

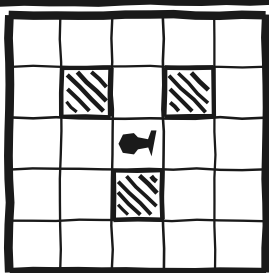
Requiem ATAQUE DE FACCIÓN + ESCOLTA luego otra pieza amiga da 1 paso	Pilgrim ATAQUE DE FACCIÓN + ESCOLTA luego otra pieza amiga da 1 paso
Walt ATAQUE DE FACCIÓN	Crossroads ATAQUE DE FACCIÓN
Litany ATAQUE DE FACCIÓN	Sideshow ATAQUE DE FACCIÓN + ESCOLTA luego otra pieza amiga da 1 paso
Serpent ATAQUE DE FACCIÓN	Procession ATAQUE DE FACCIÓN + ESCOLTA luego otra pieza amiga da 1 paso
Ascension ATAQUE DE FACCIÓN + ESCOLTA luego otra pieza amiga da 1 paso	Sidewind ATAQUE DE FACCIÓN + ESCOLTA luego otra pieza amiga da 1 paso

Aegis



ATACAR

Cualquiera: hasta el inicio de tu siguiente turno, el atacante no recibe daño y no puede ser empujado ni atraído.

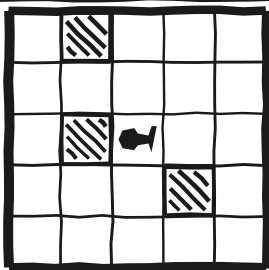


Gale



ATACAR

Cualquiera: da 1 paso y luego empuja 2 casillas a cada enemigo adyacente, uno a uno en el orden que quieras.

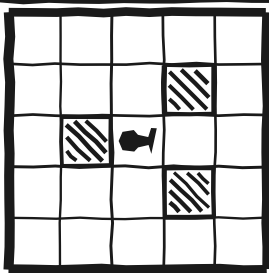


Bolt



ATACAR

Héroe: 2 de daño, alcance 2, LdV.
Esbirro: 1 de daño, adyacente.

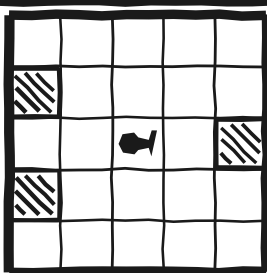


Ordeal



ATAQUE DE AZAR

Cualquiera: elige un enemigo a 2 o menos, LdV. Tira:
1 el ataque falla y el atacante recibe 1 de daño
2, 3 o 4 1 de daño
5 o 6 2 de daño.

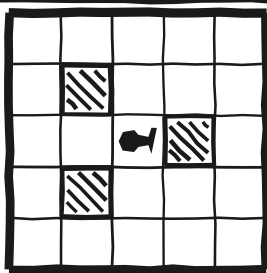


Smite



ATACAR

Héroe: 1 de daño + empuja 1, adyacente.
Esbirro: empuja 1, adyacente.

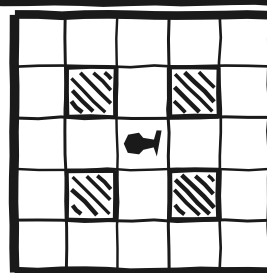


Capture



ATAQUE DE AZAR

Cualquiera: tira:
1, 2 o 3 el atacante da 1 paso
4, 5 o 6 da hasta 3 pasos, cada uno en la dirección que quieras.
Si no hay paso posible, no se da ninguno.

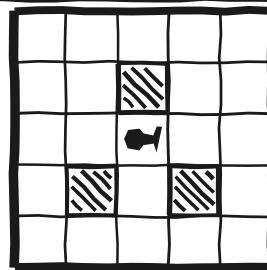


Passage



ATACAR

Cualquiera: intercambia al atacante con otra pieza amiga a 3 o menos, LdV. (Cada pieza conserva su Reliquia.)

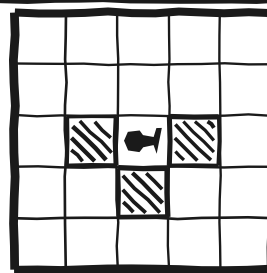


Hook



ATACAR

Cualquiera: atrae a un enemigo a 3 o menos, LdV, hasta la casilla contigua a ti en esa línea. Hook siempre exige línea despejada, sea portador o no.



Pyre Choir

ATAQUE DE FACCIÓN

Héroe: 2 de daño, alcance 2, LdV.

Esbirro: 1 de daño, adyacente.

1 2 3 4

PV · una ficha de daño por punto perdido · abatido a 0

Bone Wardens

ATAQUE DE FACCIÓN

Héroe: 1 de daño + empuja 1, adyacente.

Esbirro: empuja 1, adyacente.

Pasiva tu Héroe tiene 5 PV.

1 2 3 4 5

PV · una ficha de daño por punto perdido · abatido a 0

Veiled Hand

ATAQUE DE FACCIÓN

Héroe: 1 de daño, adyacente, y luego 1 paso.

Esbirro: 1 de daño, adyacente.

1 2 3 4

PV · una ficha de daño por punto perdido · abatido a 0

Grave Tide

ATAQUE DE FACCIÓN

Héroe: 1 de daño, alcance 2, LdV.

Esbirro: 1 de daño, adyacente; si abate, puede dar 1 paso a la casilla liberada.

Pasiva una vez por partida, en cuanto abatan a un Esbirro tuyo, devuélvelo a una casilla vacía de tu fila trasera.

1 2 3 4

PV · una ficha de daño por punto perdido · abatido a 0

Storm Sworn

ATAQUE DE FACCIÓN

Héroe: 1 de daño + empuja 2, enemigo a 2 o menos, LdV.

Esbirro: empuja 1, adyacente.

1 2 3 4

PV · una ficha de daño por punto perdido · abatido a 0

Lantern Bearers

ATAQUE DE FACCIÓN

Héroe: 1 de daño, alcance 3, LdV.

Esbirro: 1 de daño, adyacente.

Pasiva al final de tu turno, tu portador puede dar 1 paso, salvo que ya haya dado uno este turno. El MOVER de una carta no es un paso.

1 2 3 4

PV · una ficha de daño por punto perdido · abatido a 0

Gallows Court

ATAQUE DE FACCIÓN

Héroe: 1 de daño + atrae 2, enemigo a 3 o menos, LdV.

Esbirro: atrae 1, enemigo a 2 o menos, LdV.

1 2 3 4

PV · una ficha de daño por punto perdido · abatido a 0

Ash Reapers

ATAQUE DE FACCIÓN

Héroe: 1 de daño, adyacente, a uno o dos enemigos.

Esbirro: 1 de daño, adyacente.

1 2 3 4

PV · una ficha de daño por punto perdido · abatido a 0

Hollow Kin

ATAQUE DE FACCIÓN

Héroe: 1 de daño, adyacente; luego puede intercambiarse con un Esbirro amigo a 2 o menos, LdV. (Cada pieza conserva su Reliquia.)

Esbirro: 1 de daño, adyacente.

1 2 3 4

PV · una ficha de daño por punto perdido · abatido a 0

Preparación y escala

1. Llave o Calavera; fila trasera = la más cercana.
2. Ruinas: parejas simétricas respecto al centro, Llave primero; ni fila trasera ni centro exacto.
3. Elegid Facción en secreto; revelad a la vez; si coincidís, repetid.
4. Reparte 7: 3 boca arriba cada uno, 1 aparte; su sello abre. Vigilia a 6.
5. Despliegue por turnos, pieza a pieza, en filas cercanas; Héroe al final.
6. Esconde tu Reliquia: casilla vacía de tu mitad; ni fila trasera ni Ruina

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

Tu turno

Juega 1 carta en UN modo → déjala como carta en espera → coge la anterior.

MOVER. Una pieza, tal como el diagrama. Salta. Escolta **+**: otra pieza puede dar 1 paso.

ATACAR. Un atacante; haz lo que diga la carta. Ataque adyacente: 1 paso antes. Sin MOVER.

REAGRUPAR. Devuelve un Esbirro abatido a tu fila trasera. Nunca reinicia la Vigilia.

Sin ATACAR en el turno 1.

Combate

Ninguna pieza acaba nunca encima de otra.

Adyacente = las 8 contiguas. Alcance = pasos de rey. Bloqueada = fuera del tablero, Ruina u ocupada. Paso = un paso de rey no bloqueado; nunca salta. LdV = fila, columna o diagonal rectas; la cortan Ruinas y piezas.

Empujar aleja al objetivo, atraer lo acerca, hasta el tope; mover 0 casillas aplasta: 1 de daño. Un empuje bloqueado hace su daño más 1 de aplastamiento. Si el objetivo muere, no hay empuje.

La Reliquia

Quien termina un efecto sobre la Reliquia enemiga, o sobre una caída, la recoge: movimiento, paso, final de empuje o atracción, intercambio. La escondida se revela al recogerla.

El portador la conserva al moverse, lleva solo una, nunca la suya, y ataca con normalidad.

Empujado o atraído, el portador la suelta en la casilla que deja, salvo si solo lo aplastan; abatido, la suelta donde muere.

Custodia una Reliquia revelada poniendo una pieza encima; contra un portador, las Ruinas no cortan la LdV.

La Vigilia

Cada ronda completa sin PV perdidos y sin Reliquias recogidas ni soltadas baja el dado en 1; lo demás lo reinicia a 6. Cuenta cualquier PV perdido, también el tuyo; revelar, no. A 0, suma +1 por portador en la mitad enemiga, -1 por uno en la tuya; gana quien más sume, luego menos daño al Héroe, luego más Esbirros; si no, tablas.

Victoria: abate al Héroe enemigo o termina un turno en tu fila trasera con su Reliquia.

APOYA AQUÍ EL DADO DE LA VIGILIA

6	5	4	3	2	1	0
---	---	---	---	---	---	---

Exhumation

RITO

Una vez por partida, con cualquier carta: renuncia a mover y atacar. Descártalo.

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

Desecration

RITO

Una vez por partida, con cualquier carta: renuncia a mover y atacar. Descártalo.

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

Harrow

RITO

Una vez por partida, con cualquier carta: renuncia a mover y atacar. Descártalo.

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

Ritos

MÓDULO

Módulo opcional. O los dos jugadores tienen Rito, o ninguno.

Tras el paso 4 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 reinicia la Vigilia.