibile in esso incastonata, che si estendeva oltre a noi... Credo che già nello spazio fossimo dentro quella cosa."

-Capitano Val Jericho, Astronave Quantum delle Stelle Unite

"La formica-larva mintarana non immagina di essere in un terrario e ignora l'esistenza del mondo esterno. Certi giorni mi chiedo se anch'io sia una formica-larva."

-Quixo "l'Avventuriero"

Un mondo gigantesco situato al centro dell'universo. Il melting pot dove milioni e milioni di mondi si mescolano assieme, dove alieni, Intelligenze Artificiali e antiche società convivono in modi inconcepibili. Lo chiamano Crogiolo.

Nessuno sa quando fu costruito, la risposta migliore che si può ottenere è "tanto, tanto tempo fa". Nessuno sa chi l'abbia costruito, l'unica risposta che si può ottenere è "gli Architetti". E nessuno conosce il suo scopo, se non quello più evidente: un luogo dove radunare campioni di ogni pianeta, ogni specie, ogni cultura della galassia.

Dalla superficie sembra simile a tanti altri pianeti: è dotato di gravità (a volte più forte, a volte meno forte), di un'atmosfera (a volte abitabile, a volte no); è popolato da vegetali, animali, formazioni minerali, rovine di civiltà scomparse da tempo... Chi si aggira per il Crogiolo non esplora soltanto un mondo alieno: li esplora tutti. Dalle città sospese del Sanctum alle foreste di cristallo del Bosco degli Æmber, dai macigni torreggianti della Montagna del Gigante Dormiente alle pozze di argento vivo della palude di Arygrum, dalle pianure rosse spazzate dal vento di Nova Hellas ai canyon abissali dell'Eco del Profondo, le meraviglie che il Crogiolo offre non hanno limiti.

E i popoli! Razze provenienti da milioni di mondi e cento milioni di culture, che vivono fianco a fianco (o a tentacolo) su tutta la superficie del Crogiolo formando bande di nomadi, tranquilli villaggi, frenetiche città, fortezze torreggianti o placidi templi... Mercanti o briganti, re o scienziati, quanta gente! Quando così tante specie e culture diverse vivono fianco a fianco, le vecchie nazioni e gli imperi dei mondi nati tendono a scomparire in fretta... nella maggior parte dei casi. Gli elfi delle Ombre o le tribù dei Brobnar tentano di mantenere le loro comunità coese, ma singolarmente si aggirano per le vie delle grandi città del Crogiolo proprio come tutti gli altri. L'Impero Marziano sarà anche guidato da un gruppo di xenofobi conquistatori, ma i suoi sudditi si dileguano di soppiatto per assistere all'ultimo concerto dei Rolling Bugs proprio come tutti gli altri. Molte delle innumerevoli Case del Crogiolo sono nate sul pianeta stesso, ma anche quelle che provengono da un loro mondo natio, come le Ombre, ora contano numerosi alieni tra le loro fila. Con il tempo, il Crogiolo cambia tutti.

O quanto meno cambia la visione del mondo dei suoi abitanti, poiché al di sopra di ogni altra cosa si erge la Guglia, quella torre assurda che sorge dal polo e sale verso lo spazio. E dalla Guglia, cosa si dirama? Uno strato incompleto del Crogiolo? Un possente spazioporto, riservato esclusivamente all'uso degli Architetti? Chi può dirlo? Ma se fissi il cielo azzurro abbastanza a lungo, avrai l'impressione di scorgere i tralicci e le strutture di un mondo ancora in costruzione. Il Crogiolo, per quanto assurdo, gigantesco e artificiale, continua ancora oggi a crescere ed evolversi.

GLI ARCONTI

"Per un ragazzo timido di un minuscolo villaggio, era come se un angelo fosse sceso sulla terra per camminare in mezzo a noi. Da un certo punto di vista avevo ragione ma allo stesso tempo mi sbagliavo di grosso."

-Comandante Remiel, Cavaliere del Sanctum

"Voi ci guardate e pensate: questa creatura è simile a un dio; ma noi vi guardiamo e pensiamo: questa meravigliosa creatura è qualcosa che non potrò mai veramente capire. Siamo tutti qui per apprendere qualcosa l'uno dall'altro, nella pace o nel conflitto. Dev'essere questo lo scopo del Crogiolo."

-Miss "Onyx" Censorius, Arconte

La vita è giunta sul Crogiolo da altri mondi. Questa è una verità comune accettata praticamente da tutti. Mondi diversi, mantenuti in una qualche forma di equilibrio, mescolati e fusi assieme dai folletti robotici che a detta di molti sarebbero stati creati dagli Architetti. Allora cos'ha di unico il Crogiolo?

La risposta sembra essere gli Arconti. Figli degli dèi, manifestazioni di un'IA centrale, mortali trasformati o esseri di pura energia? Nessuno lo sa. Gli Arconti stessi sembrano non saperlo o non volerne parlare; tuttavia, essi viaggiano per il Crogiolo nel tentativo di studiare i popoli e gli animali che incontrano, sempre impazienti di saperne di più sull'ambiente che li circonda.

Gli Arconti sono strani esseri, difficili da capire per i semplici mortali; possiedono un corpo soltanto quando decidono di averlo: nelle altre occasioni esistono solo come coscienze disincarnate o esseri di energia luminosa. L'unico tratto che sembrano condividere è la capacità di parlare con tutte le creature senzienti; altrimenti, sono diversi nell'aspetto e nel carattere quanto il Crogiolo stesso.

Gli Arconti vanno spesso in cerca di compagni con cui viaggiare nella loro ricerca delle misteriose Cripte del Crogiolo, depositi segreti di saggezza, potere e conoscenza a cui soltanto loro possono accedere. Per aprire una Cripta, gli Arconti devono competere tra loro nella corsa per radunare gli Æmber necessari e forgiare le chiavi richieste dalla Cripta stessa: questa gara è un incrocio tra un rituale sacro, un evento sportivo e una rissa di strada a mani nude. Gli scontri sfociano quasi inevitabilmente nella violenza, ma le morti sono rare; anzi, grazie alle tecnologie avanzate e alle capacità insolite degli Arconti, molti di questi combattimenti si rivelano vantaggiosi per i loro seguaci. Quando gli Arconti riescono ad aprire una Cripta, entrano in possesso di un inestimabile tesoro di saggezza, tecnologia ed energia indefinibile che assorbono direttamente. A eccezione di questa forma di energia unica, il bottino della Cripta viene comunemente condiviso tra l'Arconte e i suoi seguaci... e questo rappresenta un potente incentivo a unirsi alla compagnia di un Arconte.

Per alcuni, la promessa di questi tesori è una ragione sufficiente per seguire un Arconte anche nel pericolo, ma altri hanno intenzioni più nobili: viaggiare con un Arconte è sempre emozionante, una cavalcata interminabile di eventi inaspettati. Sul Crogiolo, "emozionante" è spesso sinonimo di "letale", ma gli Arconti sono dotati di poteri e capacità con cui tenere i loro seguaci (relativamente) al sicuro, dai poteri curativi al dono della preveggenza. Nel più semplice dei casi, il dono delle lingue degli Arconti consente ai loro seguaci di incontrare pacificamente le altre tribù e nazioni con cui altrimenti non avrebbero modo di comunicare. Gli Arconti di indole più bellicosa tendono invece ad attrarre quei seguaci desiderosi di proteggere le loro comunità, o impazienti di scagliarsi contro nemici noti e ignoti: c'è sempre qualcuno disposto a rischiare tutto pur di servire un essere tanto potente ed enigmatico.

Quando gli Arconti aprono abbastanza Cripte e proseguono con il loro viaggio, qualunque esso sia, i loro seguaci solitamente escono migliorati da questa esperienza; solo in casi molto rari vengono abbandonati in un posto ostile del Crogiolo, dove sicuramente andranno incontro alla rovina.

CHIAVI

Ho aiutato Miss Onyx a forgiare la sua terza chiave. Non... è andata come pensavo. Sapevo che doveva essere fatta di Æmber, fin lì i miei ragionamenti erano corretti, ma ero convinta che dovessimo piazzarla sulla mia forgia, sferrare qualche colpo col martello, dare una forma alla sostanza e fine della storia. Invece, sua signoria non poteva essere più disinteressata alla forma della chiave.

Ha afferrato l'Æmber ancora incandescente e strappandolo alle mie pinze ha affermato: "Questo andrà bene. Ora dobbiamo insegnare a questa chiave a provare gioia. Cosa ti dà gioia, Valdr?"

Ho dovuto pensarci su per qualche istante. "Quei dolcetti morbidi che Dodger ha trovato nell'ultimo villaggio" risposi.

"In effetti erano deliziosi" annui Miss Onyx. "Andiamo a vedere se a Dodger ne è rimasto qualcuno."

LE CASE DEL CROGIOLO

Questa sezione presenta le Case del Crogiolo che i giocatori potrebbero incontrare durante la prima stagione di gioco. Altre Case potrebbero rivelarsi nelle stagioni future.

BROBNAR

Sia quando calano dalle vette montane innevate per razzare un territorio, sia quando attraversano le desolazioni desertiche in sella ai loro destrieri motorizzati, sia quando ridono sotto la pioggia nel mare in tempesta, i guerrieri dei clan della guerra Brobnar sono sempre una vista temibile. I Brobnar sono un popolo variegato: ogni clan della guerra è comandato dal più forte, indipendentemente che quella forza sia dimostrata sul campo di battaglia, nel Ring del Campione o tramite un puro sfoggio di personalità e ingegno.



Sebbene le tradizioni orali dei giganti descrivano un viaggio dalla mitologica terra del Vanhalla, molti studiosi credono che la cultura Brobnar così come esiste oggi sia stata creata sul Crogiolo, forse attraverso una fusione tra i primi giganti e le prime tribù di goblin incontrate. Nel corso dei secoli i Brobnar hanno sviluppato una loro personale identità, indipendente da ogni altra tribù assimilata.

Innanzitutto, i Brobnar mettono la forza al di sopra di ogni altra cosa. Nella società Brobnar, ogni individuo ha diritto soltanto a ciò che la sua forza gli consente di prendere: un avversario o un rivale che non ha la forza di difendere le sue proprietà non può rivendicare alcun diritto su di esse. Inoltre, i Brobnar fanno molta attenzione a dare l'impressione di essere potenti già nell'aspetto: essere visti come deboli equivale a essere deboli.

Infine, i Brobnar adorano la musica alta, le bevande alcoliche più forti e gli oggetti luccicanti.

Per il resto del Crogiolo, i Brobnar sono nemici pericolosi e alleati preziosi. Alcuni clan della guerra esigono tributi dai loro vicini, mentre altri si lasciano ingaggiare come mercenari. Molti Brobnar trascorrono del tempo con gli altri popoli per dare dimostrazione della loro forza e scoprire qualcosa di più (a volte in modo doloroso) sulla vita nel Crogiolo; di tanto in tanto qualcuno impara anche la lezione più preziosa in assoluto: per quanto si possa essere forti singolarmente, ogni gigante, goblin o altra creatura diventa più forte quando lavora assieme alle altre... e quando questo accade, tutto il Crogiolo trema!

SOCIETÀ

Molti Brobnar sono giganti, possenti creature umanoidi alte quasi tre metri dalla pelle maculata di varie tonalità. Tendono ad avere acconciature a cresta dai colori sgargianti e a farsi crescere lunghe barbe che curano meticolosamente, nonché ad adornarsi con i tatuaggi e i simboli dei loro clan. I membri del clan Gargantes, per esempio, decorano i loro corpi con una serie di tatuaggi azzurri per celebrare la loro fuga dal Labirinto di Ghiaccio del Robo-Stregone (il tesoro dei Gargantes include anche il Teschio dello Stregone, che assomiglia molto a una lattina di stagno).

Molto tempo fa, una nutrita popolazione di piccoli e ingegnosi goblin si unì al popolo dei Brobnar. I goblin sono quasi sempre relegati a un rango di servitori di seconda classe, a causa della loro piccola taglia e della loro debolezza percepita, ma sono una razza tenace e grintosa e alcuni di loro sono riusciti a imporsi come capi o sciamani rispettati anche presso i giganti.

I Brobnar, dal canto loro, accettano chiunque nei loro clan, fintanto che il nuovo arrivato dimostra di avere una volontà forte ed essere disposto a combattere!

TECNOLOGIA

Sebbene possano apparire brutali e ingenui agli occhi delle razze più civilizzate, i Brobnar sono grandi fautori di quelle tecnologie che si dimostrano rumorose o distruttive (o meglio ancora, entrambe le cose). Sono un popolo violento che tende a farsi male e a subire molto spesso disgrazie, quindi fa ampio uso di protesi o potenziamenti cibernetici. Prediligono le armi che consentono loro di ingaggiare direttamente i nemici ed esultano quando possono fare buon uso della loro grande forza; tuttavia, perfino i loro martelli, le loro asce e i loro guanti d'arme da sfondamento vengono spesso potenziati con motori, razzi e altre innovazioni per renderli più rumorosi e potenti (in molti casi più pericolosi anche per il fruitore, ma ai Brobnar la cosa sembra non importare troppo). Poiché danno grande valore alla forza, usano i loro *Æmber* come fonte di energia per alcuni macchinari o addirittura come decorazione personale al fine di potenziare i loro corpi.

Le merci dei Brobnar sono fabbricate singolarmente dai loro artigiani: le infrastrutture industriali esistenti sono minimali. Ne consegue che i loro oggetti sono fatti per durare e che un artigiano in grado di produrre oggetti resistenti, di bell'aspetto e rumorosi può godere di una stima pari a quella di un guerriero. I Brobnar sono anche grandi amanti della bellezza visiva e musicale... secondo i loro parametri; altri possono trovare la loro arte e la loro musica troppo "forti".

ARCONTI

I Brobnar sono un popolo che dà molta importanza alla fisicità e trova sconcertante la natura eterea degli Arconti. Se un Arconte desidera ottenere il rispetto dei Brobnar, deve manifestarsi fisicamente e dare dimostrazione della propria forza fisica o di volontà, dimostrazioni che generalmente gli Arconti non hanno difficoltà a fornire. Una volta palesato il loro valore, gli Arconti scoprono che i Brobnar sono compagni fedeli ed eccellenti, gioviali e schietti. Molti Arconti alleati dei Brobnar finiscono sempre più spesso per assumere una forma fisica al fine di godere dei piaceri semplici e universali che questa comporta.



DIS

Sul Crogiolo circolano molte storie sui terribili mostri che si annidano nello spazio tra i mondi. Queste creature fanno irruzione dal sottosuolo per terrorizzare gli innocenti, i loro imp saltellanti rubano gli Æmber e i loro potenti demoni distruggono chiunque tenti di fermarli. Chi è tanto stolto o tanto sfortunato da recarsi sul loro mondo infernale, noto come Dis, non fa mai più ritorno.



I demoni semi-viventi, sempre stando a queste storie, sono creature intrappolate a metà strada tra un mondo e l'altro, quindi non conoscono la vita, il dolore e la gioia come li conosciamo noi. Devono invece rubare tutto questo agli abitanti del Crogiolo; vanno alla ricerca delle emozioni più intense e le assimilano per sostentarsi. Là dove qualcuno cede alla collera, si annida un demone pronto ad attizzare le fiamme del conflitto per reclamare quelle emozioni e la stessa anima dell'individuo infuriato. Avidità, paura, sofferenza... I demoni provocano tutte queste emozioni nei mortali per poi assorbirle e fare ritorno ai loro covi malvagi.

I Teorici di Logos si fanno beffe di queste storie, bollandole come superstiziose sciocchezze e spiegano che i demoni sono soltanto dei parassiti che dimorano nella sovrastruttura del Crogiolo, quella che separa questo strato da quello sottostante. Desensibilizzati emotivamente a causa dell'assenza di stimoli nel loro spazio, i "demoni" sfruttano le proprietà psico-reattive degli Æmber per catturare le tracce emotive e mentali degli altri residenti del Crogiolo e riportarle a Dis, dove possono studiarle e forse ricrearle attraverso specifici esperimenti.



I Teorici considerano come una sciocchezza il fatto che queste teorie coincidano quasi alla perfezione con le storie fantasiose della "superstizione" popolare e se questa coincidenza viene fatta loro notare si ritrovano a rispiegare gli stessi concetti, solo più lentamente.

SOCIETÀ

A dispetto di quello che raccontano le leggende, i demoni di Dis sono creature di carne e sangue, o quanto meno di pelle (o chitina insettiforme) e icore, a cui si aggiungono gli orrori tecnologici dei loro molti innesti cibernetici da incubo. È difficile dire se tutti i demoni appartengano alla stessa specie sotto le loro enigmatiche maschere o se la natura demoniaca sia impartita a varie creature attraverso qualche sinistro processo. I volontari disposti a studiare l'argomento sono comprensibilmente rarissimi.

I demoni dispongono di vari imp al loro servizio, creature caotiche e ingannevoli di natura robotica, animati da un'intelligenza appena meno spaventosa di quella dei loro padroni demoniaci.

Meno si parla degli umani che si uniscono volontariamente a questa fazione, meglio è.

TECNOLOGIA

Le macchine di Dis sono un misto di stregoneria e di tecnologia evoluta e i demoni infondono gli Æmber in ogni aspetto dei loro congegni, in modo tale da poter essere usati per catturare le emozioni delle loro vittime. Le fornaci di Dis ardono di fiamme rombanti dove il ferro nero viene fuso e le "anime" (o le tracce emotive) vengono scisse negli elementi base che le compongono e consumate dai demoni. Questi stessi frammenti di Æmber bruciato vengono poi incorporati negli imp e nelle altre macchine senzienti usate dai demoni, inviate a raccogliere altri Æmber e altre anime.

Anche quando non è richiesto dalla loro funzione, i congegni di Dis tendono ad avere bordi taglienti, una superficie rovente, spuntoni e altri numerosi elementi che possono indurre i più imprudenti a ferirsi.

ARCONTI

Gli Arconti sono gli unici esseri del Crogiolo che possono affermare di comunicare a tutti gli effetti con i demoni di Dis e molti di loro trovano i demoni infinitamente affascinanti. L'ossessione di Dis per le sensazioni e le emozioni estreme risulta particolarmente attraente per gli Arconti, che spesso fanno fatica a entrare in empatia con la condizione della mortalità. Alcuni Arconti hanno perfino chiesto ai demoni di essere introdotti personalmente ai concetti di dolore e paura.

FEDERAZIONE STELLARE

Nella sua perpetua esplorazione del mondo, l'equipaggio della SAV Quantum si trovò intrappolato in un campo energetico anomalo che lo costrinse a un atterraggio di fortuna sul Crogiolo, che tutti ricordano come lo "schianto". Pur cercando di sopravvivere in quel nuovo mondo, la piccola delegazione di scienziati, esploratori e militari della Grande Federazione Stellare ha continuato a perseguire con coraggio la sua missione di giungere in tutti i luoghi dove nessun uomo, donna, neutro o essere-di-altro-genere è mai stato prima!



Naturalmente, ovunque essa si sia voltata ha trovato uomini, donne, neutri o esseri-di-altro-genere, ma non si dica che la Federazione lascia che il flusso degli eventi mini il suo senso dell'avventura. I fatti, comunque, rimangono: la Federazione Stellare ha speso decenni a esplorare la galassia, incorporando dozzine di sistemi solari all'interno della sua compagine mite e democratica ed estendendo ovunque le sue conoscenze scientifiche... e nonostante ciò, nessun indizio sull'esistenza del Crogiolo è mai giunto alle sue orecchie. Se riuscirà nel suo intento di riportare la Quantum di nuovo tra le stelle e a riprendere finalmente i contatti con il Comando della Flotta, la Federazione otterrà una conoscenza superiore a qualsiasi nozione sia descritta oggi nei datalibri.

Dallo schianto sul Crogiolo, l'equipaggio della Federazione ha dato vita a una piccola città nella savana rocciosa della Valle del Tempo nominata ufficialmente "Campo Uno", anche se tutti la apostrofano con il suo vero nome: Quantum City.



SOCIETÀ

La Federazione Stellare è una comunità poliglotta e multi-specie che si estende in una dozzina di sistemi solari. Annovera almeno venti specie membre con pieno diritto di voto, senza contare i robot a intelligenza incrementale e dozzine di altre specie che hanno relazioni amichevoli con la Federazione e convivono con essa, senza farne ufficialmente parte.

L'equipaggio della Quantum è composto principalmente da umani (della Terra o di altri pianeti), aiutati da una serie di diversi robot e guidati dal capitano Val Jericho, ma la squadra comprende anche un certo numero di alieni, molti in servizio come ufficiali di alto grado. Per esempio, l'ufficiale scientifico Quincan è un proximan di Alfa Centauri: i proximan sono famosi per i loro cervelli estremamente rapidi e le loro agili dita, sebbene la gravità leggera e il clima mite del loro mondo di origine li abbia resi meno resistenti di altre specie. L'Ufficiale di Sicurezza, il tenente Khrkhar, appartiene invece a una specie molto più durevole, gli handuhan. Robusti, forti e protetti da delle armature a scaglie, gli handuhan sono guerrieri orgogliosi che traggono una grande gioia quando competono o escono vittoriosi dalle situazioni più estreme. La terza tra le specie più rilevanti della Quantum è quella degli insettoidi krxi: nonostante il loro inquietante aspetto fisico, essi mostrano inusuali atteggiamenti di amicizia, disponibilità e sacrificio nei confronti dei loro compagni di squadra. Gli alveari comuni dei krxi sul loro mondo di origine sono un esempio di cooperazione, solidarietà, efficienza e modesti bisogni, un grande valore per la Federazione.

TECNOLOGIA

La Federazione Stellare può contare su una tecnologia estremamente avanzata: sofisticati computer, tute ambientali, veicoli, robot, zaini a propulsione, pistole a raggi e i moduli di comunicazione da polso, in grado di collegare ogni membro dell'equipaggio al computer centrale della Quantum. Tuttavia, nonostante la loro avanzata tecnologia, gli ingegneri non sono ancora in grado di rendere di nuovo funzionante la Quantum e sono stati costretti a smembrare alcuni dei suoi sottosistemi per fornire supporto ai bisogni sempre crescenti del campo della Federazione sul Crogiolo. Forse è proprio questa nuova sostanza, l'Æmber, a interferire con i sistemi della Quantum; sono necessari ulteriori studi a riguardo.

In aggiunta ai comm da polso, l'equipaggio della Quantum fa uso di varie aggiunte modulari da personalizzare in base alle esigenze di ogni singolo compito. Nella loro missione, i membri sono supportati da una varietà di robot dedicati, inclusi degli speciali veicoli come per esempio le buggy R0-V3R per tutti i terreni (le preferite dall'equipaggio, anche chiamate "Cercat-Rover"), perfette per esplorare strani pianeti.

ARCONTI

Essendo probabilmente gli ultimi arrivati sul Crogiolo, i membri dell'equipaggio della Quantum incuriosiscono gli Arconti. Mentre osservano gli esploratori della Federazione scoprire per la prima volta il nuovo pianeta, gli Arconti hanno modo di vedere il mondo con occhi "freschi". Inoltre, rimane il mistero dell'apparizione della Quantum: è stata trasportata sul Crogiolo accidentalmente, insieme al pianeta sotto di essa? È arrivata "alla vecchiaia", volando sul Crogiolo dall'esterno? In ogni caso, nessuno prima di allora era probabilmente giunto sul Crogiolo in questo modo così particolare.

Dall'altra parte, il capitano Jericho e la sua squadra sono ben felici di redigere delle "guide dei nativi" mentre si preparano a svelare i misteri dell'universo.

LOGOS

I sedicenti intellettuali e studiosi "più evoluti" del Crogiolo risiedono tutti nella Società della Logica e della Ragione, o più semplicemente Logos. Qualsiasi logotariano è ben lieto di sottolineare questo fatto, che gli venga chiesto o meno o anche quando abbia semplicemente l'opportunità di parlare di un qualsiasi argomento.

Logos si è votata all'avanzamento della conoscenza e della comprensione scientifica, mettendo da parte qualsiasi preoccupazione terrena (o quanto meno materiale) tramite l'uso della sua evoluta tecnologia. I singoli logotariani sostituiscono spesso nell'arco degli anni parte del loro corpo (o anche tutto il corpo) con le macchine, al fine di sfuggire alle distrazioni di una forma fisica e portare avanti il loro lavoro anche quando la malattia o la morte avrebbero dovuto reclamarli da tempo. Anzi, l'uso dei corpi cibernetici è talmente diffuso che nessuno al di fuori della Società è in grado di ricordare che aspetto avessero i corpi fisici originali dei logotariani, o addirittura se fossero giunti sul Crogiolo già in forma cibernetica. Logos mantiene il silenzio sull'argomento.

Anche se qualcuno considera amorale la zelante dedizione di Logos al progresso della conoscenza e descrive i suoi esperimenti più azzardati come "degenerati", "catastrofici" oppure "orrendi", i veri Teorici fanno spallucce di fronte a questa mentalità retrograda. Sanno che i segreti del Crogiolo sono di gran lunga più importanti delle vite di un singolo individuo o di una singola città e che nessun progresso è mai stato raggiunto senza che alcune piccole anomalie distorcessero lo spaziotempo locale.



SOCIETÀ

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

I Teorici si muovono nel campo della pura ragione e delle possibilità, sviluppando costantemente nuove teorie nel tentativo di decifrare i segreti dell'universo, sia quello che esiste ora, sia quello che potrebbe esistere. Tutto ciò che può essere dimostrato attraverso la matematica e la ragione è considerato potenzialmente vero; tutto il resto viene visto con sospetto e rigorosamente attaccato finché non viene ricondotto a un modello teorico adeguato. I Meccanici, d'altro canto, lavorano sui dati empirici e sul mondo allo stato attuale: ogni teoria è inutile finché non può essere messa in pratica e ogni tecnologia è tutta da dimostrare finché non viene costruita e vista all'opera.

Logos è ben lieto di accettare i membri più geniali di qualsiasi specie tra i suoi ranghi; del resto, è raro che qualcuno conservi il proprio corpo organico per più di un secolo o due.

TECNOLOGIA

La tecnologia di Logos è una tra le più evolute del Crogiolo ed è incorporata in ogni fase della vita: è anzi raro trovare un logotariano che non includa una qualche parte tecnologica nel proprio corpo. Che si tratti di arti fluttuanti a connessione magnetica (facilmente configurabili) o di un modulatore di dissonanza quantistica (per... qualche ragione), le macchine di Logos sono costruite per svolgere qualsiasi funzione concepibile e anche qualcuna inconcepibile.

Dato che Logos non cessa mai di ampliare le frontiere della conoscenza, molte delle sue tecnologie sono sperimentali o semplicemente dei prototipi; alcune non vengono mai prodotte in serie a causa di un funzionamento non esattamente ottimale (o, al contrario, funzionano perfettamente ma nel modo sbagliato). Forse alcune di queste "macchine" erano in origine degli esseri organici... ma negli esperimenti dei logotariani c'è ben poco spazio per gli scrupoli etici.

Molte macchine logotariane includono gli *Æmber* nella loro struttura, come fonte di potere o al fine di accumulare alcune delle sue proprietà più esoteriche; altre sono concepite esplicitamente per sondare e analizzare gli *Æmber*, un progetto che resta ostinatamente difficoltoso a prescindere da quanto la scienza di Logos cerchi di evolversi.

ARCONTI

Per Logos, gli Arconti sono uno dei massimi misteri insoluti del Crogiolo: i logotariani li studiano alacremente e sono ben lieti di lavorare con loro pur di scoprire qualcosa in più sulla loro natura. Dato che molti Arconti sono a loro volta parecchio curiosi sulla loro stessa natura, in tanti si uniscono alle ricerche di Logos con l'obiettivo di ampliare le loro conoscenze.



MARTE

L'Impero Marziano è degno di nota in particolare per il fatto di essere rimasto pressoché inalterato politicamente e culturalmente dopo il suo trasferimento sul Crogiolo per mano degli Architetti, avvenuto due secoli fa. Forse a seguito del fatto che la transizione si è verificata durante gli ultimi giorni della Caduta di Marte, o forse semplicemente a causa del suo relativo status di nuovo arrivato, l'Impero Marziano è rimasto intatto una volta giunto sul Crogiolo. Continua a essere governato dagli Anziani e a esercitare un dominio aggressivo sul maggior numero possibile di territori del Crogiolo, votato com'è a una crociata xenofoba per assicurarsi che Marte viva ancora.



La macchina bellica dei marziani, ora alimentata dagli Æmber anziché dalla cavorite che ha avvelenato il loro pianeta d'origine, ha riportato alcuni successi ma ha anche dovuto fronteggiare difficoltà e nemici più pericolosi di quanto si aspettasse. Le nuove forme di vita sul Crogiolo sono viste come nuove opportunità di generare un mostro perfetto e i nuovi elementi come gli Æmber significano più materie prime a disposizione degli scienziati e degli ingegneri marziani. Tuttavia, i soldati marziani con le loro armi a raggi e i veicoli con i loro blaster non sempre riportano la vittoria quando si scontrano con i possenti guerrieri Brobnar o con i branchi di gorilla Niffle; se Marte ambisce a una vittoria definitiva, deve riconquistare i cieli con i suoi dischi volanti. Purtroppo i tentativi di ricostruire la flotta marziana hanno avuto poco successo a causa di qualche forza misteriosa che impedisce alle loro astronavi di uscire dall'atmosfera.

Nonostante tutto, grazie alle loro vaste strutture di clonazione e alla possibilità di sganciare i soldati in combattimento dalle navi madri soprastanti, i marziani, pur se relativamente deboli (in senso fisico), sono riusciti a insediarsi a Nova Hellas e ora controllano tre intere città. Che tutti tremino di fronte alla potenza di Marte!

SOCIETÀ

A differenza di molte altre fazioni del Crogiolo, Marte rimane fedele alla sua purezza genetica e culturale: che Marte non muoia mai! Anche prima del trasferimento sul Crogiolo, i marziani facevano uso delle tecnologie di perfezionamento genetico e di clonazione su grande scala per dividere la loro cultura in due caste distinte: gli Anziani, più alti, intelligenti e dotati di mansioni di comando e i Soldati, più piccoli, deboli e numerosi, votati all'obbedienza.

Mentre per i membri della casta dei Soldati ci si aspetta che dimostrino fedeltà indiscussa a Marte e sia scoraggiato lo sviluppo di una loro personalità indipendente (a volte con l'applicazione di elettro-correzioni craniali), gli Anziani sviluppano gli interessi e le aree di esperienza più disparate e godono di una considerevole libertà di azione nel soddisfare i loro desideri personali. Alcuni sviluppano nuove armi biologiche (che si tratti di armi batteriologiche o di orrendi mostri), altri studiano gli esseri inferiori del Crogiolo e altri ancora preservano la cultura e la storia marziana. Tutti assieme, gli Anziani costituiscono il governo dell'Impero Marziano, per la gloria suprema di Marte!

TECNOLOGIA

La tecnologia marziana era estremamente evoluta al momento del trasferimento sul Crogiolo e, nonostante la necessità di reinventarsi completamente per adattarsi a questo nuovo contesto, da allora non ha fatto altro che diventare ancora più sofisticata. I soldati marziani vanno in guerra armati di misteriose e potenti armi pilotando camminatori e navi letali altamente evolute, mentre mostruosità geneticamente modificate vengono sguinzagliate in prima linea possibilmente contro i nemici di Marte (o almeno si spera). Non è una sorpresa per nessuno che la maggior parte delle tecnologie marziane sia costruita appositamente a scopo bellico o venga presto riadattata a tal fine.

Sebbene un tempo Marte si affidasse alla cavorite come forma di energia per le proprie armi a raggi e come propellente per i suoi dischi volanti, ora ha trovato negli Æmber reperibili soltanto sul Crogiolo dei validi sostituti; in quanto sostanza psico-reattiva, l'Æmber sembra avere anche sbloccato le capacità psichiche latenti della razza marziana, dando il via a una serie di nuovi esperimenti sul controllo mentale, la telepatia e altre tecnologie psioniche che promettono grandi cose per il futuro.

ARCONTI

Per gli Anziani di Marte, gli Arconti costituiscono sia delle potenziali minacce che degli alleati. La loro sapienza e il loro potere sono innegabili, ma altrettanto innegabile è anche la capacità di corrompere la purezza marziana con i loro compagni e le loro strane idee. Si tratta tuttavia di un rischio accettabile di fronte a vantaggi tanto elevati, pertanto gli Anziani accettano a malincuore di fraternizzare con gli Arconti (non che abbiano poi molta scelta). Da parte loro, a volte gli Arconti amano concedersi la rara opportunità di esplorare una società rimasta così tanto fedele a se stessa, e, naturalmente, anche la gioiosa macchina da guerra dell'Impero di Marte ha un suo particolare fascino.



OMBRE

Gli elfi Svarr che vivono nelle Ombre sono una pittoresca banda di canaglie, truffatori, ladri e talvolta assassini. Anche se fisicamente non fanno una grande impressione, gli elfi si distinguono per la loro rapidità, la loro astuzia e le doti da borseggiatore con cui si impossessano delle proprietà e delle tecnologie altrui.



Gli Svarr sono sommariamente organizzati in una serie di gilde che riuniscono gli individui di mentalità affine e si rivelano una curiosa mescolanza di egoismi e altruismo. Essi sono pronti a sacrificare molte cose per il bene della loro gilda ma anche a sfruttare spietatamente qualsiasi opportunità fornita dagli estranei, rapinandoli, imbrogliandoli e derubandoli per puro tornaconto personale, senza alcuna esitazione o rimorso.

Stando alle storie che raccontano, gli Svarr un tempo vivevano in una terra di luce e pace ma furono esiliati nelle Ombre, dove furono obbligati a nascondersi e a riciclare gli scarti altrui per sopravvivere. Non è chiaro se questo esilio sia precedente al loro trasferimento sul Crogiolo o se questo mito (sempre che si tratti di un mito) si riferisca proprio a tale trasferimento, fatto sta che gli elfi usano questa storia come giustificazione per tutte le loro malefatte. Gli Svarr, fortunatamente per loro, sono estremamente abili in tutte le arti della furtività, dell'inganno e del riciclaggio di strumenti altrui.

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

SOCIETÀ

Molti ladri nelle Ombre fanno parte della tribù elfica degli Svarr, creature minute, scure, dai grandi occhi, dal sorriso malandrino e dai sensi acutissimi. Gli Svarr, dotati di un forte senso di appartenenza al clan e sospettosi verso gli stranieri, esercitano il loro dominio su tutte le gilde delle Ombre. Molti Svarr vivono e lavorano accanto a esseri di ogni specie, in luoghi di ogni genere e sotto credo o governi di ogni tipo, ma anche quegli individui potrebbero essere Ombre: dopotutto, un bravo ladro può mimetizzarsi in ogni luogo.

Anche gli umani e altri alieni a volte si affiliano a una gilda delle Ombre. Dopotutto il crimine non è un'esclusiva degli Svarr e gli elfi non esitano a reclutare qualsiasi risorsa ritengano utile: alcune di queste reclute si trovano più a proprio agio nelle Ombre che nelle loro terre d'origine e finiscono per unirsi a una gilda a tempo pieno: una volta data dimostrazione del loro valore, saranno bene accetti quanto qualsiasi Svarr.

TECNOLOGIA

La maggior parte della tecnologia delle Ombre è rubata o recuperata da qualcun altro e successivamente riassegnata per esser utilizzata dalle Ombre stesse. Alcuni agenti delle Ombre hanno persino tentato di riprogrammare gli spiritelli che servono le biosfere del Crogiolo, utilizzandoli come avanguardie, sabotatori, assistenti e semplicemente animaletti (sono carini, dopo tutto).

Se esistono dei congegni tecnologici che appartengono esclusivamente alle Ombre si tratta senza dubbio dei loro mantelli, ingegnosi proiettori schermanti che li avvolgono in un campo di invisibilità: gli elfi delle Ombre indossano spesso questi particolari mantelli su tutte le loro tute, per essere interamente coperti dall'invisibilità o da un'immagine illusoria, in base alle necessità. Grazie a questi mantelli, i ladri e le canaglie possono fare ritorno nelle Ombre in qualsiasi momento desiderino.

ARCONTI

Gli Svarr usano un metro di valutazione molto semplice per stimare qualsiasi cosa non faccia parte della loro gilda: può essere d'aiuto o è una minaccia? Gli Arconti rientrano chiaramente in entrambi i casi, quindi vanno trattati con cautela. Tuttavia, se uno di essi può essere trasformato in un alleato il tornaconto della gilda è smisurato: gli Arconti sembrano quanto meno in grado di parlare con qualsiasi creatura e qualsiasi cosa e possono essere quindi di grande aiuto per far andare a buon fine gli affari e gli scambi delle Ombre. Gli Arconti, che devono ancora prendere dimestichezza con i concetti di "proprietà privata" e "possesso", trovano intrigante l'interpretazione di tali concetti fornita dalle Ombre. L'equilibrio tra "prima io" e "tutto per un amico" che definisce la cultura Svarr è un concetto che molti Arconti trovano perfettamente ragionevole.



SANCTUM

Sospese come per magia al di sopra della superficie del Crogiolo fluttuano molte isole, improbabili paradisi di acqua, pietra e rigogliosa vegetazione. Alcuni credono che siano l'inizio di un nuovo strato del Crogiolo che sarà assemblato dagli Architetti nei millenni a seguire; altri ipotizzano che questo nuovo strato sia già in costruzione e che queste isole non siano altro che gli scarti di tale processo.



Molti di questi territori sono governati da un collettivo chiamato Sanctum, uno stato-nazione teocratico unificato da una fede incrollabile e protetto dagli angelici Cavalieri del Sanctum (nonché da vari altri ordini cavallereschi e crociati): un regno sicuro, pulito e piacevole in cui vivere, una rara combinazione per qualsivoglia reame nel Crogiolo. Ovunque si spieghino le ali dorate dei Cavalieri del Sanctum, gli innocenti e i giusti possono riposare beatamente sapendo di essere protetti dalla Chiesa dell'Occhio Aperto (le definizioni dei termini "innocente" e "giusto", naturalmente, sono stabilite dalla chiesa stessa).

La maggior parte dei seguaci in carne e ossa del Sanctum è composta da esseri umani, ma risulta evidente come la Chiesa dell'Occhio Aperto non abbia avuto origine nel mondo umano: è possibile che il Sanctum e la sua fede siano nati entrambi sul Crogiolo, forse a immagine e somiglianza degli Arconti con cui i primi seguaci entrarono in contatto. Che gli allievi e i Monaci Grigi sappiano qualcosa a riguardo non è dato saperlo, in ogni caso non condividono tali segreti con i non illuminati.

Sebbene si ritenga al di sopra delle preoccupazioni terrene, a volte anche in senso letterale, il Sanctum mantiene una rete di comunicazioni regolari con il mondo sottostante: missionari, ambasciatori e persino mercanti si aggirano per le strade dei villaggi e delle città del Crogiolo o visitano i luoghi più selvaggi e inospitali pur di portare la verità del Sanctum ai non illuminati.

In genere questi viandanti sono i benvenuti e là dove non lo sono... be', è a questo che servono i cavalieri.

SOCIETÀ

La religione del Sanctum insegna che attraverso la meditazione, l'apprendimento e la crescita spirituale un essere può raggiungere l'illuminazione e trascendere la necessità di un corpo terreno. Molti dei cavalieri e dei chierici di rango più alto sono esseri spirituali di pura energia; le possenti armature potenziate indossate dai cavalieri non sarebbero infatti altro che dispositivi di contenimento per le loro essenze spirituali, che altrimenti non potrebbero in alcun modo influenzare il mondo fisico. Perfino le maestose ali scintillanti e le spade dorate brandite dai cavalieri sono delle proiezioni spirituali (qualcuno potrebbe dire "psichiche") della volontà del credente, rese possibili dall'utilizzo dei sacri Æmber e ulteriore prova della natura divina e spirituale di tutti gli esseri.

Molti spiriti del Sanctum possono manifestarsi esclusivamente nelle sale consacrate delle loro cattedrali o attraverso le sacre armature dei cavalieri. Gli spiriti più potenti, chiamati "angeli", non sono più soggetti a tali limitazioni e sembrano essere in grado di manifestare se stessi e la loro volontà direttamente come esseri di fulgida luce dorata.

Tuttavia, sono ancora molte le creature in carne e ossa che formano i ranghi del Sanctum: raggiungere l'illuminazione non è poi così semplice e per molti il viaggio intrapreso conta più della destinazione. C'è perfino chi professa che gli spiriti del Sanctum siano sempre stati degli esseri di energia e che l'illuminazione e la trascendenza siano impossibili, una truffa perpetrata nell'arco dei secoli per opprimere le masse, ma questi eretici vengono prontamente messi a tacere dall'intervento dello stesso Sanctum.

TECNOLOGIA

La tecnologia più rinomata del Sanctum è proprio la gloriosa armatura dei suoi cavalieri, un potente involucro cibernetico che rende chi lo indossa più forte, più robusto, più veloce e consente allo spirito cavalleresco che lo utilizza di compiere imprese straordinarie.

Buona parte della tecnologia del Sanctum si affida alla "energia spirituale" del proprio fruitore e gli Æmber vengono incorporati in queste tecnologie per fungere da condotto di energia; nel caso dei cavalieri, questa energia viene spesso incanalata in ali e aureole di luce dorata che conferiscono ai guerrieri una maggiore mobilità e una percezione tattica superiore del campo di battaglia. Anche le armi vengono potenziate da questa energia dorata, dando origine a strumenti offensivi di luce pura, scudi che pulsano di potere e altri effetti che riflettono e amplificano la determinazione del cavaliere.

Fatta eccezione per i cavalieri, la maggior parte dei membri del Sanctum sembra vivere il proprio ascetismo in maniera quasi pastorale. Le opere architettoniche del Sanctum sono magnifiche ma sono erette secondo tecniche più tradizionali che mai, risalenti ai secoli passati. Gli archivi del Sanctum sono stilati a mano, con carta e penna, il cibo viene coltivato in modo onesto e faticoso e in generale i valori come la virtù, la semplicità e la pace vengono posti al di sopra di tutti gli altri. Questo almeno per ciò che riguarda le opere laiche; le cattedrali vere e proprie sono considerate dei monumenti alla luce interiore e alla gloria del Sanctum e per esse, ovviamente, non si bada a spese.

ARCONTI

La differenza tra un potente angelo del Sanctum e un Arconte sembra sottile al punto da apparire insignificante a molti credenti del Sanctum stesso. Dal punto di vista della chiesa, gli Arconti sono la manifestazione esplicita di tutto ciò in cui essi credono: un'anima pura, una coscienza perfetta e libera da qualsiasi limitazione della forma fisica. I cavalieri del Sanctum sono bramosi di imparare da tali creature e gli Arconti, a loro volta, sono altrettanto interessati a essere visti, trattati e venerati come divinità. Certi Arconti si rivelano addirittura all'altezza di questo ruolo e si impegnano a migliorare le vite spirituali dei loro seguaci.



SAURIANI

Sostenere che Saurus Rex governi il popolo sauriano è fuorviante: essa è semplicemente *primus inter pares*, prima tra eguali nel Senato Sauriano, cosa che la rende comunque una delle figure più potenti e importanti tra i sauriani.

La Repubblica Sauriana, un impero vecchio di milioni di anni, è probabilmente la più antica cultura presente sul Crogiolo. Sebbene sia ascisa e caduta più volte nel corso della sua lunga storia, essa è sopravvissuta e ha prosperato da un'epoca all'altra.

Ora le città-stato della Repubblica Sauriana convivono con gli altri popoli del Crogiolo, i quali rappresentano un fulgido esempio di ciò che il partito politico dell'Egemonia definisce "esseri inferiori" (in altre parole, stranieri). Tra gli Egemonici c'è chi sostiene che la Repubblica sia in declino; altri (come gli Isolazionisti) sostengono invece che abbia semplicemente superato la sua fase bellicosa ed espansionistica. Essa mantiene comunque un grande potere: i sauriani hanno resistito all'aggressione marziana di Nova Hellas e hanno bloccato tre diverse crociate del Sanctum; tuttavia, la loro voglia di espandersi ulteriormente e acquisire ancora più potere è terminata con la sconfitta dei barbari Smilodonti.



SOCIETÀ

Le tribù della Repubblica Sauriana, inclusi i Longusauri, i Carnisauri, i Cornificiem, i Loricadonti, gli Erbisauri, i Volatusauri e i Marinusauri, traggono il loro lignaggio dai dinosauri portati sul Crogiolo 65 milioni di anni fa. Non è facile descrivere fisicamente i sauriani, anche in maniera sommaria, ma è possibile senz'altro affermare che molte femmine tendono a essere più grandi dei maschi, mentre questi ultimi al contrario risultano essere più colorati.

Sebbene non vi siano differenze significative tra le tribù e all'interno di esse, i sauriani sono essenzialmente creature enormi e forti fisicamente per gli standard degli altri essere intelligenti del Crogiolo. Anche i giganti Brobnar ci penserebbero due volte prima di sfidare un Longusauo in un combattimento fisico! Più che della dimensione, comunque, i sauriani si vantano del proprio intelletto e di essere le menti filosofiche più avanzate del Crogiolo. I loro dibattiti al Senato sono leggendari per durata e per la forza, la passione e la perspicacia delle loro tesi.

TECNOLOGIA

La tecnologia sauriana è così avanzata che molte civiltà poco sviluppate pensano sia frutto di magia. Ogni artefatto è costruito per essere una perfetta armonia tra forma e sostanza, tra avanzata tecnologia e design legato alla tradizione. Le lance e gli scudi dei loro guerrieri sono più potenti di qualsiasi proiettile o pistola a raggi. Persino i loro animali da soma dimostrano la superiorità della tecnologia sauriana: i sauriani controllano il loro comportamento attraverso delle briglie tecnologicamente avanzate e potenziano le bestie attraverso la manipolazione genetica.

ARCONTI

Anche gli Arconti fanno parte della società dei sauriani, in un modo quasi inimmaginabile nel Crogiolo: ad essi infatti è stato garantito il permesso di partecipare agli incontri del Senato per consuetudine, dove si spera possano trarre benefici dalla grande saggezza ivi mostrata. Gli Arconti particolarmente saggi ed eruditi sono i benvenuti nelle accademie dei sauriani, e nella storia della Repubblica Sauriana vi sono stati anche casi di Arconti che hanno assunto l'incarico di governatori di una città-stato.



SELVAGGI

Gli Architetti hanno radunato piante, animali e altre forme di vita da tutto l'universo per popolare il Crogiolo e continuano tuttora a farlo mescolando biomi alieni per creare qualcosa di rigoglioso ed energicamente vivo, anche se non del tutto armonico.



Delle varie creature selvagge del Crogiolo si prendono cura i folletti meccanici, bizzarri automi che fanno del loro meglio per mantenere una parvenza di equilibrio nel luogo. Pur sforzandosi di preservare questo equilibrio, i folletti non tentano però in alcun modo di mantenere segregata la vita selvaggia; di conseguenza, i lupi della Terra potrebbero presto ritrovarsi cacciati dagli snekgarr marziani, i gorilla Niffle di Regulus Prime potrebbero ciondolarsi dai rami di nepente di Visgard, lenti a germogliare, e le formiche dello zucchero di Alfa Centauri potrebbero essere divorate dalle piante carnivore venusiane (da non confondere con le piante della Terra, sorprendentemente simili a queste ultime). Con il tempo, queste specie si evolvono per trovare un rifugio adatto a loro sul Crogiolo, a volte perfino mescolandosi e incrociandosi con altre forme di vita aliena dalla biologia compatibile (magari aiutati dai folletti e dalle strane mutazioni provocate dagli Æmber selvaggi). Anche se alcuni di questi animali possono ancora essere ricondotti alle bestie dei loro pianeti d'origine, altri diventano creature del Crogiolo in tutto e per tutto e non è possibile trovarli in alcun altro angolo dell'universo.

Queste creature selvatiche sono collettivamente note come Selvaggi. Assieme agli umani e agli altri esseri senzienti che rifiutano la civiltà e si rifugiano nelle terre selvagge, costituiscono una fazione caotica a parte. I Selvaggi sono privi di un'organizzazione centrale vera e propria (anzi, in certi casi sono direttamente privi di intelligenza); l'unico elemento che li accomuna è la volontà di vivere abbandonandosi alla loro vera natura, qualunque essa sia.



SOCIETÀ

Poiché i Selvaggi includono, per definizione, ogni creatura, pianta, fungo o altro essere vivente selvaggio del Crogiolo, le loro diversità sono impossibili da enfattizzare; volendo fare un tentativo, possono considerarsi variegate. Nel caso di quegli esseri senzienti che possono essere definiti "persone" (appartenenti a qualsivoglia specie), i punti in comune aumentano: alcuni sono cresciuti presso le società civilizzate ma hanno voltato loro le spalle e altri hanno sempre vissuto nelle terre selvagge, ma tutti si trovano più a proprio agio sotto il cielo aperto del Crogiolo che non all'interno di città di pietra e acciaio, e tutti preferiscono conversare con bestie e uccelli che non con i propri simili senzienti.

Alcuni di questi esseri, forse grazie al consumo libero e all'utilizzo degli Æmber, hanno sviluppato la capacità quasi sovranaturale di parlare non solo con gli animali, ma anche con piante e funghi. Queste loro capacità sembrano quasi magiche e molti finiscono per chiamare questi esseri "stregoni" o attribuire loro altri termini tratti dalle loro mitologie, ma si tratta in realtà di esseri innocui. Almeno nella maggior parte dei casi.

TECNOLOGIA

I Selvaggi come comunità non fanno uso della tecnologia, dato che la maggior parte delle distinzioni accademiche tra un essere senziente e una bestia selvaggia ruotano appunto attorno all'uso o al mancato uso della tecnologia stessa. Tuttavia, la linea di confine è più sfumata di quanto sembri: i gorilla Niffle, pur essendo considerati animali, fabbricano rozzi gioielli e sono in grado di usare gli strumenti più semplici quando ne hanno bisogno. Inoltre, tutti i folletti delle terre selvagge sono esseri meccanici ed esistono strane forme di vita sintetica nella galassia che confondono ulteriormente le acque.

Molti esseri senzienti che possono essere considerati Selvaggi hanno preso le distanze dalla maggior parte della tecnologia, ma anche nei luoghi più selvaggi del Crogiolo è possibile trovare macchine tecnologiche da riciclare e riconvertire. Dopotutto, sono molte le civiltà che finiscono per soccombere alla natura selvaggia.

ARCONTI

Le menti degli animali costituiscono una sfida unica per la decantata capacità di un Arconte di comunicare con ogni abitante del Crogiolo. Alcuni sono attratti dalla semplicità degli schemi di pensiero dei Selvaggi, la cui linearità è fonte di tranquillità e ha un influsso calmante; altri Arconti sono attirati dalla percezione del mondo selvaggio e dalla libertà senza confini di cui godono queste creature. Nella maggior parte dei casi, le bestie Selvagge sono ben liete di ignorare qualsiasi cosa che non risulti essere predatore o preda, ma certi animali (o individui) più socievoli apprezzano la compagnia senza pretese di un Arconte nel corso dei loro viaggi.

SU ALI FULGIDE

di Daniel Lovat Clark

Percepì la presenza della Cripta come un accordo vibrante che trasmetteva una melodia in tutto il suo corpo. Non che possedesse un corpo vero e proprio in realtà, non come gli umani, i cyborg e le altre creature che lo seguivano; da questo punto di vista si sentiva più affine agli spiriti eterei del Sanctum, ma le loro forme diafane di pura psiche, vincolate com'erano alle pesanti armature cavalleresche, erano molto più limitate di lui.

Lui poteva diventare qualsiasi cosa, questo lo sapeva bene, se lo sentiva nel profondo del cuore. Ma diventare "una" qualsiasi cosa... be', restava fuori dalla sua portata finché non avrebbe aperto la Cripta. Una parte indefinita di se stesso era ancora separata da lui, rinchiusa altrove, e attendeva di essere ritrovata. Poteva diventare qualunque cosa volesse, persino dotarsi di un corpo per breve tempo, ma non sarebbe mai riuscito a farlo completamente finché non fosse stato integro.

Argus si concentrò su se stesso e assunse la forma corporea che era solito utilizzare, un paio di ali radiose che si protendevano dalla schiena e una veste bianca ondeggiante che avvolgeva una forma tenuta insieme da un flusso di energia scintillante. Era uno spettacolo maestoso ed anche il motivo per cui lo chiamavano Fulgido Argus il Supremo. Fece un passo avanti in direzione del Sergente Zakiel, che attendeva in ginocchio proiettando una tenue aura: "Alzati" ordinò Argus, la sua voce risuonò allo stesso tempo sia nella mente che nell'aria.

"C'è un altro Arconte nei pressi della Cripta, sire" disse Zakiel, affrettandosi per tenere il passo. Insieme superarono i resti di un'antica struttura rivestita di un codice dati dorato, un edificio in parte tempio e in parte computer. Argus studiava quel complesso di rovine fin da quando aveva percepito il richiamo della Cripta e aveva determinato che risaliva all'epoca in cui questa

parte del mondo era stata annessa al Crogiolo. Chi fossero i suoi creatori restava un mistero, forse non erano giunti qui insieme al tempio quando gli Architetti l'avevano portato quaggiù.

Zakiel, ignaro di questi misteri, continuava a parlare. "Miss 'Onyx' Censorius" disse. "Ha una sua squadra di guerrieri, demoni e ladri."

"Una rivale" mormorò Argus. Sentì la musica della Cripta cambiare e gli accordi dentro di lui si inasprirono: più dura era la lotta per aprire una Cripta, più grandi erano le ricompense. Se le Cripte si rivelassero volontariamente, proprio per dare il via a queste sfide? O, forse, le ricompense che contenevano cambiavano in base alle difficoltà superate dall'Arconte che le apriva? Non poteva saperlo. Chi poteva immaginare le motivazioni degli Architetti, forse quelle conoscenze erano racchiuse proprio nella Cripta."

"Dobbiamo agire in fretta." Adesso riusciva a percepirla, una presenza oscura e discordante che si protendeva verso la meta: era in vantaggio, aveva già raccolto Æmber a sufficienza per la sua prima chiave, ma se fosse stata lei ad aprire la Cripta, quella parte di Argus che era ancora rinchiusa sarebbe finita nelle sue mani. "Zakiel, trova due droni pipistrello, lanciali in volo e falli salire in cielo. Che attacchino il suo gruppo, mentre noi recuperiamo gli Æmber da questa vallata."

"Quindi ci sarà battaglia, mio signore?" chiese Zakiel, mentre la sua aura si infiammava e le sue ali si materializzavano tremolando.

"C'è sempre battaglia" rispose Argus, scrutando in direzione della Cripta. La melodia si faceva sempre più forte. "In quale altro modo potremmo forgiare la nostra forma perfetta nel Crogiolo?"



L'ORIGINE DI KEYFORGE

Ai tempi dei primi giochi di carte esistevano molte modalità di gioco e alcune delle mie preferite scomparvero col passare del tempo. Tra queste c'erano i mazzi sealed e le partite di lega; entrambe erano difficili da gestire perché le carte tendevano a perdersi nella propria collezione. Inoltre, i giocatori potevano giocare soltanto con i loro amici più fidati, in quanto era facile barare migliorando il proprio mazzo di nascosto.

Mi sono spesso chiesto come riuscire a recuperare almeno in parte l'emozione di quelle modalità di gioco, caratterizzate da strumenti che non erano universali. Ogni giocatore era in possesso di certi tesori che l'altro giocatore non aveva, ma aveva anche carte meno potenti che dovevano essere usate in modi ingegnosi per essere sfruttate al massimo del loro valore. Il mazzo sealed o league di un giocatore non era mai perfetto... ma era unico, e richiedeva una grande abilità per essere sfruttato a dovere.

Anche se mi piace comporre mazzi o giocare a un draft, spesso sento la necessità di giocare con carte che non siano abbastanza potenti da competere con quei formati; giocando con mazzi sealed o limited, quelle carte diventano spesso disponibili poiché non è possibile rimpiazzarle con carte di rango elevato. Trovo sia particolarmente piacevole vincere una partita usando carte che molti giocatori hanno ignorato o trascurato.

Ho sempre avuto un debole per i contenuti di valore generati proceduralmente: i mondi di gioco generati in questo modo mi danno la sensazione di appartenere veramente a me, il giocatore: attendono di essere scoperti giocando, l'autore del gioco non sapeva nemmeno che esistessero. Altri giochi privi di questi contenuti sono esperienze di gioco estremamente controllate: tutti seguono le stesse linee di sviluppo e sperimentano le stesse meccaniche di gioco prendendo le stesse decisioni. Tutto ciò che tentano sembra pianificato. Definisco questo contrasto simile a quello che distingue l'esplorazione di una giungla da una visita a un parco di divertimenti: quando uscirono i primi giochi di carte, la sensazione era quella di esplorare una giungla; man mano che le carte sono diventate più simili a dei singoli beni, tutto è diventato più simile a un parco dei divertimenti.

Nel parco dei divertimenti c'è una miriade di esperti pronta a dirvi come giocare, quali strategie adottare e quali mazzi usare; nella giungla dovete cavarvela con gli strumenti che avete in mano. Tutti hanno pari probabilità di essere i migliori del mondo nel giocare il proprio mazzo: non potete cercare in rete quali sono le sinergie o i punti deboli di un mazzo... potrete scoprirlo solo giocando.

Benvenuti nella giungla!

Richard Garfield

Aprile 2018



RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Richard Garfield

Sviluppo del Gioco: Brad Andres, Skaff Elias e Nate French con Daniel Schaefer

Produzione: Erik Dahlman

Testo Narrativo: Daniel Lovat Clark

Revisione: Adam Baker e Kevin Tomczyk

Responsabile Gioco di Carte: Mercedes Opheim

Responsabile Testo Narrativo: Katrina Ostrander

Progetto Grafico: Christopher Hosch con Monica Helland, Michael Silsby e Neal W. Rasmussen

Coordinatore Progetto Grafico: Joseph D. Olson

Responsabile Progetto Grafico: Brian Schomburg

Illustrazione di Copertina e Concept Art: David Kegg

Direzione Artistica: Andy Christensen e Taylor Ingvarsson con Crystal Chang

Responsabile Direzione Artistica: Melissa Shetler

Implementazione Tecnologica: Lukas Adrian Buechs e Evan Hall

Coordinatore Garanzia di Qualità: Zach Tewalthomas

Responsabili Produzione: Jason Beaudoin e Megan Duehn

Responsabile Progetto Senior: John Franz-Wichlacz

Responsabile Sviluppo Senior: Chris Gerber

Game Designer Esecutivo: Corey Konieczka

Editore: Andrew Navaro

Ringraziamenti speciali a Koni Garfield per le innumerevoli ore di playtesting, sostegno e buone idee.

ASMODEE ITALIA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Luca Baboni, Andrea De Pietri, Lorenzo Fanelli e Fabio Severino

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

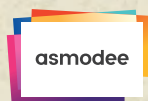
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

PLAYTESTER

Aaron Haltom, Alex Davy, Allie, Andrew Aarestad, Andrew Fischer, Andrew Gross, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Brian Weissman, Brodie Bensend, Bryden Cole, Bubbles the Hammer, Caleb "Bulldog" Grace, Carl Anderton, Carl Beyer, Chasina Beyer, Chris Bizzell Clough, Christopher Bates, CJ Heintz, Cyd Gardner, Damon Stone, Doug Keester, Edward West, Elliot Murray, Emeric Dwyer, Erika Baraišytė, Giedrius Čeniauskas, Grace Holdinghaus, Ian Moore, Jacqueline Anderton, Jake Ryan, Jason M. Wallace, Jason Walden, Jeremy "Niffle" Zwirn, Jim Cartwright, Jim Lin,

Josiah Leis, Julia Jannace, Katie Leis, Kayli Ammen, Ken Uy, K.F.B. Fletcher, Kortnee Lewis, Liam MacDonald, Luca Chifone, 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

Ringraziamenti speciali a tutti i nostri beta tester.



www.FantasyFlightGames.com
www.asmodee.it

© 2021 Fantasy Flight Games. Il logo Unique Game è un TM di Fantasy Flight Games. KeyForge, Fantasy Flight Games e il logo FFG sono ® di Fantasy Flight Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM/® e © di Gamegenic GmbH, Germania. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 di West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. KeyForge è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

DOMANDE RICORRENTI

Questa sezione contiene le risposte alle domande più ricorrenti relative al gioco. I contributi sono presentati in un classico formato "domanda e risposta", organizzato tramite specifiche categorie.

ACCESSO ALLA BIBLIOTECA

D: In questo turno ho scelto Logos come Casa attiva e inizio giocando Accesso alla Biblioteca (♣ 115), poi gioco Wormhole Instabile (♣ 125). In che ordine si risolvono questi effetti combinati?

R: Quando giochi un Wormhole Instabile dopo aver giocato l'Accesso alla Biblioteca, gli effetti si risolvono nell'ordine seguente:

1. Ottieni 1 Æmber a causa del bonus di Æmber del Wormhole Instabile.
2. Gli effetti di gioco dell'Accesso alla Biblioteca e del Wormhole Instabile sono simultanei, puoi quindi risolverli nell'ordine che preferisci.
3. Ottieni eventuali Æmber a causa del bonus di Æmber della carta giocata dalla cima del tuo mazzo.
4. Se sono presenti degli effetti di gioco sulla carta giocata dalla cima del tuo mazzo, essi sono simultanei all'effetto dell'Accesso alla Biblioteca. Puoi risolverli nell'ordine che preferisci.

ALFA

D: Posso giocare l'Imitazione (♣ 328) come una copia di Eureka! (♣ 128) se ho già giocato un'altra carta in questo passo?

R: No. Se l'Imitazione è giocata come una copia di Eureka!, possiederà la parola chiave Alfa. Dal momento che tu hai già giocato un'altra carta in questo passo, non puoi giocare una carta con Alfa in questo passo e quindi l'Imitazione non potrà essere giocata e tornerà invece nella tua mano.

D: Posso giocare l'Imitazione (♣ 328) come una copia di Eureka! (♣ 128) come prima cosa durante il passo 3 del mio turno?

R: Sì. L'Imitazione è stata giocata come una copia di Eureka! E possiederà la parola chiave Alfa. Dal momento che tu non hai fatto altro in questo passo (giocato una carta, scartato una carta o usato una carta), puoi giocare la carta con Alfa.

ALTERAZIONE DI FASE

D: Ho scelto Logos come Casa attiva in questo turno, gioco un'Alterazione di Fase (♣ 117) e poi un'altra copia dell'Alterazione di Fase. Quante carte non Logos posso giocare in questo turno?

R: Puoi giocare 2 carte non Logos in questo turno. Ogni copia dell'Alterazione di Fase che giochi ti permette di giocare 1 carta non Logos aggiuntiva.

D: Scelgo Logos come mia Casa attiva. Gioco l'Alterazione di Fase (♣ 117), poi gioco un'Imitazione (♣ 328) come copia della Nebbiogenesi (♣ 110). Posso giocare un'altra carta non Logos tramite l'effetto dell'Alterazione di Fase?

R: No. L'Alterazione di Fase ti permette di giocare 1 carta non Logos in questo turno. Giocando l'Imitazione hai usato questo effetto, dal momento che non avresti potuto giocare l'Imitazione senza l'effetto dell'Alterazione di Fase.

ARCHIVI

D: Il mio avversario mette 2 mie creature nei suoi archivi usando la carta Collezione di Campioni (♣ 175). Nel mio turno successivo gioco la carta Dysania (♣ 141). Cosa succede?

R: Giocare Dysania farà sì che le carte archiviate del tuo avversario vengano scartate; tuttavia, dal momento che la Collezione di Campioni afferma che quando queste creature escono dagli archivi vengono invece messe nella mano del loro proprietario, esse vengono rimesse nella tua mano. Visto che queste carte non sono state scartate a causa dell'effetto di Dysania, non otterrai alcun Æmber dalla risoluzione di quell'effetto.

D: Da dove posso archiviare le carte in base agli effetti di Impresa Epica (♣ 231) o Neurodrone Vezyma (♣ 202)?

R: Dal gioco. In base a questo regolamento, se la capacità che richiede a un giocatore di archiviare una carta non specifica altro, la carta archiviata deve provenire dalla mano di quel giocatore. Tuttavia, queste carte specificano altro, come "creatura Cavaliere amica"; visto che le carte amiche sono solo quelle in gioco sotto il tuo controllo, non esistono altre zone da cui tu possa archiviare quelle carte ad eccezione del gioco stesso.

ARMATURA

D: Ho un Simulacro d'Ombra (♣ 310) con un Cavaliere Razziatore (♣ 255) come vicino. Il mio Cavaliere Razziatore viene quindi attaccato da una creatura con 4 Forza. Quanto danno riceve ogni creatura in questa situazione?

R: In questo caso, il Simulacro d'Ombra subirà 2 danni, il Cavaliere Razziatore non subirà alcun danno e la creatura con 4 Forza subirà 4 danni e sarà distrutta. Questo perché prima che i danni possano essere inflitti al Cavaliere Razziatore, 2 danni vengono prevenuti dalla sua Armatura. Poi, quando il danno viene effettivamente inflitto, i danni che stanno per essere inflitti al Cavaliere Razziatore vengono invece inflitti al Simulacro d'Ombra. Contemporaneamente al Simulacro d'Ombra che subisce danno, la creatura con 4 Forza subisce 4 danni per la Forza del Cavaliere Razziatore.

D: Uso il mio Scudo Consacrato (♣ 218) per proteggere il mio Maruck il Marchiato (♣ 220) dai danni e poi attacco la creatura con 3 Forza del mio avversario. Catturo 1 Æmber grazie alla capacità di Maruck?

No. Gli effetti di protezione come quello dello Scudo Consacrato prevengono i danni prima dell'Armatura. Maruck possiede ancora 1 Armatura dopo il combattimento.

[CENSURA]

D: Se metto il quarto Æmber su [CENSURA] (♣ 139) attraverso un metodo diverso rispetto alla sua capacità, posso distruggerlo immediatamente per forgiare una chiave?

R: No. [CENSURA] possiede una singola capacità che si innesca dopo che hai scelto Logos come tua Casa attiva, collocando 1 Æmber su di esso e autorizzandoti poi a distruggerlo e forgiare una chiave se ci sono 4 Æmber o più su di esso. Non puoi usare in maniera indipendentemente la parte della capacità "forgia una chiave".

"COME SE FOSSE"

D: Raccolgo con Nexus (♣ 305), che mi permette di usare l'artefatto di un avversario "come se fosse" mio. Scelgo di usare il Frammento dell'Avidità (♣ 315) del mio avversario, che mi consente di ottenere 1 Æmber "per ogni frammento amico". Il Frammento dell'Avidità è l'unico Frammento in gioco. Quanti Æmber ottengo?

R: 1. Stai usando il Frammento dell'Avidità come se fosse tuo, quindi il Frammento dell'Avidità conta sé stesso come Frammento amico ai fini della sua capacità.

D: Raccolgo con il Replicatore (♣ 150) e uso la sua capacità per innescare l'effetto di raccolto del Sequis (♣ 257) del mio avversario come se lo controllassi. Dalla riserva di quale giocatore Sequis cattura gli Æmber?

R: Sequis cattura 1 Æmber dalla riserva del tuo avversario. Tu stai usando Sequis come se lo controllassi, e le regole base del catturare fanno sì che gli Æmber siano catturati dalla riserva del tuo avversario.

CREATURE CON 0 FORZA

D: Gioco il Re della Rupe (♣ 038) mentre il mio avversario ha un Goblin Saccheggiatore (♣ 041) in gioco. Cosa succede?

R: Le regole sui danni affermano che "se una creatura possiede su di sé un numero di danni pari o superiore alla sua Forza, quella creatura è distrutta e collocata in cima alla pila degli scarti del suo proprietario". Quando una creatura possiede 0 Forza, se possiede 0 danni su di sé è distrutta.

DISTRAZIONE LETALE

D: Gioco 2 copie della Distrazione Letale (♣ 305), scegliendo la stessa creatura ogni volta. Successivamente, durante il turno, infliggo 1 danno a quella creatura. Quanti danni subisce in totale la creatura?

R: La creatura subisce 5 danni in totale: 1 per il danno iniziale, 2 per la prima Distrazione Letale e 2 per l'altra Distrazione Letale. Ogni Distrazione Letale aggiunge semplicemente 2 danni all'istanza originale; non rappresenta un'istanza diversa essa stessa. Tuttavia, entrambe le copie della Distrazione Letale si innescheranno per ogni altra istanza di danno.

DRECKER

Se 2 Drecker (♣006) si trovano vicini e io combatto contro uno di essi con una mia creatura con 2 Forza, cosa succede?

R: Entrambi i Drecker subiscono simultaneamente 2 danni. Poiché i danni vengono inflitti una volta sola, non si innescherà alcun'altra istanza relativa ai danni.

EFFETTI DI SOSTITUZIONE

D: Gioco la carta Scarica Nervina (♣276) mentre il mio avversario possiede 2 Æmber nella sua riserva e controlla un Pixie di Po (♣362). Posso infliggere 2 danni tramite l'effetto della Scarica Nervina?

R: Sì. I Pixie di Po possiedono un effetto di sostituzione che cambia il luogo dove viene preso l'Æmber (la riserva comune invece della riserva del suo controllore). Tuttavia, quell'Æmber è comunque considerato "rubato" e di conseguenza la condizione "se lo fai" della Scarica Nervina è soddisfatta.

D: Il mio avversario ha in gioco Sir Marrows (♣223). Se gioco la Porta Dimensionale (♣108) e poi raccolgo con una creatura, Sir Marrows cattura l'Æmber della creatura che raccoglie?

R: No, in questo caso l'effetto di ottenere Æmber dal raccolto viene sostituito con il rubare l'Æmber al tuo avversario. Questo significa che tu non stai ottenendo direttamente Æmber dal raccolto e il Sir Marrows del tuo avversario non sarà in grado di catturarlo.

D: Ho una creatura con assegnata la miglora Discombussolatore (♣149) e il mio avversario ha un Gargantodonte (♣203). Il mio avversario prova a rubare 1 dei miei Æmber. Cosa accade?

R: Non accade nulla. Il Discombussolatore impedisce che i tuoi Æmber siano rubati, quindi non vi è nulla che l'effetto di sostituzione del Gargantodonte possa sostituire. L'effetto ruba del tuo avversario fallisce.

D: Ho in gioco i Pixie di Po (♣362) e il mio avversario ha 2 copie di Sir Marrows (♣223). Raccolgo con i Pixie di Po. Entrambi i Sir Marrows catturano Æmber dalla riserva comune?

R: Sì. Ogni Sir Marrows vede l'Æmber che tu ottieni dal raccolto, ed entrambi tenteranno di catturarlo. Normalmente, solo uno dei due sarà in grado di catturarlo con successo, tuttavia, per il fatto che i Pixie di Po sostituiscono il tentativo di cattura con una cattura dalla riserva comune, quando il secondo Sir Marrows tenta di catturare lo stesso specifico Æmber, esso è di nuovo disponibile. Quindi entrambi i Sir Marrows proveranno a catturare lo stesso Æmber, uno per volta, e ogni tentativo sarà sostituito da una cattura dalla riserva comune.

EFFETTI "DISTRUTTO:"

D: Nel turno del mio avversario, quest'ultimo usa il suo Fuciliere Yxilo (♣204) per raccogliere e sceglie di risolvere il suo effetto di raccolto sulla mia Bad Penny (♣296). Bad Penny viene epurata o viene rimessa nella mia mano?

R: Bad Penny viene rimessa nella tua mano. Gli effetti "Distrutto:" (vedi alla voce "Distrutto") accadono immediatamente prima che una creatura sia distrutta, quindi Bad Penny torna nella mano del suo proprietario prima che il Fuciliere Yxilo possa cercare di epurarla con il suo effetto di raccolto. In quel momento, tutti gli effetti in sospeso che sono in attesa di risolversi su Bad Penny non si risolvono; questo perché Bad Penny si sta spostando in una zona fuori dal gioco in cui l'identità delle carte è nascosta all'avversario (vedi alla voce "Uscire dal Gioco").

D: Ho un Ladro di Anime (♣098) in gioco e il mio avversario ha Valdr (♣029). Uso il mio Ladro di Anime per combattere Valdr ed entrambe le creature sono distrutte. La capacità del Ladro di Anime si innesca?

R: No, la capacità del Ladro di Anime non si innesca. Affinché la capacità del Ladro di Anime si inneschi, quest'ultimo deve essere in gioco; se il Ladro di Anime e la creatura contro cui sta combattendo muoiono, esse muoiono contemporaneamente e la capacità del Ladro di Anime non può innescarsi (vedi alla voce "Distrutto").

D: Se Duma la Martire (♣242) e un'altra delle mie creature vengono entrambe distrutte da un effetto di danno come quello dell'Onda Venefica (♣280), Duma la Martire può salvare l'altra mia creatura dalla distruzione?

R: No. Se i danni fanno sì che Duma la Martire e l'altra tua creatura siano entrambe marchiate per la distruzione, curare successivamente quella creatura non preverrà la sua distruzione.

D: Se ho in gioco un Tolas (♣103) quando la mia Bad Penny (♣296) è distrutta, ottengo degli Æmber anche se Bad Penny va nella mia mano invece che nella mia pila degli scarti?

R: Sì. Le carte contano comunque come distrutte anche se il loro effetto "Distrutto:" le sposta fuori dal gioco.

D: Se il mio Ruminatore (♣131) è stato distrutto nel mio turno e la sua capacità "Distrutto:" mi fa giocare una carta con Omega, dopo posso comunque giocare altre carte?

R: Normalmente no. Se il Ruminatore è stato distrutto durante il tuo passo 3 non puoi giocare o usare altre carte, semplicemente finisci di innescare qualsiasi ulteriore effetto innescato e prosegui con il passo successivo. Se il Ruminatore è stato distrutto durante il tuo passo 1, tuttavia (per esempio perché hai forgiato una chiave mentre lo Strano Marchingegno (♣134) è in gioco), prosegui semplicemente con il passo 2, in cui puoi scegliere la tua Casa, e poi con il passo 3, in cui sei autorizzato a giocare e usare ancora carte come di consueto.

D: Ho in gioco una creatura con 2 Forza con un Custode dell'Anima (♣83) assegnato ad essa, il mio avversario ha una creatura con 6 Forza e una creatura con 5 Forza e io gioco il Cavaliere d'Opale (♣260). Entrambe le creature del mio avversario muoiono o solo quella con 6 Forza?

R: Solo quella con 6 Forza. Dal momento che l'effetto del Custode dell'Anima si innesca prima che le creature distrutte escano effettivamente dal gioco, bersaglierà per la distruzione la creatura con 6 Forza anche se quella creatura è già stata marchiata per la distruzione.

D: Ho in gioco un Optio Gorkus (♣226) con assegnato uno Scutum Imperiale e successivamente gioco una carta che distrugge tutte le creature. Posso usare l'effetto "Distrutto:" dei vicini dell'Optio Gorkus per spostare tutti gli Æmber da essi all'Optio Gorkus, prima di usare l'effetto "Distrutto:" fornito dallo Scutum Imperiale per rimettere tutti quegli Æmber nella riserva comune, lasciando così il mio avversario a bocca asciutta?

R: Sì, se sei il giocatore attivo. È infatti quest'ultimo che sceglie l'ordine degli effetti "Distrutto:". Se le creature vengono distrutte nel tuo turno, puoi spostare gli Æmber dalle tue creature distrutte alla riserva comune, ma se le creature vengono distrutte nel turno del tuo avversario, quest'ultimo può scegliere di risolvere gli effetti nell'ordine inverso in modo da ottenere invece gli Æmber da quelle creature distrutte.

ELUSIONE

D: Se uso Gabos Lunghebraccia (♣86) per attaccare una creatura senza Elusione, posso usare la capacità "Pre-Combattimento" di Gabos per infliggere invece danno a una creatura con Elusione impedendole di prevenirlo?

R: Sì. Elusione previene danno solo quando la creatura che la possiede è attaccata, ma in questo caso Gabos non sta attaccando quella creatura.

D: Il mio Gabos Lunghebraccia (♣86) attacca l'Imp di Æmber del mio avversario (♣53). I danni di Gabos Lunghebraccia vengono prevenuti da Elusione o posso infliggere quei danni a un'altra creatura?

R: Puoi comunque infliggere i danni di Gabos Lunghebraccia a un'altra creatura. Elusione previene solo i danni inflitti alla creatura con la capacità Elusione durante il combattimento.

FAYGIN

D: Ho Faygin (♣300) in gioco e il mio avversario ha un Monello (♣315) in gioco. Io raccolgo con Faygin e con il suo effetto di raccolto scelgo il Monello del mio avversario. Cosa succede?

R: L'effetto di Faygin fa sì che il Monello tenti di andare nella tua mano, tuttavia quando una carta esce dal gioco si sposta nella zona fuori dal gioco appropriata del suo proprietario (vedi alla voce "Uscire dal Gioco") a meno che la carta che la obbliga a lasciare il gioco non specifichi diversamente. Il Monello viene rimesso nella mano del tuo avversario invece che nella tua.

FIANCO

D: Cosa succede se uso lo Scavatore Spettrale (♣133) su una creatura che non si trova su un fianco (rendendola una creatura su un fianco) e poi gioco la Scarica Positronica (♣118) su di essa?

R: La Scarica Positronica infligge 3 danni a quella creatura, poi scegli 1 vicino di quella creatura e infliggigli 2♣, infine infliggi 1♣ all'altro vicino della seconda creatura.

D: Se ho in gioco sia Sinestra (♣047) che Dexu (♣054) e il mio avversario non ha creature in gioco, quest'ultimo perde 2 Æmber la prima volta che gioca una creatura?

R: Sì. La prima creatura che l'avversario gioca conta come se fosse sia sul fianco sinistro che sul fianco destro, quindi entrambe le capacità di Dexu e di Sinestra si innescano.

GEL EMULANTE

D: Se gioco il Gel Emulante (♣170) copiando una creatura che possiede segnalini danno, segnalini +1 Forza, un segnalino protezione o una migliona che le fornisce del testo aggiuntivo, il Gel Emulante copia anche i vari segnalini e il testo della migliona?

R: No. Il Gel Emulante entra in gioco come una copia della carta base, non modificata da alcun altro effetto.

D: Se gioco il Gel Emulante copiando Crash Muldoon (♣327), esso entra in gioco pronto? Inoltre, posso usare la capacità Schieramento per far sì che il Gel Emulante entri in gioco in un qualsiasi punto della mia linea di battaglia?

R: Sì a entrambe. Il Gel Emulante entra in gioco come una copia della carta scelta ed entrambe le capacità Schieramento e "entra in gioco pronto" di Crash Muldoon hanno effetto dal momento in cui la carta entra in gioco, quindi il Gel Emulante copierà anche quegli effetti.

D: Se gioco il Gel Emulante copiando un Robolegionario che è stato attivato ed è attualmente una creatura, cosa diventa il Gel Emulante?

R: Il Gel Emulante diventa una creatura con 5 Forza che può essere usata come se appartenesse alla Casa attiva.

ICONE BONUS

D: Se gioco un Maleficorno (♣040) che possiede anche un'icona Danno su di esso, la sua icona Danno infligge 1 danno aggiuntivo?

R: Sì. Le creature sono già in gioco prima che le loro icone bonus si inneschino, quindi in questo caso la capacità costante del Maleficorno sarebbe già attiva prima che tu infligga danni tramite le sue icone bonus.

D: Se gioco Segaossa (♣002) con un'icona Danno su di esso, e uso quell'icona per distruggere una creatura amica, Segaossa entra in gioco pronto?

R: No, perché Segaossa è già in gioco prima che tu risolva le sue icone, e quindi in questo caso sarebbe già entrato in gioco esaurito.

D: Quando gioco l'Abbondanza Selvaggia (♣392), "icona bonus" si riferisce a tutte le icone sulla carta, o solo alle icone aggiunte a quella carta dalla parola chiave Potenzamento?

R: Tutte le icone. Anche le icone Æmber che solitamente compaiono sulle carte sono considerate icone bonus.

Se gioco l'Inconscio d'Ombra (♣257) con un'icona Danno su di esso, risolvere quel danno conta come se fosse l'Inconscio d'Ombra a infliggerlo, e quindi quell'icona mi permetterebbe invece di rubare?

R: No. Sebbene l'icona bonus sia sull'Inconscio d'Ombra, non è l'Inconscio d'Ombra stesso la fonte di quel danno.

D: Se gioco Rad Penny (♣255) con un'icona Danno su di essa mentre non ci sono altre creature in gioco, quel danno distruggerebbe Rad Penny prima che il suo effetto "Gioco:" mi permetta di rubare 1 Æmber?

R: Sì. Rad Penny uscirebbe dal gioco prima che il suo effetto "Gioco:" abbia la possibilità di innescarsi.

D: Se gioco Rad Penny (♣255) con un'icona Danno e un'icona Pesca su di essa mentre non ci sono altre creature in gioco, il danno distruggerebbe Rad Penny prima che io possa risolvere la sua icona Pesca?

No, la sua icona Pesca si risolverebbe. Una volta che una carta è stata giocata, tutte le icone bonus su quella carta si risolvono, anche se la carta dovesse uscire dal gioco.

D: Se gioco una carta con 2 icone bonus Danno e il mio avversario possiede una creatura con 1 Forza con un segnalino protezione, posso distruggere quella creatura?

R: Sì, ogni icona Danno si risolve separatamente, quindi la prima icona Danno rimuoverebbe il segnalino protezione e la seconda icona Danno sarebbe poi in grado di danneggiare la creatura.

"IN QUESTO MODO"

D: Se uso l'azione della Forgia d'Ossidiana (♣025) e scelgo di distruggere una delle mie creature con una protezione su di essa, quella creatura ridurrà il costo per forgiare la chiave?

R: No. Se le creature non sono "distrutte in questo modo", esse non riducono il costo della chiave.

D: Se uso la capacità Omni dell'Uovo Sauriano (♣210) ed entrambe le carte scartate sono creature Sauriani, entrano in gioco entrambe? Ciascuna di esse riceve 3 segnalini +1 Forza?

R: Sì e sì. A volte le uova contengono dei gemelli!

INCONSCIO D'OMBRA

D: Il mio Inconscio d'Ombra (♣257) viene attaccato da una creatura con 6 Forza. L'Inconscio d'Ombra ruba 1 Æmber?

R: Sì. La capacità dell'Inconscio d'Ombra è un effetto di sostituzione che si verifica ogni volta che l'Inconscio d'Ombra sta per infliggere danni, anche se l'effetto di un'altra carta sta per prevenire quel danno, come per esempio all'Armatura, alla protezione, a Invulnerabilità e agli effetti "non possono essere inflitti danni" come quello dello Scudo Consacrato (♣225).

D: Il mio Inconscio d'Ombra (♣257) viene attaccato da una creatura con Schermaglia. L'Inconscio d'Ombra ruba 1 Æmber?

R: No. L'effetto di sostituzione dell'Inconscio d'Ombra non si verifica nelle situazioni in cui esso non tenta di infliggere danni, come per esempio quando viene attaccato da una creatura con Schermaglia o se l'Inconscio d'Ombra ottiene Elusione ed è attaccato per la prima volta in un turno.

INCUBO A OCCHI APERTI

D: Dopo che ho giocato l'Incubo a Occhi Aperti (♣017), se altre creature Dis entrano in gioco o alcune escono dal gioco, il costo delle chiavi del mio avversario cambia o rimane bloccato al momento in cui ho giocato l'Incubo a Occhi Aperti?

R: Il costo delle chiavi cambia. Si tratta di un effetto persistente che si aggiorna ogni volta che l'area di gioco subisce cambiamenti.

LA MADRE

D: Ho la Madre (♣ 145) in gioco, 8 carte in mano e sono al passo "Pescare le Carte". Durante questo passo pesco comunque 1 carta?

R: No. "Rifornire la mano di 1 carta aggiuntiva" ti permette semplicemente di pescare fino ad avere 1 carta in più nella tua mano rispetto a quanto concesso normalmente. In questo caso devi pescare carte finché non ne hai 7 nella tua mano; visto che hai già 8 carte in mano, non devi pescare alcuna carta.

OMBRA DI DIS

D: Il mio avversario gioca l'Ombra di Dis (♠ 103), obbligandomi a considerare i riquadri di testo delle mie creature come se fossero vuoti fino al suo prossimo turno. Gioco Dente d'Argento (♣ 311). Dente d'Argento entra in gioco pronto?

R: Sì. L'Ombra di Dis influenza solo le creature mentre sono in gioco. La capacità di Dente d'Argento modifica il modo in cui esso entra in gioco, quindi è attiva prima che l'effetto dell'Ombra di Dis si applichi alla creatura.

D: Il mio avversario gioca l'Ombra di Dis (♠ 103). Ho due copie di Lucilla (♣ 323) nella mia mano. Posso giocare entrambe?

R: No. Alfa è una restrizione di gioco che è attiva mentre è nella tua mano, prima di giocare la carta. Dopo che hai giocato una carta in un passo, non puoi giocare una carta con Alfa anche se il suo riquadro di testo sarà considerato vuoto una volta in gioco.

D: Il mio avversario gioca l'Ombra di Dis (♠ 103). Io ho una Strega del Crepuscolo (♠ 320) nella mia mano. Posso giocare la Strega del Crepuscolo e poi giocare altre carte dopo?

R: Sì, puoi continuare a giocare, usare e scartare carte dopo aver giocato la Strega del Crepuscolo. Omega è un effetto che avviene dopo che una carta è stata giocata. A quel punto, la Strega del Crepuscolo è in gioco e sotto l'effetto dell'Ombra di Dis e come conseguenza non possiede più la capacità Omega.

"PER OGNI"

D: Gioco la carta Sacchetto di Monete (♠ 312) con 3 Æmber nella mia riserva. Posso dividere i 3 danni tra più creature?

R: Sì. Il Sacchetto di Monete infligge 1 danno "per ogni" Æmber nella tua riserva, quindi ogni danno può essere assegnato a una creatura diversa.

PICCOLA NIFF

D: Ho Ronnie Cinturolex (♠ 276) accanto alla Piccola Niff (♠ 289). Attacco una delle creature del mio avversario con Ronnie Cinturolex ma esso viene distrutto durante il combattimento. La capacità della Piccola Niff mi consente comunque di rubare 1 Æmber?

R: Sì. Il vicino della Piccola Niff non deve necessariamente sopravvivere per far sì che la Piccola Niff rubi 1 Æmber.

REGOLA DEL PRIMO TURNO

D: È il primo turno della partita e io sono il primo giocatore. Scelgo Logos come casa attiva e gioco Alterazione di Fase (♣ 117). Posso quindi giocare un'altra carta in questo turno anche se la Regola del Primo Turno è attiva?

R: Giocare Alterazione di Fase ti permette di giocare un'altra carta dalla tua mano in questo turno, dal momento che la Regola del Primo Turno può essere alterata dagli effetti delle carte.

D: È il primo turno della partita e io sono il primo giocatore. Scelgo Logos come casa attiva e gioco Wormhole Instabile (♣ 125). Posso quindi risolvere il suo effetto anche se la Regola del Primo Turno è attiva?

R: Sì. La Regola del Primo Turno specifica che puoi giocare o scartare dalla mano soltanto 1 carta della Casa attiva, ma non ti impedisce di giocare o scartare altre carte da altre aree di gioco, come il tuo mazzo.

REGOLA DEL SEI

D: Se gioco l'Imitazione (♣ 328) come copia di una carta azione nella pila degli scarti del mio avversario, a quale carta si applica la Regola del Sei?

R: Ai fini della Regola del Sei, si considera come se avessi giocato la carta copiata.

RICOGNIZIONE

D: Quando gioco la Ricognizione (♣ 316), cosa succede alla carta che ho guardato ma non ho scartato?

R: Rimettila semplicemente in cima al tuo mazzo. Di norma, se ti viene richiesto di guardare una carta e di non fare nient'altro con essa, dovrà essere rimessa nello stesso posto in cui era precedentemente.

RISOLVERE IL MASSIMO POSSIBILE

D: Il mio avversario ha un Vessillo della Battaglia (♣ 020) in gioco. Posso giocare la carta Poltergeist (♣ 069) per distruggere il Vessillo della Battaglia, anche se l'artefatto non può essere usato?

R: Sì, puoi risolvere l'effetto del Poltergeist su un qualsiasi artefatto in gioco anche se l'artefatto non può essere usato. Semplicemente, risolvi la maggior parte possibile dell'effetto della carta (vedi "Risolvere il Massimo Possibile" a pagina 7), il che significa in questa situazione che distruggi semplicemente l'artefatto.

D: Io non ho creature in gioco e il mio avversario ne ha 2. Posso giocare la carta Smarriti nei Boschi (♣ 327) anche se non ho 2 creature in gioco?

R: Sì, puoi. La regola del "Risolvere il Massimo Possibile" (vedi pagina 7) ti dice di risolvere la maggior parte possibile dell'effetto di una carta e ogni parte della carta che non puoi risolvere è ignorata. Nel caso di Smarriti nei Boschi, questo significa che tu rimescoli quante più creature puoi. Quindi, nel caso il tuo avversario abbia 2 o più creature nella sua linea di battaglia e tu non ne abbia alcuna, rimescolerai le due creature nemiche e nessuna creatura amica.

SIGNORE DELLA FOSSA

D: Ho la carta Signore della Fossa in gioco (♣ 093) e il mio avversario gioca Restringtonus (♣ 094) scegliendo Dis. Cosa succede quando scelgo una Casa nel mio prossimo turno?

R: Durante il tuo prossimo passo "Scegliere una Casa" devi scegliere Dis a causa del Signore della Fossa, ma non puoi scegliere Dis a causa di Restringtonus. Gli effetti "non puoi" hanno la precedenza sugli effetti "devi", quindi non puoi scegliere Dis (vedi alla voce "Non Potere vs Dovere/Potere").

D: Ho un Signore della Fossa (♣ 93) ramingo in gioco e il mio mazzo è privo della Casa Dis. Sono obbligato a scegliere Dis come Casa attiva?

R: No. Non puoi scegliere di attivare una Casa a meno che non sia sulla tua carta identità o non controlli una carta che appartiene a quella Casa. Questa restrizione sovrascrive l'effetto del Signore della Fossa, permettendoti di scegliere un'altra Casa attiva.

SIR MARROWS

D: Possiedo 2 Æmber nella mia riserva e raccolgo con una creatura.

Il mio avversario ha in gioco 2 Sir Marrows (♠ 223). Entrambi i Sir Marrows catturano 1 Æmber a testa? In questo caso, da dove arriva il secondo Æmber?

R: Sir Marrows può catturare solo 1 Æmber che è appena stato ottenuto dal raccolto. Il giocatore attivo determina quale dei due Sir Marrows cattura l'Æmber.

SPEZZACHIAVI

D: Il mio avversario forgia due chiavi nel suo turno. Nel mio prossimo turno gioco lo Spezzachiavi (♣ 066). Cosa succede?

R: Lo Spezzachiavi influenza solo una singola chiave, quindi sceglierai di spezzare una delle due chiavi forgiate dal tuo avversario nel suo turno precedente.

SPOSTARE LE CREATURE

D: Cosa succede se uso il Replicatore (♣ 150) per innescare l'effetto di raccolto di un Guardiano del Sanctum (♣ 256) dell'avversario?

R: L'effetto di raccolto del Guardiano del Sanctum non avrà effetto. Una creatura non può essere spostata dalla linea di battaglia di un giocatore alla linea di battaglia dell'altro giocatore a meno che un effetto non cambi esplicitamente il controllo di quella creatura.

SQUALO NEUTRONICO

D: Io non ho in gioco creature, mentre il mio avversario ne ha due. Gioco lo Squalo Neutronico (♣ 146) e uso il suo effetto di gioco per distruggere una creatura nemica e lo Squalo Neutronico. Se la carta in cima al mio mazzo non appartiene a Casa Logos, posso ripetere la capacità dello Squalo Neutronico e distruggere l'altra creatura del mio avversario?

R: No. La distruzione dello Squalo Neutronico e della prima creatura nemica si risolve interamente prima di procedere con il resto della capacità dello Squalo Neutronico. Siccome lo Squalo Neutronico non è più in gioco, le sue capacità Gioco/Combattimento/Raccolto non sono più attive e non possono essere innescate ancora.

STORDIRE

D: Possiedo una creatura stordita nella mia linea di battaglia, gioco la Collera (♣ 001) e scelgo di risolvere il suo effetto su quella creatura stordita. Cosa succede?

R: Se una carta (come Collera) ti permette di usare una creatura e la creatura che stai tentando di usare è stordita, rimuovi Stordito invece di fare qualsiasi altra cosa. Dal momento che combattere è uno dei modi di usare una creatura, la creatura è esaurita e il segnalino Stordito viene rimosso.

Questo funzionerebbe anche se il tuo avversario non avesse creature in gioco, perché rimuovere Stordito sostituisce l' "uso" normale della carta (in questo caso il combattimento) prima che questo abbia inizio.

D: Gioco Spaaacca (♣ 046) ma tutte le creature del mio avversario sono già stordite. Devo risolvere l'effetto contro Spaaacca stesso?

R: No. Puoi comunque scegliere di risolvere l'effetto "Gioco:" di Spaaacca contro una delle creature del tuo avversario, tuttavia non puoi mettere un segnalino Stordito su una creatura già stordita. Di conseguenza, non accadrà nulla.

TEMPISTICA

D: Possiedo i Rampicanti Afferranti (♣ 324) sotto il Piano Supremo (♣ 288). Se uso l'effetto "Omni" del Piano Supremo per giocare i Rampicanti Afferranti, posso riprendere in mano il Piano Supremo prima che sia sacrificato?

R: Sì. L'effetto del Piano Supremo ti permette di giocare la carta sotto di esso prima di sacrificarlo. Il Piano Supremo è ancora in gioco quando giochi i Rampicanti Afferranti, quindi può essere rimesso nella tua mano usando l'effetto dei Rampicanti Afferranti.

D: Se una carta come il Portale di Dis (♣ 59) distrugge più creature e Tolas (♣ 103) è una di quelle creature, qualcuno ottiene degli Æmber dalla capacità di Tolas?

R: No. La capacità di Tolas non si innesca finché le carte non sono effettivamente messe nelle pile degli scarti, e in quel momento Tolas è già distrutto.

D: Ho in gioco Pingle il Fastidioso (♣ 43) e il mio avversario gioca Re della Rupe (♣ 38). Il Re della Rupe subisce un danno prima che Pingle sia distrutto?

R: No. La capacità del Re della Rupe è costante e pertanto il suo effetto si applica fintanto che è in gioco, quindi distrugge Pingle prima che l'effetto "dopo che una creatura nemica è entrata in gioco" possa innescarsi.

D: Raccolgo con Nexus (♣ 305) e uso lo Scavatore Spettrale (♣ 133) per fornire a Nexus la capacità "Raccolto: Pesca 1 carta". Posso poi innescare quella capacità "Raccolto:"?

R: Sì. Sei ancora al punto di tempistica corretto per innescare le capacità "Raccolto:" di Nexus, pertanto esso può ora innescare la capacità fornitagli dallo Scavatore Spettrale.

D: Il mio avversario possiede 10 Æmber e sta per forgiare la sua seconda chiave. Io gioco il Trapianto Dimensionale (♣ 112). Il mio avversario ha in gioco Og Forgiaprodigi (♣ 038); nel suo turno forgia una chiave per 6 Æmber. Cosa succede ai 4 Æmber rimanenti?

R: L'effetto del Trapianto Dimensionale e di Og Forgiaprodigi avvengono entrambi nello stesso passo di tempistica (dopo che una chiave è stata forgiata), quindi il giocatore attivo (il tuo avversario) sceglie quale risolvere per primo.

D: Quando si innesca esattamente la capacità dell'Exotuta (♣ 330)?

R: La capacità dell'Exotuta si verifica dopo che una carta azione è stata giocata e il suo bonus di Æmber è stato risolto, nello stesso punto di tempistica degli altri effetti che si verificano "dopo" che una carta azione è stata giocata. Tuttavia, il giocatore attivo deve innescare l'effetto dell'Exotuta prima di innescare l'effetto "Gioco:" su quella carta azione.

D: Se ho il Corno della Sirena (♣ 212) su una creatura con Assalto 2, e attacco una creatura nemica a cui mancano 2 danni per essere distrutta, i danni di Assalto distruggono quella creatura prima o dopo il momento in cui posso spostare 1 Æmber su di essa?

R: I danni di Assalto avvengono nello stesso punto di tempistica delle capacità "Pre-Combattimento:", quindi sarà il giocatore attivo (tu) a scegliere l'ordine in cui risolverle.

D: Se gioco Dolore a Catena (♣ 078) sulla creatura di un avversario per distruggerla, quando vengono inflitti i danni ai suoi vicini? Se la creatura ha già lasciato il gioco, come posso sapere quali sono i suoi vicini?

R: Il Dolore a Catena rappresenta un'eccezione alla regola per cui tutti i danni inflitti da una capacità sono inflitti simultaneamente, perché stabilisce in maniera esplicita che i danni sono inflitti dopo che la creatura distrutta è uscita dal gioco. Questi danni sono inflitti alle creature che erano i vicini della creatura distrutta immediatamente prima che essa uscisse dal gioco.

D: Se uso il Castigo (♣ 224) per far combattere il mio Sputafuoco (♣ 032) contro una creatura con 1 Forza del mio avversario, la quale possiede 2 vicini con 1 Forza ciascuno, ognuno dei quali possiede un vicino con 2 Forza sul fianco, il Castigo distruggerà le creature con 2 Forza sui fianchi?

R: No. L'effetto di danno del Castigo si riferisce ai vicini che il difensore aveva immediatamente prima di uscire dal gioco. Visto che il difensore con 1 Forza uscirebbe dal gioco nello stesso momento dei suoi vicini con 1 Forza a causa della capacità "Pre-Combattimento:" dello Sputafuoco, l'effetto di danno del Castigo fallirebbe poiché le creature a cui si riferisce non sono più in gioco.

D: Se uso il Colpo della Falange (♣ 189) e scelgo di esaltare una creatura amica per ripetere l'effetto di danno, questo mi permette di rimuovere il segnalino protezione da una creatura e danneggiare anche la medesima creatura?

R: Sì. Il Colpo della Falange rappresenta un'eccezione alla regola per cui tutti i danni inflitti da una capacità sono inflitti simultaneamente, perché stabilisce in maniera esplicita che l'effetto di danno viene ripetuto una seconda volta. Questo ti autorizza a usare la prima istanza di danno per rimuovere la protezione dalla creatura e poi a usare l'effetto ripetuto per infliggere danni alla stessa creatura.

D: Se combatto contro il Tolas (♣ 103) del mio avversario e lo distruggo con l'Imperatore Greking (♣ 187), la capacità di Tolas si innesca dopo averlo messo in gioco sotto il mio controllo?

R: No. Tolas possiede una capacità costante che è attiva solo mentre è in gioco. Poiché Tolas non è in gioco nel momento in cui viene distrutto, la sua capacità costante non si risolve.

TRUCCO DELLA CIVETTA

D: Il mio avversario ha 14 Æmber nella sua riserva e io ne ho 0 nella mia. All'inizio del mio turno scelgo Ombre come Casa attiva e gioco la carta Trucco della Civetta (♣ 267). Quante volte si innesca il suo effetto?

R: In questo caso, l'effetto si innesca 2 volte. Quando l'effetto si innesca la prima volta verifica se il tuo avversario ha ancora più Æmber di te, e se accade si innesca di nuovo. Tuttavia, poiché la carta dice di ripetere l'effetto precedente e non l'intero effetto, potrà innescarsi solo un massimo di due volte.

USARE LE CREATURE

D: Io ho uno Schiacciattutto (♣ 030) esaurito in gioco e il mio avversario non ha creature nella sua linea di battaglia. Gioco la Collera (♣ 001) e scelgo di risolverla su Schiacciattutto. Cosa succede?

R: Schiacciattutto verrà ripristinato dall'effetto della Collera, ma, dal momento che non vi sono creature nemiche in gioco, esso non può essere usato per combattere e quindi rimane pronto. La creatura può poi essere usata come da regole standard.

D: Ho i Fermoni da Battaglia (🌀 180), "John Smyth" (🌀 195) e il Torcipientieri (🌀 196). Sacrifico i Fermoni da Battaglia e raccolgo con il Torcipientieri, poi raccolgo con "John Smyth" e uso l'effetto di raccolto di "John Smyth" per ripristinare il Torcipientieri. Posso usare di nuovo il Torcipientieri?

R: Sì, i Fermoni da Battaglia ti permettono di usare una creatura durante quel turno. Se possiedi un effetto che ripristina una delle tue carte Marte affette dai Fermoni da Battaglia (come per esempio quello di "John Smyth"), potrai usare di nuovo quella carta.

USCIRE DAL GIOCO (SCRIGNO DI SPANGLER)

D: Controllo uno Scrigno di Spangler (🌀 132) che ha epurato il mio Drago Kelifi (🌀 037). Lo Scrigno di Spangler viene rimesso nella mano del suo proprietario a causa dei Rampicanti Afferranti (🌀 324) ma io non possiedo alcun Æmber. Posso riprendermi indietro il mio Drago Kelifi?

R: Sì. Il Drago Kelifi non viene giocato ma viene messo in gioco dallo Scrigno di Spangler. Essere messi in gioco aggira le normali restrizioni di gioco, il che significa che il Drago Kelifi ritorna in gioco indipendentemente da quanto Æmber tu possieda.

D: Un Mantocupo (🌀 313) che io possiedo e il mio avversario controlla viene epurato con uno Scrigno di Spangler (🌀 132). Successivamente lo Scrigno di Spangler viene distrutto. Quando Mantocupo viene rimesso in gioco, lo fa sotto il controllo di quale giocatore?

R: Quando lo Scrigno di Spangler rimette in gioco Mantocupo, questo conta ancora una volta come "entrare in gioco", quindi la capacità di Mantocupo fa sì che tu lo metta ancora in gioco sotto il controllo dell'avversario.

VINCOLI

D: Ho 2 vincoli, 7 carte in mano e sono al passo "Pescare le Carte". Durante questo passo rimuovo un vincolo?

R: No. I vincoli sono rimossi quando un giocatore sta per pescare carte durante il passo "Pescare le Carte" e i vincoli glielo impediscono. Visto che hai già 7 carte in mano non avresti comunque pescato carte, di conseguenza non rimuovi alcun vincolo.

D: Ho 2 vincoli, 5 carte in mano e sono al passo "Pescare le Carte". Durante questo passo rimuovo un vincolo?

R: Sì. I vincoli sono rimossi quando un giocatore sta per pescare carte durante il passo "Pescare le Carte" e i vincoli glielo impediscono. Hai solo 5 carte in mano, quindi normalmente avresti rifornito la tua mano pescando 1 carta. Visto che i vincoli te lo stanno impedendo, rimuovi 1 vincolo.

WORMHOLE INSTABILE; DRAGO KELIFI

D: Possiedo 0 Æmber nella mia riserva di Æmber e ho scelto Logos come Casa attiva in questo turno. Gioco il Wormhole Instabile (🌀 125) e tento di giocare 1 carta dalla cima del mio mazzo, ovvero il Drago Kelifi (🌀 037). Cosa succede?

R: Il Drago Kelifi viene rimesso in cima al mazzo, poiché possiede un requisito di gioco che ti richiede di possedere 7 Æmber nella tua riserva di Æmber; dal momento che non possedevi alcun Æmber (ora ne possiedi 1 grazie al fatto di aver giocato il Wormhole Instabile), non ne hai abbastanza per poter giocare il Drago Kelifi. Visto che non puoi giocare la carta, essa viene rimessa nel posto da cui tu hai tentato di giocarla, in questo caso la cima del mazzo.

ERRATA

Questa sezione descrive i cambiamenti ufficiali alle carte e al regolamento nella versione italiana (i cambiamenti della versione inglese possono essere consultati nelle FAQ scaricabili dal sito di Fantasy Flight Games). Tali cambiamenti potrebbero essere già corretti nelle ristampe dei prodotti specificati. A meno che non compaia un errata a seguire, la stampa è considerata accurata e sovrascrive ogni altra stampa (come carte promozionali o contenute nei kit OP).

115 ACCESSO ALLA BIBLIOTECA

La capacità diventa: **"Gioco:** Per il resto del turno, ogni volta che giochi un'altra carta, pesca 1 carta. Epura l'Accesso alla Biblioteca."

(versione precedente: **"Gioco:** Per il resto del turno, ogni volta che giochi un'altra carta, pesca 1 carta.")

208 BACKUP DELLA BIOMATRICE

La capacità diventa: "Questa creatura ottiene **"Distrutto:** Metti questa creatura negli archivi del suo proprietario".

(versione precedente: "Questa creatura ottiene **"Distrutto:** Puoi mettere questa creatura negli archivi del suo proprietario".)

006 BATTITORRE

La capacità diventa: **"Gioco/Combattimento/Raccolto:** Rimetti 1 altra creatura Gigante amica nella tua mano."

(versione precedente: **"Gioco/Combattimento/Raccolto:** Rimetti 1 creatura Gigante amica nella tua mano.")

078/026 DOLORE A CATENA

La capacità diventa: **"Gioco:** Infilgi 2 a una creatura nemica. Se questi danni distruggono quella creatura, infilgi 2 a ogni vicino di quella creatura dopo che essa è uscita dal gioco."

(versione precedente: "... infilgi 2 a ogni vicino di quella creatura.")

210 DRONE COGNITIVO YZPHYZ

La capacità diventa: **"Gioco:** Archivia 1 carta. Puoi epurare 1 carta archiviata. Se lo fai, stordisci 1 creatura."

(versione precedente: **"Gioco:** Archivia 1 carta. Puoi epurare 1 carta archiviata per stordire 1 creatura.")

053/087 GIOCO PULITO

La frase finale della capacità diventa: "Il tuo avversario ripete l'effetto precedente su di te."

(versione precedente: "Il tuo avversario ripete questo effetto su di te.")

303 MAGDA IL TOPO

La capacità diventa: "Elusione. **Gioco:** Ruba 2. Se Magda il Topo esce dal gioco, il tuo avversario ruba 2."

(versione precedente: "Elusione. **Gioco:** Ruba 2. **Esce dal Gioco:** Il tuo avversario ruba 2.")

214 ROBOLEZIONARIO

La capacità diventa: **"Azione:** Metti il Robolegionario su un fianco della tua linea di battaglia. Mentre si trova nella linea di battaglia, esso è considerato una creatura con Forza pari a 5 e può essere usato come se appartenesse alla Casa attiva."

(versione precedente: "... esso è considerato una creatura con Forza pari a 5 e appartiene a tutte le Case.")

064 TENTACOLI DI DOLORE

La capacità diventa: **"Gioco:** Infilgi 1 a ogni creatura. Se il tuo avversario ha forgiato una chiave nel suo turno precedente, infilgi invece 4 a ogni creatura."

(versione precedente: "Se il tuo avversario ha forgiato una chiave nel suo turno precedente, infilgi 3 aggiuntivi a ogni creatura.")

157 TERAPIA SPERIMENTALE

La prima frase della capacità diventa: "Questa creatura può essere usata come se appartenesse alla Casa attiva."

(versione precedente: "Questa creatura appartiene a tutte le Case.")

267 TRUCCO DELLA CIVETTA

La frase finale della capacità diventa: "Se il tuo avversario possiede ancora più di te, ripeti l'effetto precedente."

(versione precedente: "Se il tuo avversario possiede ancora più di te, ripeti questo effetto.")

273 UNA VITA PER UNA VITA

La capacità diventa: **"Gioco:** Sacrifica 1 creatura. Se lo fai, infilgi 6 a una creatura."

(versione precedente: **"Gioco:** Sacrifica 1 creatura per infliggere 6 a una creatura.")

223/259 UNO CONTRO MOLTI

La capacità diventa: **"Gioco:** Ripristina 1 creatura amica e combatti con essa tre volte, ogni volta contro una creatura nemica diversa. Risolvi questi combattimenti uno alla volta."

(versione precedente: "Ripristina 1 creatura e combatti...")

KEYFORGE

TABELLA DELLE TEMPISTICHE

La seguente tabella fornisce una struttura delle tempistiche dettagliata per tutti i passi di gioco standard e per un certo numero di capacità ricorrenti delle carte. I giocatori sono invitati a usare queste informazioni per determinare la corretta sequenza delle capacità delle carte e dei passi di gioco.

Il testo **nero** indica i passi di gioco e il testo in **VERDE** enumera gli effetti più comuni delle carte e il momento esatto in cui accadono.

Ogniqualvolta due o più effetti si verificano nello stesso passo di tempistica di questa tabella, il giocatore attivo determina l'ordine in cui questi effetti si risolvono. **Nota:** gli effetti che usano la locuzione "ogni volta" si verificano nello stesso punto di tempistica degli effetti che usano il termine "dopo".

» GLI EFFETTI "ALL'INIZIO DEL TURNO" SI INNESCANO.

1 FORGIARE UNA CHIAVE

1. Il giocatore attivo controlla se sia possibile forgiare una chiave.
2. Se è possibile, spende un ammontare di *Æmber* pari al costo attuale di forgiatura e forgia 1 chiave. Se forgia la sua terza chiave, vince immediatamente la partita.

» GLI EFFETTI "DOPO CHE UNA CHIAVE È STATA FORGIATA" SI INNESCANO.

2 SCEGLIERE UNA CASA

1. Il giocatore attivo sceglie quale sarà la Casa attiva in questo turno.

» GLI EFFETTI "DOPO CHE HAI SCELTO UNA CASA" SI INNESCANO.

2. Il giocatore attivo può prendere tutte le carte dai suoi archivi e metterle nella sua mano.

3 GIOCARE/USARE/SCARTARE LE CARTE DELLA CASA ATTIVA

Il giocatore attivo può effettuare queste azioni in qualsiasi ordine e ripeterle un qualsiasi numero di volte.

► GIOCARE UNA CARTA

1. Se la carta è una creatura, un artefatto o una miglioria, metterla in gioco. Se la carta è un'azione, rivelarla (dopo averla giocata, scartarla).
2. Risolvere **ogni icona bonus** sulla carta, **una alla volta**.

» GLI EFFETTI "GIOCO:" E "DOPO L'ENTRATA IN GIOCO" SI INNESCANO.

► COMBATTERE CON UNA CREATURA

1. Esaurire la creatura attaccante e scegliere la creatura contro cui combattere.

» "PRE-COMBATTIMENTO", PERICOLO X E ASSALTO X SI INNESCANO.

2. Le creature si infliggono i danni a vicenda simultaneamente.

» GLI EFFETTI "COMBATTIMENTO:", "DOPO IL COMBATTIMENTO" E "OGNI VOLTA CHE UNA CREATURA COMBATTE" SI INNESCANO.

► RACCOLGERE CON UNA CREATURA

1. Esaurire la creatura che raccoglie.
2. Ottenere 1 *Æmber*.

» GLI EFFETTI "RACCOLTO:" E "DOPO CHE UNA CREATURA HA RACCOLTO" SI INNESCANO.

► USARE UNA CAPACITÀ AZIONE OD OMNI

1. Esaurire la creatura o l'artefatto con la capacità "Azione:" od "Omni:".
2. Risolvere l'effetto di quella capacità.

DANNI

Ogni volta che vengono inflitti danni a una o più creature, si verificano i passi seguenti:

- 1 Applicare gli effetti che prevengono i danni.
- 2 Usare la protezione per prevenire i danni.
- 3 Usare l'Armatura per prevenire i danni.
- 4 Infliggere tutti i danni rimanenti. Le creature con un ammontare di danni su di esse pari o superiore alla loro Forza sono marchiate per la distruzione.

4 RIPRISTINARE LE CARTE

1. Il giocatore attivo ripristina ogni sua carta esaurita.

5 PESCARLE CARTE

1. Il giocatore attivo pesca carte finché non ne ha 6 nella sua mano (il numero può variare in base ai vincoli o agli effetti delle carte).

» GLI EFFETTI "ALLA FINE DEL TURNO" SI INNESCANO.

DISTRUTTO

Ogni volta che una o più creature stanno per essere distrutte, si verificano i passi seguenti:

- 1 Le carte vengono marchiate per la distruzione.
» GLI EFFETTI "DISTRUTTO:" SI INNESCANO.
- 2 Tutte le carte distrutte vengono messe nelle pile degli scarti dei loro proprietari. Avvicinare le creature rimanenti per rimuovere lo spazio vuoto lasciato dalle creature distrutte.
» GLI EFFETTI "DOPO CHE UNA CREATURA È STATA DISTRUTTA" E "OGNI VOLTA CHE UNA CREATURA È DISTRUTTA" SI INNESCANO.