



un juego de cartas creado por Oscar Iglesias ambientado en Sangrenegra
Versión 1.5 (Octubre 2014)



wushek@gmail.com



[Oscar Iglesias en G+](#)



[Psitopía](#)

Intro:

Sangrenegra: Apocrypha es un juego de cartas ambientado en el universo de [Sangrenegra](#), una Ucronía de nuestro propio mundo donde una serie de acontecimientos lo han llevado por una ruta diferente.

La aparición y subida al poder de unos seres increíblemente poderosos, los Sangreazul, llevó a la humanidad a una era dorada que disparó a todos los niveles los avances sociales y, especialmente, tecnológicos. Por desgracia los Sangreazul resultaron unos monstruos inhumanos y sometieron a la humanidad durante generaciones.

En el 1417 la humanidad expulsó a estos seres de nuestro planeta y desde entonces se está luchando por alcanzar de nuevo la estabilidad en un mundo que no se parece en nada a la Tierra que conocíamos antes de la llegada de los Sangreazul.

Uno de los factores determinantes para expulsar a estas criaturas y retomar el control del planeta fué el regreso de la magia. Espíritus ancestrales despertaron de su letargo para ayudarnos a expulsar la influencia antinatural de los Sangreazul. Sin embargo la humanidad ha olvidado los viejos caminos, y ha sido modificada por la contaminación Sangreazul, lo que hace que el uso que se da en la actualidad del poder de los espíritus difiera mucho del que se hacía en tiempos pretéritos. Magos de carne, clonadores, portavoces de los espíritus, shamanes, canalizadores de la energía misma que creó el universo, nigromantes... la magia y el uso de los espíritus se estaba volviendo algo tan peligroso como la influencia previa de los Sangreazul, y por eso se convocó la Convención de Kiev en el 1492.

Tras el desastre de Atlantis, La Sagrada Iglesia de la Resurrección (La Iglesia) se movilizó para restringir el uso de la magia descontrolada. La convención de Kiev se inició por pura necesidad pero rápidamente se descubrieron las posturas enfrentadas.

Las dos propuestas iniciales, un uso más ritualizado de la magia para minimizar riesgos en su canalización, y un uso reducido para minimizar ocasiones potencialmente peligrosas, fueron rechazadas de pleno.

Por un lado El Protectorado del Reino Medio (El Protectorado) se negó a reducir su comunión con los kamis, a la vez que El Principado de Bharat (El Principado) y su sistema social basado en no-muertos creados a partir de la Nigromancia resultaban incompatibles con esa propuesta.

Por otro lado, tanto Los Clanes del Antiguo Imperio Mongol (Los Clanes) como La Nación Creyente de Arabia (Arabia) se negaron a utilizar sistemas ritualizados que les impidieran el acceso a esa fuente de poder en caso de necesidad.

Solo Los Pueblos Libres y La Unión de Estados Europeos (La Unión) se mostraron inicialmente de acuerdo con La Iglesia, y aun así manteniendo ciertas reservas.

Los acuerdos de Kiev, arbitrados por Los Pueblos Libres, terminaron en una serie de pactos, que si bien pusieron coto a los usos desproporcionados de la magia, en la realidad cada país los ajusta a sus necesidades.

Uno de estos acuerdos es un encuentro anual en el que cada escuela de magia es puesta a prueba para demostrar que pueden seguir utilizando la magia y no se han convertido en un

peligro.

Estos encuentros comenzaron como unas demostraciones de control, pero rápidamente se convirtieron en unos duelos en toda regla. Con el paso de los años el propósito inicial se ha perdido, pero el sistema de duelos se mantiene como un espectáculo y un encuentro competitivo entre las diferentes naciones.

Es control de la magia.

Es espectáculo.

Es competición.

Pero sobre todo es una cuestión de orgullo patrio.

En Sangrenegra: Apocrypha cada jugador toma el control de uno de los hechiceros que han sido convocados al torneo.

En cada ronda del torneo un proyectil mágico se pondrá en juego y cada mago deberá demostrar su habilidad controlandolo y redirigiendolo al resto de magos. Por supuesto los competidores hacen algo más que simplemente pasar la energía al siguiente hechicero, la modifican, la alteran, la potencian, o se la redirigen a aquellos más débiles.

Cuando un competidor no puede controlar la energía sufre un impacto. Al tercer impacto es descalificado, saliendo del círculo.

El último hechicero en pie es el vencedor.

Te parece sencillo?

Demuéstralo!

Componentes:

158 cartas

1 carta de sentido de giro

5 cartas de técnica mágica

1 carta de sobrecarga

10 cartas de personaje

10 cartas de debilidad mágica

5 cartas de resumen de iconos.

30 cartas de escudo roto (que por detrás sirven de cartas de puntos), pensado para 10 jugadores.

1 mazo de 96 cartas

Composición del mazo:

6 cartas de potencia mágica: 2 (incluye 4 sobrecargas)

6 cartas de potencia mágica: 3 (incluye 3 sobrecargas)

6 cartas de potencia mágica: 4 (incluye 2 sobrecargas)

6 cartas de potencia mágica: 5 (incluye 1 sobrecarga)

6 cartas de potencia mágica: 6

6 cartas de potencia mágica: 7

6 cartas de potencia mágica: 8

6 cartas de potencia mágica: 9

6 cartas de potencia mágica: 10

8 Reflejar

8 Desviar

8 Alterar

8 Esquivar

8 Sintonizar

2 Disipar

El juego:

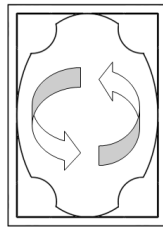
Sangrenegra: Apocrypha es un juego de duelos mágicos, donde un grupo de magos se enfrentan en un círculo hasta que solo quede uno en pie.

Cada uno de los jugadores tomará el papel de uno de esos magos.

.oOo.

Preparación

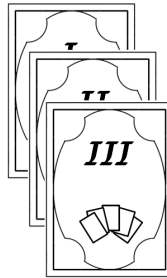
Sitúa la carta de sentido de giro en un lugar visible para todos los jugadores. Por defecto esta carta comenzará mostrando el sentido de giro horario.



Reparte personajes aleatoriamente, uno a cada jugador, o deja que cada cual escoja el que más le guste. Intentad que sean lo más variados posibles, no repitiendo facciones si es posible (el icono de arriba a la derecha).



Cada jugador recibe además 3 cartas de escudo que colocará una sobre otra de forma que el escudo con el I esté abajo del todo y el escudo con el III esté encima de los demás.



Aparta las cartas de técnica mágica por el momento. Cuando un jugador sintonice el proyectil mágico a una de las 5 técnicas mágicas (espiritual, ritual, canalización, tecnomancia o biomancia) la carta correspondiente servirá de recordatorio para que todos los jugadores sepan

de que tipo es el proyectil mágico en juego.

Aparta también la carta de Sobrecarga. Al igual que las cartas de técnica mágica la carta de Sobrecarga servirá de recordatorio cuando un jugador sobrecargue el proyectil.

Separa las cartas de Sintonizar y las que representan las diferentes debilidades del mazo de juego. Estas cartas no se utilizan con las reglas iniciales.

Todos los jugadores roban cartas del mismo mazo, y todas las cartas descartadas y/o jugadas se colocan boca arriba en el mismo mazo de descarte. Aseguraos de que todos los participantes alcancen fácilmente el mazo y la pila de descarte.

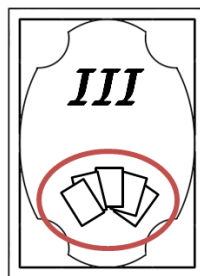
.oOo.

Para facilitar la comprensión de las reglas vamos a dividir la explicación en tres fases (Aprendizaje, Entrenamiento y Duelo), de esta forma cada grupo podrá adaptar la complejidad del juego a sus gustos.

Si no has jugado anteriormente a juegos de cartas de este tipo te recomendamos comenzar jugando únicamente con las reglas de Aprendizaje, y cuando os sintáis cómodos con el juego vayais incluyendo las reglas de las siguientes secciones.

1.- Reglas de Aprendizaje

Cada jugador comienza con una mano de 5 cartas. El tamaño de la mano viene indicado en la carta de escudo. Si un jugador pierde un escudo el jugador deberá ajustar su mano acorde al nuevo tamaño de mano indicado por la carta de escudo.



Mientras no se modifique el tamaño de mano de un jugador el número de cartas en mano no debe variar, de forma que cuando un jugador robe, juegue o se descarte de una carta deberá equilibrar su mano inmediatamente antes de realizar otra acción.

Siempre que se juegue una carta o se descarte de una carta de forma que se tenga en la mano menos cartas que el tamaño de mano del jugador deberá robarse una carta inmediatamente del mazo.

Siempre que se roben cartas por encima del tamaño de mano del jugador deberá descartarse hasta tener tantas cartas como PVs.

Ej.- juegas una carta que te permite robar una carta. Primero debes reponer la carta jugada pues tienes menos cartas en mano de las que debes tener, después robarás una carta

adicional. Como en este momento tienes una carta más de las que deberías tener deberás escoger una carta para descartarte.

Salvo que se indique lo contrario, cuando un jugador se descarte es el propio jugador quien elige de que carta desprenderse.

Los magos comienzan con 3 cartas de escudo. Cada vez que un jugador recibe un impacto pierde uno de estos escudos, que entrega al último jugador que ha jugado antes que él. Este jugador da la vuelta a la carta para mostrar cuantos puntos ha ganado.

El jugador que ha perdido el escudo puede descartarse de tantas cartas de su mano como desee, reemplazando hasta su nuevo tamaño de mano. Cuando un jugador recibe su tercer impacto, es eliminado del juego.

El primer jugador en reunir 10 puntos es el vencedor.

Si en algún momento solo quedan 2 jugadores en la partida el jugador con más puntos es el vencedor. Si ambos jugadores tienen el mismo número de puntos se produce un empate.

Un mago recibe un impacto cuando es incapaz de continuar una jugada, lo que indica que el proyectil mágico ha impactado sobre el mago.

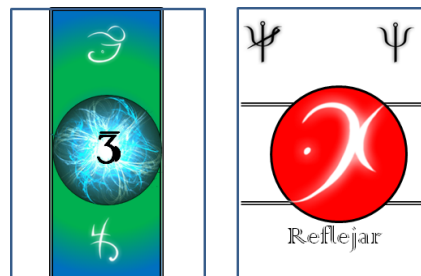
El jugador inicial, aquel cuyas venas parezcan más azuladas, recibe el primer Proyectil Mágico. Este proyectil inicial se considera de Potencia 1 y no está sintonizado con ninguna técnica mágica.

Cada vez que un mago recibe un impacto, o se finaliza la ronda de algún modo (normalmente disipando el proyectil mágico) comenzará una nueva ronda de forma similar. Recibiendo un Proyectil Mágico de Potencia 1 el siguiente jugador según el sentido de giro.

Cuando un mago recibe un Proyectil Mágico debe jugar una carta de Potencia Mágica del mismo valor o superior. O, alternativamente, una carta de Maniobra (ver más adelante).

Las cartas de Potencia Mágica muestran números del 2 al 10.

Las cartas de Maniobra muestran iconos.



Cartas de Potencia Mágica y de Maniobra.

Al jugar una carta de Potencia Mágica el proyectil continuará hacia el siguiente jugador en el círculo, incrementando su potencia hasta el valor de la carta jugada (si es mayor). Inicialmente el jugador de la izquierda (sentido horario), pero este sentido puede verse alterado durante el juego.

Todos los jugadores jugarán secuencialmente cartas de igual o mayor valor que la potencia actual del proyectil. Manteniendo siempre la opción de realizar jugadas especiales por medio de cartas de Maniobra o habilidades de personaje.

Ej.- El Proyectil Mágico de Potencia 1 se lanza inicialmente contra Diego. Diego juega una carta de Potencia 3. Ahora Marian debe decidir que carta jugar contra un Proyectil Mágico de Potencia 3.

Es importante que indiques al siguiente jugador la potencia actual del proyectil ya que este puede ser modificado de múltiples formas.

Alternativamente, en lugar de una carta de Potencia puedes jugar una carta de Maniobra: *Reflejar, Desviar, Disipar, Alterar, o Esquivar.*

Las Maniobra permiten alterar de alguna forma el proyectil o su trayectoria.

En el modo Aprendizaje solo nos fijaremos en el icono central, el de mayor tamaño.



- **Reflejar** (Cambio de sentido): devuelve el proyectil por donde ha venido de forma que el siguiente jugador a defenderse es el mago que realizó la anterior jugada. Se modifica el sentido de giro. Voltea la carta de sentido de giro para indicar la nueva dirección. Si se inicia una ronda con una carta de Reflejar el proyectil cambiará su sentido de giro simplemente.



- **Desviar** (Redirección): selecciona el siguiente jugador objetivo del proyectil mágico ignorando el orden del círculo. Se mantiene el sentido de giro. No se puede escoger al jugador que te acaba de enviar el proyectil, salvo que no haya más jugadores disponibles.



- **Disipar**: finaliza la ronda. El proyectil se detiene y se dispara un nuevo proyectil

contra el siguiente jugador según el sentido de giro actual.



- **Alterar**: modifica la potencia del Proyectil Mágico. Incrementando o disminuyendola en 1. El sentido de juego no se modifica. El siguiente jugador debe defenderse del proyectil mágico con la nueva potencia modificada.



- **Esquivar**: evita el golpe del proyectil y este continúa hacia el siguiente jugador según el sentido de giro actual. La Potencia del Proyectil Mágico no se modifica.

Además de cartas de Potencia y Maniobras los jugadores pueden utilizar las habilidades de sus personajes.

Estas pueden ser de 3 tipos: *Pasivas*, *Acciones* y *Reacciones*.

Las habilidades Pasivas están siempre activas.

Las Acciones se juegan en lugar de jugar una carta de la mano y cuentan como la acción del jugador ese turno. El personaje se girará para indicar que ha utilizado su habilidad.

Las Reacciones se juegan como respuesta a algo que ha ocurrido durante la partida. No cuentan como acción del personaje. El personaje se girará para indicar que ha utilizado su habilidad.

Aquellos personajes que se giren permanecen girados y no pueden utilizar sus habilidades.

Cuando cualquier personaje en la partida pierda un escudo todos los personajes girados volverán a estar enderezados, pudiendo volver a utilizar sus habilidades.

Al final de las reglas explicaremos las diferentes habilidades de cada personaje.

Cuando os sintáis cómodos con este modo de juego podéis añadir nuevas reglas.

2.- Reglas de Entrenamiento.

Con el modo Entrenamiento los jugadores adquieren más control sobre su mano, reduciendo el azar y añadiendo un componente táctico al juego.

En este modo de juego muchas cartas adquieren capacidades adicionales que podrán ser activadas a elección del jugador (lo que implica que también pueden decidir no activarlas).

Las cartas de Técnica Mágica se van a utilizar en este modo de juego, pero no se añaden al

mazo de juego.

Añade las cartas de Sintonizar al mazo de juego. Estas cartas se consideran Maniobras con las siguientes reglas:



- **Sintonizar** (Cambio de técnica mágica): pon en juego la carta de Técnica Mágica asociada a tu mago. Puedes encontrar cual es la Escuela de tu personaje en la esquina superior derecha de la carta de personaje.



Mientras la carta de Técnica Mágica esté en juego se considera que el Proyectoil Mágico está sintonizado con esa Escuela, lo cual puede tener efectos sobre otras cartas.

Opcionalmente puedes activar el efecto de la técnica seleccionada como se muestra en la propia carta de escuela.

- **Tecnomancia:** Puedes descartarte de una carta para incrementar la Potencia del Proyectoil Mágico en +1.
- **Magia Espiritual:** Puedes descartarte de una carta de potencia y colocar esta carta boca abajo frente a ti. No hay límite al número de cartas que puedes tener frente a ti de este modo. Puedes descartar cualquier número de cartas boca abajo frente a ti durante tu turno para reducir la Potencia del Proyectoil Mágico en -2 por cada carta descartada de este modo..
- **Magia Ritual:** Puedes robar una carta. Descartate hasta tu tamaño de mano actual a continuación.
- **Canalización:** Puedes descartar una carta al azar de cada uno de los oponentes. Si activas este efecto afectará a todos los demás jugadores, no puedes seleccionar solo a algunos jugadores.
- **Biomancia:** Puedes seleccionar un jugador para que se descarte de una carta al azar y reponga con una carta de tu mano a tu elección.

Las reglas de juego en modo Entrenamiento son idénticas al modo Aprendizaje, sin embargo las cartas de Maniobra incluyen un componente opcional que explicamos a continuación. Esta parte opcional suele requerir del descarte de una carta de la mano que debe realizarse en el mismo momento en el que juegas la primera carta.

La parte opcional de las cartas de Maniobra viene indicada por un icono en la esquina superior derecha.



- **Reverberación** (utilizada en las cartas de *Reflejar* y *Desviar*):

Si la Técnica Mágica de tu personaje está en juego puedes activar la habilidad en la carta como si hubieras jugado la carta de *Sintonizar*.



- **Purga** (utilizada en la carta de *Disipar*):

Puedes descartar una carta de tu mano. La carta descartada puede ser de cualquier tipo. Repón con cartas del mazo hasta tu tamaño de mano actual.



- **Escalado** (utilizada en la carta *Alterar*):

Puedes descartar una carta de potencia de forma que en lugar de modificar en 1 la potencia se suma o resta el valor de la carta descartada a la Fuerza del Proyectoil. Si el resultado es 0 o menor se finaliza la ronda y comienza el siguiente jugador.

Como la opción de Escalado en *Alterar* puede hacer que se juegue con Proyectoiles de fuerza muy superior a 10 la carta *Disipar* sufre un pequeño cambio:



- **Disipar**:

Si el proyectil tiene fuerza 11 o superior reduce la fuerza del Proyectoil a 5.

Si el proyectil tiene fuerza 10 o menor finaliza la ronda. El proyectil se detiene y se dispara un nuevo proyectil contra el siguiente jugador según el sentido de giro actual.

Nota: *Esquivar* no dispone de parte opcional y se juega exactamente igual que en el modo Aprendizaje.

Cuando os sintáis cómodos con este modo de juego podéis añadir nuevas reglas.

3.- Reglas de duelo.

El modo Duelo incorpora reglas más complejas a las cartas, haciendo que el entorno de juego se modifique enormemente. Los jugadores deberán prepararse para estos cambios con el control de su mano que les ofrecen las reglas del modo Entrenamiento.

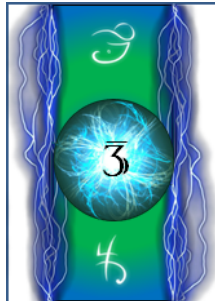
En el modo Duelo se utilizan todas las reglas de Aprendizaje, las opciones añadidas en el modo Entrenamiento, y nuevas reglas que restringen o dificultan el jugar las cartas.

Además deben repartirse las cartas de debilidad mágica.

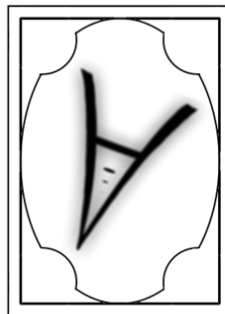
Toma tantas cartas de Debilidad Mágica como jugadores, de forma que haya tantas cartas de Debilidad por Escuela como personajes representantes de esa escuela.

Reparte aleatoriamente las cartas de Debilidad Mágica teniendo en cuenta que ningún personaje puede tener como Debilidad su propia Escuela.

El principal cambio le introduce la regla de *Sobrecarga*, una cualidad que tienen algunas cartas de Potencia y que se puede ver gráficamente por los rayos que adornan los bordes de algunas cartas de Potencia.



Una vez jugada una carta con Sobrecarga como acción de turno (no como descarte opcional de alguna habilidad) el proyectil mágico en juego pasa a estar sobrecargado. Coloca la carta de Sobrecarga cerca de las cartas de giro o sintonización para indicar que el proyectil está sobrecargado.



Mientras la carta de Sobrecarga esté en juego se aplican una serie de modificaciones a la hora

de jugar cartas.

Las cartas de Potencia mágica se juegan de la misma forma, siendo necesario que sea de igual valor o superior. Sin embargo, si la carta es de mayor valor solo incrementa la Potencia del proyectil en 1. Independientemente del número indicado.

Si no hay una carta de Sobrecarga en juego las cartas de Potencia Mágica se juegan normalmente.

Usando las reglas de SOBrecarga la carta Disipar se modifica ligeramente:



- Disipar:

Si el proyectil está sobrecargado: elimina la carta de Sobrecarga.

Si el proyectil no está sobrecargado y tiene fuerza 11 o superior: reduce la fuerza del Proyectil a 5.

Si el proyectil no está sobrecargado y tiene fuerza 10 o menor: finaliza la ronda. El proyectil se detiene y se dispara un nuevo proyectil contra el siguiente jugador según el sentido de giro actual.

Se incluyen una serie de restricciones adicionales.



- Control (requisito de las cartas *Disipar*, *Alterar* y *Sintonizar*)

Para jugar cartas de Maniobra con este símbolo primero se debe descartar una carta de potencia de igual o mayor valor que la potencia actual del proyectil (para controlarlo).

Adicionalmente no se podrá utilizar la parte opcional de la carta de Maniobra.

Ej.- Diego responde al proyectil inicial (potencia 1) con una carta de potencia 3 sobrecargada, de forma que se pone la carta de Sobrecarga en juego y a partir de este momento el proyectil se considera Sobrecargado. Marian quiere redirigir el proyectil por lo que juega primero una carta de potencia 5 y despues la carta de Desviar para mandar el proyectil a Diana. Diana debe defenderse de un proyectil sobrecargado de potencia 3 no 5, ya que Marian usó la carta de potencia para poder jugar la carta de Desviar.

Nota: no se puede utilizar el componente opcional de la propia carta de Maniobra. En el caso de las cartas de Sintonización es un efecto secundario que se genera en otra carta y por lo tanto si puede ser utilizado.

Recuerda que esta restricción solo se aplica mientras la carta de Sobrecarga esté en juego. En caso contrario juega las cartas de Maniobra normalmente.

El hecho de que exista la sobrecarga hace que se deba mantener un equilibrio entre cartas de Maniobra y cartas de Potencia.

Mientras los proyectiles no estén sobrecargados las cartas de Maniobra son mucho más poderosas, ya que te permiten deshacerte del proyectil de forma rápida y sencilla.

Sin embargo, una vez que el proyectil ha sido sobrecargado necesitarás de las cartas de Potencia para poder realizar una acción.



- **Desconexión** (restricción de las cartas *Reflejar* y *Desviar*)

No se pueden jugar cartas con este símbolo si la carta de Escuela en juego coincide con la carta de Debilidad Mágica del jugador.

Ambientación.

Técnicas mágicas.

Las diferentes escuelas de magia favorecen un tipo de magia y una forma de utilizarla. Esto fue lo que llevó originalmente a llamar el Concilio de Kiev, y una de las bases por las que se convocó el primer círculo de magos: comprobar que cada escuela es, a su manera, tan capaz como las demás de controlar las energías mágicas.

- La magia **Espiritual** es la que se basa en el poder de los espíritus mágicos. Angeles, elementales, Kamis... en cada lugar reciben un nombre diferente, pero son los entes que pueden moldear la realidad. Los magos que utilizan magia espiritual son los más cercanos a este mundo espiritual, los más respetuosos con el entorno y con el planeta en general.
- La **Tecnomancia** es la capacidad de manipular directamente las energías de la creación gracias a la tecnología Sangreazul. Individuos con potenciadores o mutaciones capaces de acceder a estas energías mágicas, los Tecnomagos no se preocupan de donde viene la magia, solo de controlarla.
- La magia **Ritual** es consciente de los peligros de utilizar el poder de alterar la realidad de forma descontrolada y para evitarlo basan su magia en complejos y estructurados rituales, inscriben runas para su posterior uso y en general limitan su magia a fórmulas de probada efectividad.
- La **Canalización** aprovecha al máximo el poder mágico en crudo, abriendo directamente el canal con esta fuente de poder y luego tratando de controlar y dirigir sus efectos en nuestro mundo. Aunque el riesgo es mucho mayor, los efectos que puede llegar a generar un canalizador solo se limitan por su propia imaginación.
- La **Biomancia** es la magia de la carne. Los Biomantes utilizan su magia para potenciarse a ellos mismos y a sus aliados, o para deformar y llevar el sufrimiento a sus enemigos. Una herencia de los experimentos genéticos Sangreazul.

Naciones de Sangrenegra y personajes.

Breve descripción de las principales facciones y los personajes que les representan.

Las habilidades de los personajes vienen precedidas por los términos: *Reacción*, *Pasiva* o *Acción*. Estos términos indican el momento del juego en el que puede ser jugada la habilidad del personaje.

Acción: la habilidad se utiliza durante el turno del jugador y sustituye a su jugada normal, de modo que cuando resuelva la habilidad del personaje completamente el turno pasa al siguiente jugador.

Reacción: el texto de la propia habilidad indica cuando se puede utilizar.

Pasiva: la habilidad está permanentemente activa.

- **Arabia** (La Nación Creyente de Arabia)

Escuela: *Canalización*

Los Imanes Árabes tienen tan presente el peligro de la magia desatada tanto como la necesidad de realizar sacrificios por fines superiores. Su magia se basa en la utilización de palabras de poder, una invocación directa y cruda de poder que se intenta canalizar sobre sus enemigos, y el uso de genios, grandes espíritus elementales que en ocasiones se manifiestan en los fieles.

- **Ibrahm al Yibril**, Imán del Círculo de la Piedra Negra.

Reacción: Al comienzo de tu turno gira a Ibrahm para tomar una carta al azar de cada jugador. Escoge una de esas cartas y añádela a tu mano. Descarta el resto.

- **Fikriyah al Mahdi**, Djinn de fuego.

Reacción: Gira a Fikriyah cuando pierdas un escudo para realizar un ataque igual al recibido contra todos los demás jugadores.

Los demás jugadores, por orden, deben defenderse de este ataque como si fuera su turno. Cada jugador solo debe realizar una acción como si fuera su turno para evitar perder un escudo. Todos los escudos perdidos por esta reacción los gana Fikriyah como puntos.

- **El Protectorado** (El Protectorado del Reino Medio)

Escuela: *Magia Espiritual*

Tras la intervención de los kamis (espíritus elementales) y su determinante papel en la liberación del Reino Medio, el pueblo adoptó unánimemente la adoración de estos como parte fundamental de su cultura.

Shugenjas y Soheis son los principales representantes de esta particular forma de entender la magia como la conexión entre los humanos y los kamis. Monjes que no utilizan la energía mágica, sino que rezan a los kamis con un profundo respeto.

- **Cháng Zhuo**, maestra Sohei retirada.

Reacción: Gira a Cháng Zhuo antes de jugar una carta para descartar la carta de Sobrecarga o reducir la Fuerza de un Proyectil no sobrecargado hasta 5.

- **Bai Wang**, Shugenja bendecido por los kamis.

Pasiva: Al principio de tu turno, si la última carta jugada fue una maniobra puedes colocarla delante de ti. Puedes descartar esta carta para reducir la Fuerza del Proyectil en -2F.

Estas cartas se utilizan igual que las obtenidas por la carta de Escuela de Magia Espiritual y pueden combinarse con estas.

- **La Iglesia** (La Sagrada Iglesia de la Resurrección)

Escuela: *Magia Ritual*

Los Eclesiastas se consideran la brújula moral de las naciones que han surgido tras la liberación, y no en vano están a la cabeza en muchos campos.

Sus hechiceros fueron los creadores de las runas de almacenamiento, y sus rituales y palabras de poder les permiten utilizar la magia de los Angeles (espíritus elementales) con toda efectividad y ninguno de los riesgos asociados a otros usuarios de magia.

- **Hermana Lachryma**, oficial de campo de la Inquisición Bizantina.

Acción: Gira a Lachryma y descarta cartas de Potencia para reducir la fuerza del Proyectil en la cantidad descartada. Si esto no destruye el proyectil incrementa en 1 tu

tamaño de mano hasta que Lachryma se enderece.

- **Hermano Haziél**, agente internacional de la Inquisición.

Reacción: Gira al Hermano Haziél al finalizar el turno de un jugador para robar 3 cartas. Descártate hasta tu tamaño de mano actual.

- **La Unión** (La Unión de Estados Europeos)

Escuela: *Tecnomancia*

El estudio de la magia nunca ha sido considerada algo importante en La Unión. Ni en los tiempos del Sangreazul Co're, ni posteriormente. Mantener las cubas de clones que dan continuidad a esta sociedad es la mayor de las prioridades.

No obstante, puntualmente aparece algún pseudoclon con alguna capacidad mágica y los duelos del círculo sirven como una buena batería de pruebas.

- **E.W.A.N. 13**, prototipo de Biogenerador.

Acción: Gira a E.W.A.N. 13 y descártate de una carta de Potencia para incrementar o reducir la Fuerza del Proyectil Mágico en el valor de esa carta.

- **26 ibn Nuha XII**, Imán Andalucí clonada.

Acción: Gira a 26 ibn Nuha XII y descarta cartas de Potencia para subir la Fuerza del Proyectil en la cantidad descartada, o para poner en juego la carta de Sobrecarga si el total descartado es mayor que la Fuerza del Proyectil.

- **Los Clanes** (Los Clanes del Antiguo Imperio Mongol)

Escuela: *Biomancia*

El uso de la magia es como el resto de aspectos de la vida en los Clanes, una cuestión de adaptación y supervivencia, donde los mejores prevalecen y los débiles son eliminados.

Mutantes que canalizan energía, biomantes que controlan la carne... los Clanes no se atan por los prejuicios que impiden avanzar a otras naciones.

- **Qo'a "un ojo" Gantulga**, Biomante del Clan Nube de Sangre

Reacción: Gira a "un ojo" al comienzo de tu turno para mirar la mano del anterior jugador. Escoge una de sus cartas y cambiala por una de tus cartas a tu elección.

- **Khenbish "el brujo blanco" Sühbaatar**, vidente del Clan Amanecer Añil.

Reacción: Gira a "el brujo blanco" al finalizar el turno de un oponente para hacer que este juegue con una de sus cartas revelada. Puedes utilizar esta carta como si estuviera en tu mano y finalizar este efecto.

El jugador afectado por esta habilidad puede usar la carta revelada normalmente.

Cuando la descarte por algún motivo la carta que robe para reemplazarla pasará a estar revelada.

El jugador de Khenbish también puede utilizar la carta revelada como si estuviera en su mano. Si utiliza la carta revelada el efecto finaliza y el jugador afectado por la habilidad repondrá normalmente.