

REGLAS

Pagina 2 - Comenzando a jugar.

Pagina 3 - Tipos de recursos.

Pagina 4 - Tipos de cartas.

Pagina 5 - Tipos de cartas.

Pagina 6 - Tipos de cartas

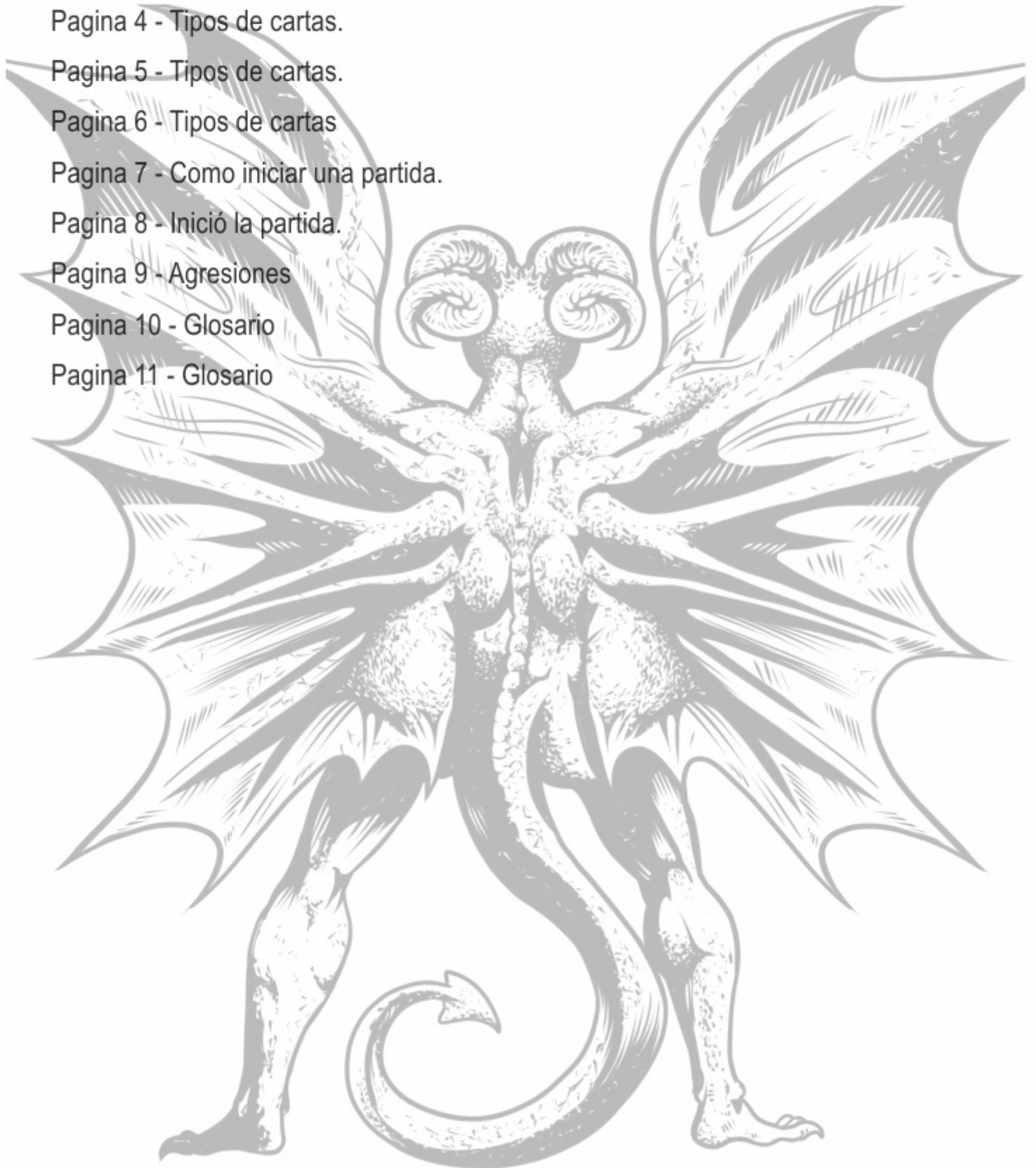
Pagina 7 - Como iniciar una partida.

Pagina 8 - Inició la partida.

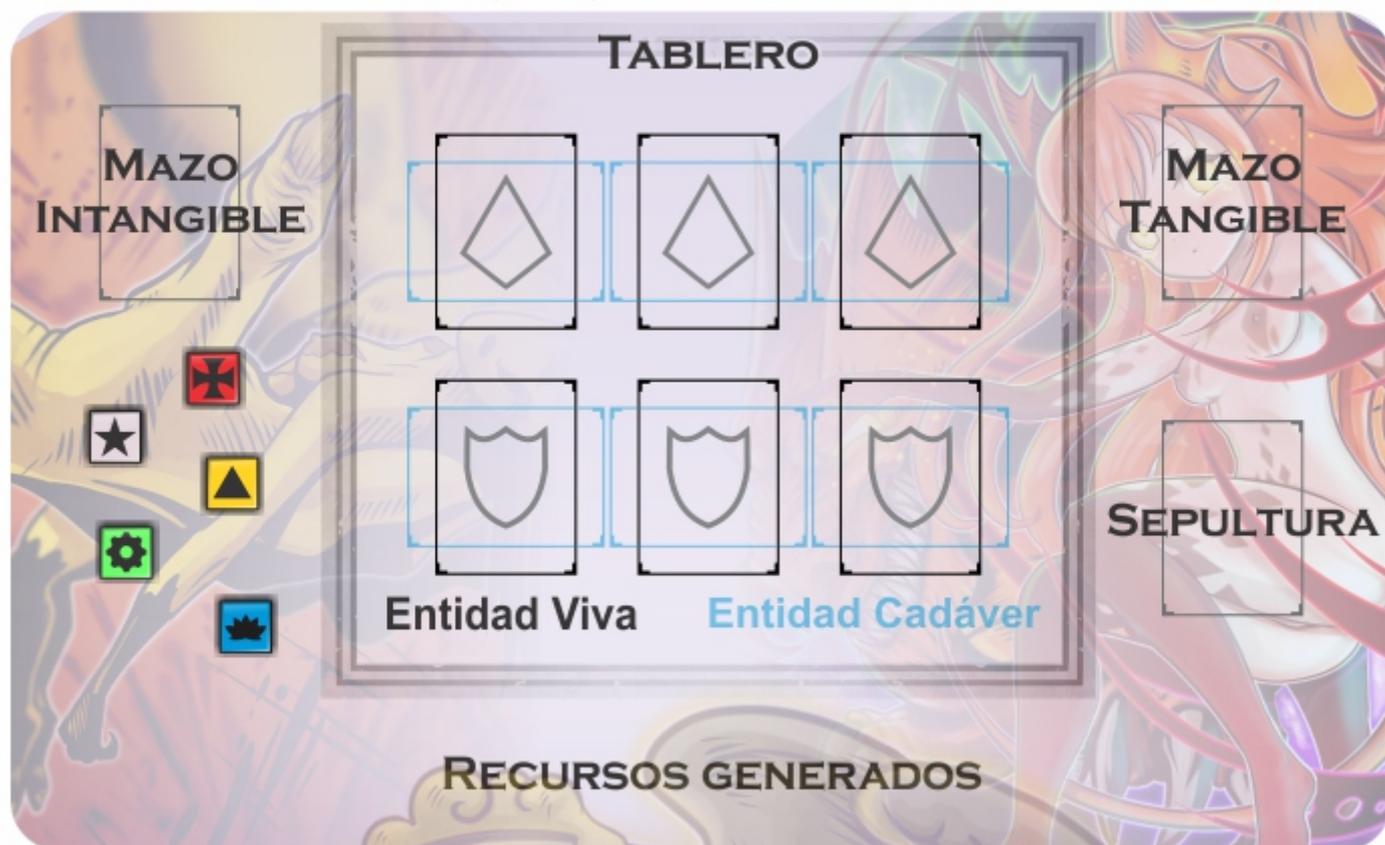
Pagina 9 - Agresiones

Pagina 10 - Glosario

Pagina 11 - Glosario



COMENZANDO A JUGAR



AL INICIAR LA PARTIDA DEBES TENER TODO ESTO:

1- MAZO Tangible:

Este Mazo debe tener entre 30 y 40 cartas.
Puedes poner hasta 3 copias de cada carta;
Entidades Tangibles, Estructuras y Herramientas.

2- MAZO Intangible:

Este Mazo debe tener entre 0 y 10 cartas.
Puedes poner hasta 3 copias de cada carta,
Entidades Intangibles, Milagros y Maldiciones.

3- MAZO DE APOYO:

Es un conjunto de cartas apartadas que solo se usa en la segunda y tercer Partida, podrás intercambiar cartas de tu Mazo de apoyo con las de tu Mazo principal y/o con cartas de tu Mazo de Apoyo, así podrás ajustar tu estrategias para vencer a tu oponente.

Este Mazo debe tener 10 cartas.

El número de cartas en tu Mazo de apoyo debe ser el mismo antes y después del intercambio de cartas.

Entre tu Mazo Tangible, Mazo Intangible y Mazo de Apoyo puedes poner hasta 3 copias de cada carta.

4- OBJETOS QUE PODRÁS NECESITAR:

Lápiz y papel. *Puedes anotar tu Vida y la de tu oponente durante el desarrollo de una Partida.*

Dados, monedas, contadores. *Puedes utilizarlos para marcar los aumentos y disminuciones del poder de tus personajes u otras habilidades.*

TIPOS DE RECURSOS

RECURSOS

Tus Entidades Tangibles cuando bajan al Tablero pueden generar Recursos y éstos te permitirán empezar a jugar las cartas que requieran de sus costos, tanto tangibles como intangibles.

Cuando armes tu Mazo ten en cuenta que coincida el tipo de Recurso que vas a generar con el costo de tus otras cartas.

¡Elije los que mas te gusten!

TIPOS DE RECURSOS



FE



DEVOCIÓN



CONOCIMIENTO



ALMA



KARMA



RECURSO INCOLORO



Los Recursos Generados colócalos en tu Zona de Recursos y permanecen allí hasta ser usados para pagar un costo. Cuando son usados quítalos.

¿Cómo generarlos?

Cuando bajas una Entidad puedes generar Recursos.



Esta carta genera 2 Recursos de FE



TIPOS DE CARTA

Las cartas Entidad son los Personajes que puedes jugar, colocándolas en el Tablero y permaneciendo allí. Puedes usarlas para agredir a otras Entidades o directamente contra tu oponente, también puedes jugarlas o cambiarlas a área Defensor para proteger tu VIDA. Son la condición de victoria y la manera más importante para dañar la VIDA de tu oponente.

ENTIDAD TANGIBLE

Tipo de carta.

Poder Agresor
Esta carta inflige daño en batalla igual a su poder.

Poder Defensor
Esta carta no puede recibir daño de agresión por cartas con Poder agresor menor o igual a 3.

Nombre de la carta

Número de carta



Ícono



Los Íconos referenciales Indican el Estado o Zona en donde las cartas activan sus habilidades.

Especie

Bandera

Recursos que genera
Por bajada.

Vitalidad
Si esta carta obtiene daño igual o mayor a la Vitalidad, máatala.

Habilidad
Las habilidades de una carta aparecen en esta parte.

Entidad Básica

Estos son los Personajes más comunes. Existen con y sin habilidades.

¿Cómo jugarlas?

BAJADA: Una vez por turno puedes colocar 1 Entidad/Estructura/Herramienta desde tu Mano al Tablero.

Entidad Jefe

Los jefes no generan recursos

Estos son Personajes muy especiales, también van en tu "Mazo Tangible". La diferencia con las Entidades Básicas es que no pueden ser bajadas de tu Mano. Para ser colocadas en el Tablero dependen de sus habilidades.



ENTIDAD INTANGIBLE

Tipo de carta

Poder Agresor
Esta carta inflige daño en batalla igual a su poder.

Poder Defensor
Esta carta no puede recibir daño de agresión por cartas con Poder de agresión menor o igual a 3.

Nombre de la carta



Especie

VIDA
Si esta carta obtiene daño igual o mayor a la VIDA, destrúyela.

COSTO
Para jugar esta carta debes pagar su costo.

Habilidad
Las habilidades de una carta aparecen en esta parte.

Número de carta.

ESPECIES (tangibles)



BANDERAS



ESPECIES (intangibles)



TIPOS DE CARTAS

Las cartas Estructuras y Herramientas las puedes jugar, colocándolas en el Tablero y permaneciendo allí. No Pueden agredir a otras Entidades o directamente contra tu oponente pero te sirvan para defender tu VIDA. Las Herramientas tienen la capacidad de jugarse de otra manera, uniéndolas a otras cartas en el Tablero.



¿Como UNIR tus Herramientas?
Puedes unirlas a una carta en el Tablero (desde tu Mano).

Entidades y Cadáveres unidas con Herramientas/ Estructuras/ Entidades se denominan Portadores.

Las cartas unidas no ocupan un espacio en el Tablero. Dependen de otra carta en el Tablero para permanecer unidas a ésta, de lo contrario son sepultadas.

¿Cómo jugarlas?

BAJADA: Una vez por turno puedes colocar 1 Entidad/ Estructura/ Herramienta desde tu Mano al Tablero.

Las cartas Milagros y Maldiciones las puedes jugar desde tu Mazo Intangible pagando sus costos y condiciones. Los Milagros para activarlos debes sepultarlos y las Maldiciones debes unirlas a tus cartas en el Tablero. Estas cartas te servirán para orientar tus estrategias y generarle grandes conflictos a tu oponente. Ten cuidado con las Maldiciones, que a diferencia de los Milagros, pueden tener habilidades contraproducentes para tus objetivos.

¿Como UNIR tus Maldiciones?
Puedes pagar el costo para unirlas a una carta en el Tablero (desde tu Mazo intangible).



cartas unidas con Maldiciones se denominan Malditas

Las cartas unidas no ocupan un espacio en el Tablero. Dependen de otra carta en el Tablero para permanecer unidas a ésta, de lo contrario son sepultadas.

¿Cómo jugarlas?

Revela la carta, paga su costo y maldice una carta en el Tablero; luego resuelve su habilidad.

Revela la carta, paga su costo y sepúltala; luego, resuelve su habilidad

TIPOS DE CARTAS

ENTIDADES/ESTRUCTURAS/HERRAMIENTAS

- * ● 1- **Bajada:** Una vez por turno puedes colocar 1 Entidad, Estructura o Herramienta (desde tu Mano) al Tablero. *Recuerda que puedes generar Recursos.*
- 2- Durante tu Fase de Agresión, puedes agredir 1 vez con cada una de tus Entidades. *Las Estructuras y Herramientas no agreden.*
- 3- Cuando son colocadas puedes elegir el lugar en donde ubicarlas, tanto en Área Agresor como Defensor.
- 4- Una vez por turno, puedes cambiar tus cartas (no cadáver) de Área Agresor a Defensor o viceversa. *Excepto las cartas que fueron colocadas este turno y las que declararon agresión.*
- 5- Si tienen 1 o más cartas unidas y abandonan el Tablero: sepulta todas las cartas unidas que tengan.
- 6- Luego de morir se sepultan (excepto las **Entidades Tangibles** que cambian a posición de Cadáver).

ENTIDADES TANGIBLES

- a) Al morir permanecen como **Cadáver** en el Tablero.
- b) Las Entidades JEFE no puedes **Bajarlas**.

CADÁVERES

- 1- Puedes enviar tus Cadáveres a la Sepultura durante tu Núcleo del Turno. **(SIN RESTRICCIONES)**
- 2- Si un Cadáver con 1 o más Uniones abandona el Tablero: sepulta todas las Uniones que tenga.
- 3- Los Cadáveres no pueden cambiar de Área.
- 4- Los Cadáveres no pueden agredir y ni defender tu VIDA.

ENTIDADES INTANGIBLES

- a) Puedes jugarlas (desde tu Mazo Intangible) pagando sus costos.
- b) Si no tienen Recipientes, no pueden defender tu VIDA ni atacar a la VIDA de tu oponente.

ESTRUCTURAS

- * a) **Bajada:** Las Estructuras pueden ser **Bajadas**.

HERRAMIENTAS

- * a) **Bajada:** Las Herramientas pueden ser **Bajadas**.
- b) Puedes unirlas (desde tu Mano) a cartas en el Tablero.

MALDICIONES

- a) Puedes unirlas (desde tu Mazo Intangible) a cartas en el Tablero.

MILAGROS

- a) Puedes activarlas (desde tu Mazo Intangible) sepultandolas.

POSICIONES



ENTIDAD

Posición en la que permanecen las Entidades en el Tablero.



UNIDA

Posición en la que permanecen las cartas Unidas.

Entidades y Cadáveres unidas con Maldiciones se denominan **Malditas**

Entidades y Cadáveres unidas con Herramientas/ Estructuras/ Entidades se denominan **Portadores**.



CADÁVER

Posición en la que permanecen (horizontalmente) las Entidades luego de morir.



RECIPIENTE UNIDO

Posición en la que permanecen (horizontalmente) las cartas Recipiente

Entidades Intangibles unidas con recipientes se denominan **Encarnadas**.

ESTADOS



ENTIDAD INFECTADA

Solo las Entidades Tangibles pueden ser Infectadas.



CADÁVER INFECTADO

En este Estado los Cadáveres no pueden revivir.

ZONAS

TABLERO
SEPULTURA
MANO
MAZO TANGIBLE
MAZO INTANGIBLE

ÁREAS

AGRESOR
DEFENSOR

COMO INICIAR UNA PARTIDA

PARTIDA UNO VS UNO

- Si ya armaste tu Mazo Tangible e Intangible puedes enfrentarte a un oponente.
- Para ganar una Partida primero debes ganar 2 de 3 Asaltos.
- Ganas una Partida si infliges 30 puntos de daño a la VIDA de tu oponente.

Otras maneras de obtener la victoria son si tu oponente se queda sin cartas en el Mazo o si te concede la partida.

AHORA QUE ESTAS LISTO SIGUE ESTOS PASOS:

Siempre puedes ver y contar las cartas de tu oponente pero nunca revelarlas (verlas boca arriba). Tú y tu enemigo solo deben revelar las cartas cuando anuncian la invocación sobre el Tablero, o la activación, o por la habilidad de alguna carta.

- 1** Los "Mazos de Apoyo" deben mostrarse sin revelarse y dejar a un lado de la mesa. Luego de una Partida si utilizas el "Mazo de Apoyo" debes mostrar a tu oponente que tienes 10 cartas exactas.
- 2** Pon tu "Mazo Tangible" y "Mazo Intangible" boca abajo sobre la mesa.
- 3** Baraja tu "Mazo Tangible". Luego puedes cortar el Mazo de tu oponente. Ten mucho cuidado con no romper sus cartas ni revelarlas.
- 4** Lanza una moneda; el ganador elegirá quien sera primero o segundo en la Partida. *Para tus siguientes asaltos, el perdedor de la anterior es el que decide quien va primero y quien segundo.*
- 5** Roba 5 cartas.

Un Asalto esta dividido en una serie de turnos y estos se dividen en fases. Si ganaste la moneda puedes iniciar tu primer turno.

INICIA LA PARTIDA!



INICIÓ LA PARTIDA

FASES DEL TURNO

Todos los turnos son iguales y están divididos en Fases. En algunas de las fases podrás jugar cartas, activar habilidades o agredir con tus Entidades.

1 INICIO	2 NÚCLEO 1	3 AGRESIÓN	4 NÚCLEO 2	5 FINAL
-Inicio del turno a) Roba 1 carta. b) Activación de habilidades de inicio de turno.	-Puedes jugar: Entidades, Estructuras, Herramientas, Milagros y Maldiciones. Activar algunas habilidades. Sepultar cadáveres cambiar de Área tus cartas.	-Puedes agredir con tus Entidades. Etapas de cada agresión: a) "Declaración de ataque" b) "Etapa de respuestas" c) "Calculo de daño" d) "Resultado"	-Puedes jugar: Entidades, Estructuras, Herramientas, Milagros y Maldiciones. Activar algunas habilidades. Sepultar cadáveres cambiar de Área tus cartas.	-Final del Turno. a) Activación de habilidades de fin de turno. c) Fin del Turno



Requisitos de empezar el asalto si vas primero.

-Si empezaste el asalto y es tu primer turno:

- No puedes declarar ataques.
- No puedes robar durante tu Inicio.

Esto nivela la ventaja de ser el primero en jugar tus cartas

1 INICIO DEL TURNO

-Inicio del turno

- Roba 1 carta
- Activación de habilidades de inicio de turno.

-En este paso puedes activar habilidades que requieran el inicio del turno.

2 / 4 NÚCLEO DEL TURNO

-Puedes jugar

Una vez iniciado el turno y completado sus pasos, puedes jugar tus cartas respetando sus requisitos y condiciones.

-Siempre que juegues una carta en esta Fase debes preguntar a tu oponente si desea jugar algo.

Existen habilidades (RESPUESTA) que pueden ser utilizadas en respuesta a acciones durante el turno de tu enemigo.

3 FASE DE AGRESIÓN

-Puedes agredir con tus cartas:

Una vez por turno, solo pueden agredir las cartas con Poder Agresor que estén en Área Agresor, para hacerlo debes seguir los siguientes pasos con cada una:

Etapas de cada agresión:

- Etapa de Declaración.**
-Elige tu Entidad y la de tu oponente, la cual deseas agredir.
- Etapa de espera.**
-Resuelven las habilidades que requieren una declaración exitosa.
- Etapa de asignación de daño.**
-Si las Entidades elegidas siguen sobre el Tablero comienza la asignación de daños.
En caso de no permanecer alguna en el tablero termina la agresión.
Dependiendo de la disposición y característica de cada Entidad se va a dar el resultado de la agresión.
- Etapa de Resultado.**
Mueren las Entidades que tengan daños iguales o superiores a su Vitalidad.

Si una Entidad muere luego del resultado de una agresión se la considera "muerta por agresión".

5 FINAL DEL TURNO

- Activación de habilidades de final del turno.
-Existen habilidades que se activan en esta fase.

- Fin del turno.

AGRESIONES

AGRESIONES DE ENTIDADES



1

Permanece en posición de Entidad con 3 de daño

Recibe 4 de daño y muere. Cambia a posición de Cadáver

2

No recibe daño.

Recibe 4 de daño y muere. Cambia a posición de Cadáver

3

No recibe daño.

El escudo lo protege. Permanece en posición de Entidad sin recibir daños

En estos ejemplos podemos observar como sera el resultado cuando declares una agresión con tu Entidad y que ocurre dependiendo de su puntos de agresión, puntos de defensa y Vitalidad, y si están en Área de Agresor o Defensor.

Fase de agresión

Las Entidades solo pueden agredir en tu "Fase de Agresión". Puedes agredir contra Entidades/ Estructura/ Herramienta o directamente contra tu oponente (si tu oponente no controla Entidades en Área Defensor).

Durante esta fase, también se pueden activar cartas con habilidades RESPUESTA, podrás aumentar y disminuir el PODER de las Entidades, negar agresiones, sepultarlas y otras habilidades.

PENETRAR

Cuando una Entidad agrede a una carta en Área Defensor. Durante la etapa de asignación de daño, si los puntos de agresión de la Entidad agresora son mayores a los puntos de Vitalidad de la carta dañada: La diferencia entre estos, inflígelos como puntos de daño a la Vida de tu oponente.

GLOSARIO

ORIGEN DE ACTIVACIÓN

Entidad



Intangible



Cadáver



Sepultura



Unida



Mano



Tanto Zonas como Posiciones indican el origen de activación
(las habilidades resuelven en el destino).

PALABRAS CLAVES

BÁSICO: 1 vez por turno puedes activar la habilidad.

PASIVO: Si esta carta está en el Tablero permanece la habilidad.

RESPUESTA: Cuando tu oponente realiza una acción, puedes activar la habilidad.

INFECCIÓN: Cuando esta carta daña por agresión a una Entidad: la Entidad dañada recibe INFECCIÓN.

PENETRAR: Cuando una Entidad agrede a una carta en Área Defensor. Durante la etapa de asignación de daño, si los puntos de agresión de la Entidad agresora son mayores a los puntos de Vitalidad de la carta dañada: La diferencia entre estos, inflígelos como puntos de daño a la Vida de tu oponente.

SEPULTAR: Puedes sepultar esta carta para activar la habilidad.

INMEDIATO: Puedes sepultar esta carta desde tu Mano para activar la habilidad.

IGN AL BAJAR: cuando esta carta es Bajada.

IGN AL SEPULTARSE: cuando esta carta es Sepultada.

IGN AL REVIVIR: cuando esta carta es Revivida.

IGN AL MORIR: cuando esta carta Muere.

IGN AL AGREDIR: cuando esta carta agrede.

IGN AL COLOCARSE: cuando esta carta es colocada.

IGNICIONES
Palabras claves
que **NO**
requieren de
Zona o Posición

POSICIONES

Entidad
Cadáver
Unida
Recipiente

ZONAS

Tablero
Mano
Sepultura
Mazo Intangible
Mazo Tangible

ÁREAS

Agresor
Defensor

ESTADOS

Infectado

FASES

Entre [] se escribe la fase en la que se activa la habilidad

Inicio del Turno

Núcleo 1

Fase de agresión

Núcleo 2

Fin del Turno

NOMBRES DE CARTAS

Entre “ ” se escribe el Nombre de las Entidad en cuestión.

ORDEN EN LOS TEXTOS

De la siguiente manera estarán escritas las habilidades

- (IGNICIÓN): Condición: Coste; habilidad.
- **Origen/ BÁSICO:** Condición: Coste; habilidad.
- **Origen/ INMEDIATO:** Condición: Coste; habilidad.
- **Origen/ PASIVO:** [] Condición: Coste; habilidad.
- **Origen/ RESPUESTA:** [] Condición: Coste; habilidad.
- INFECCIÓN / PENETRAR.

GLOSARIO

TIPOS DE COLOCACIONES

Por Bajada - Una vez por turno puedes colocar 1 Entidad/Estructura/Herramienta desde tu Mano al Tablero.

Por Habilidad - Existen habilidades que te permiten colocar Entidades (tangibles o intangibles) o Cadáveres al tablero.

Por Costo - Puedes colocar las Entidades (Intangibles), desde tu Mazo Intangible al tablero, pagando sus Costos.

ZONAS

Las cartas de cada jugador están distribuidas en varias Zonas y puedes contabilizar cuantas cartas tuyas y de tu enemigo hay en cada una.

SEPULTURA: Es una pila de cartas ilimitadas que fueron sepultadas. Se encuentran reveladas para ambos jugadores.

MANO: Es una Zona ilimitada. Las cartas en tu Mano están ocultas para tu oponente. No es necesario revelarlas ni anunciarlas. Solo tu puedes saber cuales son.

TABLERO: Es una Zona con 6 espacios para tus Entidades, Estructuras, Herramientas y Cadáveres. Todas las cartas se encuentran reveladas sobre el Tablero.

MAZO TANGIBLE: Es una pila de cartas no reveladas, debe tener entre 30 y 40 cartas.

MAZO INTANGIBLE: Es una pila de cartas no reveladas, debe tener entre 0 y 10 cartas.

