

COMBATE

- **Ninguna pieza acaba nunca encima de otra. Los Esbirros tienen 1 PV; los Héroes, 4.**
- **Adyacente** = las 8 casillas contiguas; el **alcance** se cuenta en pasos de rey, y «a 2 o menos» significa «alcance 2». **Bloqueada** = fuera del tablero, Ruina u ocupada. Un **paso** es un paso de rey a una casilla no bloqueada; los pasos nunca saltan.
- **LdV**: una fila, columna o diagonal en línea recta; la cortan las Ruinas y las piezas.
- **Empujar** aleja la pieza del atacante en línea recta; **atraer** la acerca; en ambos casos, hasta el tope. Puedes atraer a una pieza ya adyacente: no tiene adónde ir. Un empuje o una atracción que mueva 0 casillas la **aplasta**: 1 de daño, que la prevención de daño evita como siempre.
- El daño se resuelve antes del empuje y se suma al del aplastamiento: un ataque de 1 de daño con el empuje bloqueado hace 2. Si el objetivo muere, no hay empuje.
- En los ataques de **Azar** se tira el d6 del Azar.

LA RELIQUIA

- La pieza que **termina un efecto** sobre la Reliquia enemiga, o sobre cualquier Reliquia caída, la recoge. Es decir, dondequiera que la pieza se detenga: un movimiento de carta, un paso de escolta o de acometida, el

final de un empuje o una atracción, un intercambio, el paso de una facción.

- El portador conserva la Reliquia se mueva como se mueva; solo puede llevar una, nunca la suya, y ataca con normalidad.
- **Si empujan o atraen al portador, suelta la Reliquia en la casilla que deja**, acabe donde acabe. Si solo lo *aplastan*, la conserva. Un portador abatido la suelta donde muere.
- Puedes poner una pieza sobre una Reliquia para custodiarla.
- Contra un portador, las Ruinas no cortan la LdV; las piezas, sí. Alcance y adyacencia se aplican igual.

VICTORIA

Abate al Héroe enemigo, o **Roba**: termina un turno en tu propia fila trasera con la Reliquia enemiga, da igual cómo hayas llegado. 

La Vigilia: Cada ronda completa sin PV perdidos y sin Reliquias recogidas ni soltadas baja el dado en 1; cualquier otra cosa lo reinicia a 6. Cuenta cualquier PV perdido, también el de tus piezas. A 0, se acaba la partida. Cada jugador suma +1 por un portador en la **mitad enemiga** y -1 por uno en la **suya**. Gana quien más sume; si empatan, menos daño al Héroe; luego, más Esbirros; si no, tablas. 

Reliquary

Dos huestes se disputan entre ruinas la santa reliquia del rival.

2 JUGADORES · ~20 MIN

Necesitas: un tablero

cuadrulado, de 8×8 a 12×12; 1 Héroe, de 3 a 5 Esbirros, 1 Esbirro de reserva y 1 ficha de Reliquia por jugador; el mazo de 18 cartas; las 3 cartas de Rito; 9 cartas de Facción (la tuya lleva el contador de PV y tus Esbirros abatidos); 2 d6 (dado del Azar y contador de la Vigilia); fichas de daño.

ESCALA DEL TABLERO

Acordad el tamaño y seguid su fila:

TABLERO	ESBIRROS C/U	RUINAS	FILAS DE DESPLIEGUE
8	3	4	2
9 a 10	4	6	2
11 a 12	5	8	3

A más tablero, más piezas, o los ejércitos nunca se encuentran.

RITOS

Parte del juego base: cada jugador tiene un Rito.

En el paso 5 de la preparación, con las Ruinas ya colocadas y el primer jugador decidido: **elige primero el segundo jugador**, el primero coge uno de los dos restantes y el último queda fuera de la partida, boca abajo. Un Rito se juega con cualquier carta en lugar de su movimiento y su ataque, una vez por partida, y

después se descarta. Todo Rito pone la Vigilia a 6.

EXHUMATION. Pon un Esbirro nuevo en una casilla vacía de tu fila trasera. Vigilia a 6.

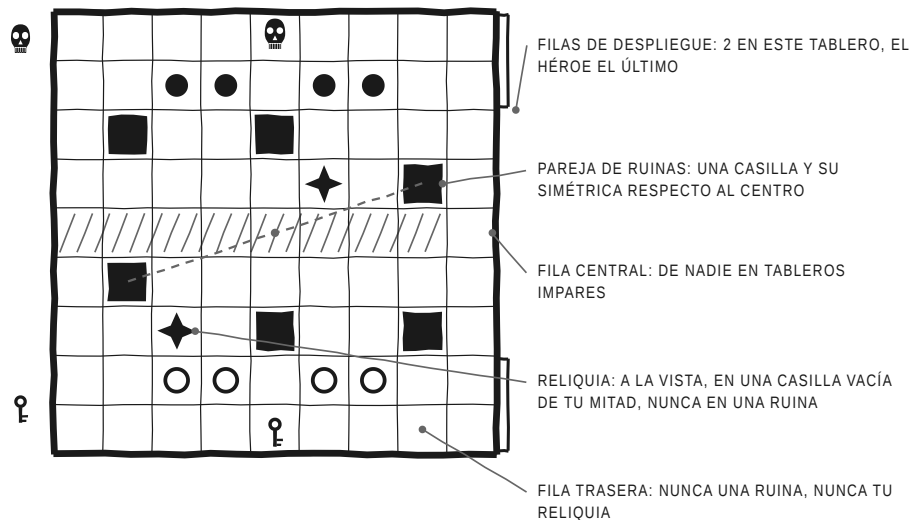
DESECRATION. Quita una Ruina de tu mitad. Pon un Esbirro nuevo en la casilla liberada. Vigilia a 6.

HARROW. Pon un Esbirro enemigo abatido en una casilla vacía de tu fila trasera. Lucha bajo tu emblema. Márcalo. Vigilia a 6.

PREPARACIÓN

1. Elige emblema: **Llave** o **Calavera**. La fila más cercana a ti es tu **fila trasera**; **tu mitad**, todas las filas de tu lado del centro. En tableros impares, la fila central no es de nadie.
2. Marcad las casillas de **Ruina**: por turnos, cada uno coloca una pareja (una casilla y su simétrica respecto al centro del tablero), Llave primero. Nunca en una fila trasera ni en el centro exacto.
3. Elegid en secreto una **carta de Facción** y reveladlas a la vez; si coincidís, repetid. La tuya te da el **Ataque de Facción** y, en algunas facciones, una Pasiva.

4. Reparte 7 cartas: 3 boca arriba a cada jugador y 1 aparte, la **carta en espera**. Su sello dice quién empieza. El resto, a la caja. Pon el dado de la Vigilia en 6.
5. **Elegid Rito**: empezando por el segundo jugador, coged 1 de las 3 cartas de Rito cada uno. La última se aparta boca abajo, fuera de la partida.
6. **Despliegue**: por turnos, empezando por el primer jugador, colocad una pieza cada vez en vuestras filas más cercanas; la tabla dice cuántas. El Héroe, el último.
7. **Coloca tu Reliquia**, primero el primer jugador, en una casilla vacía de tu mitad. Ni tu fila trasera ni una Ruina.



Una partida a 9x9 ya preparada. Llave ocupa el lado cercano: 4 Esbirros y un Héroe en las filas de despliegue, 6 Ruinas en 3 parejas simétricas y las dos Reliquias en el tablero, una en cada mitad.

TU TURNO

Juega 1 de tus 3 cartas en **un solo modo**, déjala aparte como nueva carta en espera y coge la anterior. La carta jugada pasará a tu rival el turno siguiente.

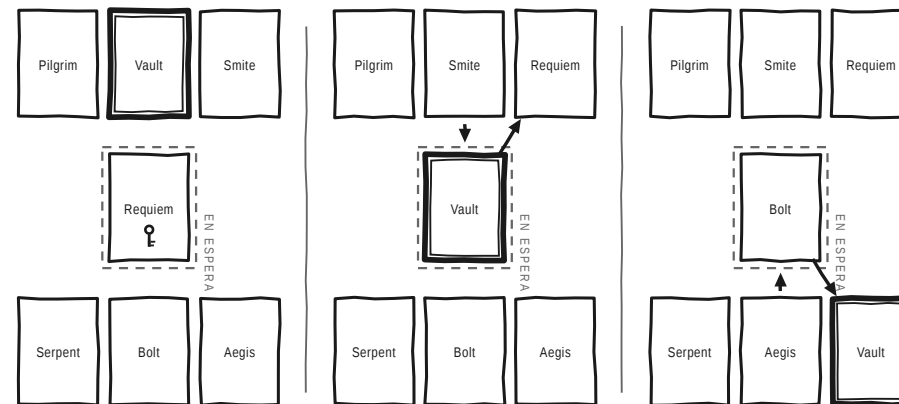
- **MOVER (arriba):** mueve una pieza tal como marca el diagrama (la parte alta apunta hacia tu rival). Las piezas saltan, pero no pueden acabar en una casilla ocupada, en una Ruina ni fuera del tablero. Si la carta lleva la marca de **Escolta** ■, después *otra* pieza amiga (el Héroe cuenta) puede dar 1 paso.
- **ATACAR (abajo):** elige un atacante y haz lo que diga la carta: la línea **Héroe:** con tu Héroe, la de **Esbirro:** con un Esbirro. En un ataque **adyacente**, el atacante puede dar antes 1 paso (la **acometida**), y basta con que el ataque sea legal desde la casilla donde acaba. **Ataque de**

Facción = el de tu carta de Facción. Este turno no mueves.

- **REAGRUPAR:** renuncia al movimiento y al ataque de la carta. Devuelve uno de tus Esbirros abatidos a una casilla vacía de tu fila trasera. Reagrupar es silencioso: nunca reinicia la Vigilia; si ese Esbirro pierde PV más adelante, la reiniciará como siempre.
- **RITO:** una vez por partida, con cualquier carta: renuncia a su movimiento y a su ataque y haz lo que diga tu carta de Rito. Todo Rito pone la Vigilia a 6. El Rito jugado se descarta, fuera de la partida.

Si alguna carta te ofrece una jugada legal, debes hacerla, y ATACAR, o jugar un RITO, solo es legal si su efecto se puede resolver por completo. Si no hay jugada legal, pasa una carta cualquiera y coge la carta en espera. **Nadie puede ATACAR en su primer turno.**

EL CICLO DE CARTAS



El reparto: 3 cartas a cada uno y Requiem en espera. Su sello dice que empieza Llave.

Turno 1: Llave juega Vault, la deja aparte como carta en espera y coge Requiem.

Turno 2: Calavera juega Bolt y coge Vault, la carta que jugó Llave.