

APRENDE A JUGAR EN DOS MINUTOS



TU OBJETIVO

Confirma tu Fe, sana 3 Heridas y da el golpe final.

LOCAL · SOLO · EN LÍNEA · 2-4 JUGADORES · TABLERO 9x9

EL VIAJE

**EXPLORA**

Entra en una sala oculta

**REÚNE**

Consigue Fe y Tesoros

**EUCARI**

Confirma la Fe en E5

**CUMPLE**

Resuelve una condición

**SANA**

La Herida sana al cumplirla

**CORROMPE**

El mundo cambia hasta el máximo

**JEFE**

Asedia E5: ataca y remata

TU TURNO

Tienes 3 acciones

El turno termina solo al gastar las tres y resolver el efecto pendiente.

- | | | | |
|--------------------|----------------------------|-------------------|------------------------------|
| ● Mover | Arrastra 1 casilla | ● Combatir | En tu sala |
| ● Saquear | Cofre libre | ● Tesoro | Juega una carta |
| ● Retirarse | Gratis ante amenaza | ● Ayudar | Con 3+, da +2 al dado |
| ● Duelo | Opcional al compartir sala | ● Jefe | Fe confirmada; -1 por Herida |

TUS RECURSOS

Lo importante siempre está visible**FE**

Máximo 6. Cada punto apostado suma +1 a una prueba.

**ESPÍRITU**

Tienes 3. Si llega a 0, vuelves a tu Hoguera activa.

**TESOROS**

Empiezas con 1; máximo 5. Algunos recuperan acciones, Fe o Espíritu.

**SANTUARIO**

Gasta 1 acción: Fe con 3+ o Espíritu con 2+. Recuperas 1.



01

Pruebas, combate y ayuda

- **Tira**
1D6 + Fe apostada + apoyos. Iguala o supera la dificultad.
- **Fe**
Antes del dado, elige 0-2 Fe. Cada punto añade +1; apostar 2 cumple Duda.
- **Ayudar**
Cercano: gasta 1 acción y tira 1D6. Con 3+, da +2 al próximo dado de combate u obstáculo.
- **Amenazas**
Sin acciones, espera sin daño. En el próximo turno, resuelve o retírate gratis.



02

Heridas y sanación

- **Preparación**
Revisa las 7 Heridas disponibles y elige 3 para tu peregrinación.
- **Eucari**
Llega a E5, el centro del tablero, y gasta 1 acción para confirmar tu Fe. Así activas tus condiciones.
- **Condición**
Cada Herida propone una meta distinta. Codicia exige entregar 2 Tesoros a un jugador cercano.
- **Sanación**
Al cumplir una condición, esa Herida sana de inmediato y la Corrupción aumenta 1.



03

Corrupción global

- **Sube**
Cada condición suma 1. El máximo es 5, 6 o 7 con 2, 3 o 4 jugadores.
- **Transforma**
Añade amenazas, endurece monstruos y cierra rutas. Al máximo despierta el Jefe.
- **Reaparición**
Desde Corrupción 3 puede volver 1 monstruo derrotado al comenzar cada ronda.
- **Duelo**
Al compartir sala, gasta 1 acción y apuesta Botín, Territorio o Fe. Un recurso solo se apuesta si ambos lo tienen.



04

Jefe y victoria

- **Entrada**
Confirma tu Fe y llega al Eucari en E5 cuando el Jefe despierte.
- **Ataque**
Consume 1 acción. Total = dado + Fe + apoyos - 1 por cada Herida pendiente.
- **Represalia**
El total final 1, 2 o 3 te hiere. Milagro puede prevenirla. Total 1 te expulsa a tu Hoguera.
- **Victoria**
El total 4/5/7/9 causa 1/2/3/4 daño. Gana quien dé el golpe final. HP: 10/13/16.



HOGUERA Cada jugador parte de una esquina: su Hoguera permanente y dos Caminos seguros de salida.

La transición anuncia cada turno; no hay un pase manual adicional.

LA DECISIÓN CENTRAL

Enfrentar tus Heridas acerca el final para todos.

Primero confirmas la Fe. Después, cada condición sana una Herida y aumenta la Corrupción. Puedes atacar antes de sanar las tres, pero cada Herida pendiente resta 1 al dado.

EL CAMINO HACIA EL JEFE



EN TU TURNO, PREGÚNTATE

- **¿Qué revelo?**
Una ruta corta puede esconder peligro; desviarte puede darte Fe o Tesoros.
- **¿Gasto Fe?**
Usarla mejora pruebas; guardarla permite apostar más durante el final.
- **¿Qué Herida sigo?**
Elige una condición alcanzable sin perder de vista la ruta hacia el Jefe.
- **¿Acelero el final?**
Quien va atrás recibe oportunidades; quien va adelante puede quedar expuesto.

OBSTÁCULOS • NO DAÑAN ESPÍRITU



Agua



Abismo



Veneno



Lava



Plataf.