

azti — el juego entero en una hoja

Dos lectores, veinte de luz cada uno y un Tomo que lee una página por hora. Ten esto al lado de las cartas.

1 · Qué estás haciendo

- Cada lector lleva 20 de luz. Deja a tu oponente en nada y enmudece.
- Gastas HORAS para leer hojas. Las figuras se plantan y marchan; las lecturas cambian la mesa.
- Cada hoja deja una RUNA. Deletrea una de las dieciocho palabras y dila gratis.

2 · Preparar el rito

- Cada lector toma el mazo de un palo: 114 cartas — cerca de un tercio santuarios, el resto hojas, y ninguna hoja repetida.
- Baraja y roba siete. No hay mano nueva.
- Alza UN santuario por hora. Un santuario paga hojas de su palo; las horas simples pagan cualquier cosa.
- El Sur habla primero, y no roba por ello.

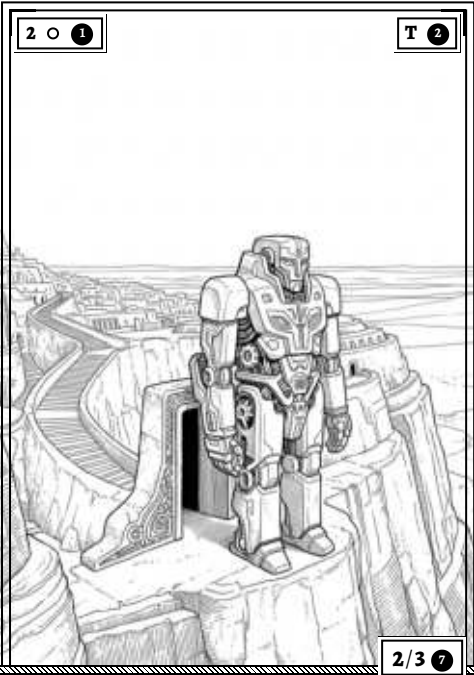
3 · La hora, en orden

- CRECE — tus figuras despiertan y se alzan. Tus santuarios despiertan con ellas, y puedes alzar uno más.
- HABLA I — lee lo que puedas pagar. Di cualquier palabra que tu verso deletree.
- MARCHA — elige qué figuras marchan. La que marcha mengua salvo que tenga vigilia.
- GUARDA — tu oponente pone figuras delante de las que marchan. Guardar no las mengua.
- COBRO — las marchas guardadas intercambian daño con sus guardas. Las no guardadas quitan esa luz.
- HABLA II — lee otra vez con las horas que queden.
- FIN — el daño se olvida, las mareales vuelven a la mano, las arraigadas conservan lo crecido.

4 · El verso y las dieciocho palabras

- Leer una hoja deja su runa en tu verso. Se quedan las ocho más nuevas; la más vieja se borra.
- Deletrea una palabra con esas letras y dila por CERO horas. Decirla gasta esas letras.
- Los dos versos están a la vista. Si le falta una letra para una palabra, lee tú esa letra antes.
- Una palabra se reescribe, nunca se traduce: la lengua se fija al abrir el rito.

Anatomía de una hoja



El Guardián del Umbral 3

FIGURA — DEL SOL XLVII 4

- 5 Primer tajo, ataja el paso.
- PRIMER TAJO golpea primero, así que puede matar antes de ser golpeada.
- ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.
- No sostiene la puerta. Sostiene la franja de suelo de la que la puerta habla, y golpea antes de que nadie la cruce.

- 1 Las horas que cuesta. Un punto redondo es una hora de ese palo; un número, esas horas simples.
- 2 La runa que deja en tu verso al leerla.
- 3 Su nombre. Un ♦ al lado significa legendaria: una copia por mazo.
- 4 Qué clase de hoja es, su palo y su número dentro del palo.
- 5 Lo que hace. Es la única parte que cambia la mesa.
- 6 La letra pequeña: qué significa cada palabra impresa encima.
- 7 Su fuerza y lo que aguanta, si es una figura.

Un punto es una hora de ese palo, pagada por un santuario suyo. Un número son horas simples, pagadas por cualquiera.

○ El Sol ● La Luna ● La Tumba ● La Torre ○ La Rueda

Las palabras en que están escritas las cartas

LUZ
tu vida. Empiezas con 20; a cero enmudeces.

UNA HORA
una unidad de coste, y también un turno.

UNA HOJA
una carta. LEES una hoja; DICES una palabra.

UNA FIGURA
una carta que se planta en la mesa y puede marchar.

MENGUADA
de lado: ya actuó y no puede guardar. Despierta la hora siguiente.

EL MARGEN
donde yacen las hojas muertas. Nada vuelve de ahí sin que se lo pidan.

EL SELLO
tú, como objetivo. El daño que llega quita luz.

TU Oponente
el otro lector al otro lado de la mesa. En el código se le llama la otra voz.

TU VERSO
las ocho últimas runas que has leído. De ahí se deletrean las palabras.

EL TOMO
de donde robas: tu mazo, o la Página compartida.

azti — la referencia

Cada palabra impresa en una hoja

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance	ALCANCE puede guardar algo que vuela	IMPACIENTE puede marchar ya, pero su daño nunca llega al sello
PRIMER TAJO golpea primero, así que puede matar antes de ser golpeada	AMENAZA dos figuras deben guardarla, o ninguna	RADIANTE cada luz que te llega la hincha +1/+1 hasta el fin de la hora
DOBLE TAJO golpea en los dos pasos	DEFENSOR guarda y nunca marcha	MAREAL al terminar tu hora vuelve a tu mano
TOQUE DE MUERTE cualquier daño que haga a una figura es letal	VELADO tu oponente no puede nombrarla	RESURGIDO la primera vez que muere se alza de nuevo, menguada
ARROLLAR el daño que sobra a sus guardas pasa al sello	INCUSTODIABLE ninguna guarda puede ponerse delante	TEMERARIO marcha cada hora que puede: no eliges
VÍNCULO DE LUZ la luz que quita, la ganas	DESTELLO se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente	ARRAIGADO al terminar tu hora CONSERVA +1/+1
PRISA puede marchar la hora en que se lee	ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar	
VIGILIA no mengua al marchar	HALO el primer daño que recibe se rehúsa, y el halo se apaga	

Las cinco marcas — una por palo

 RADIANTE cada luz que te llega la hincha +1/+1 hasta el fin de la hora	 TEMERARIO marcha cada hora que puede: no eliges
 MAREAL al terminar tu hora vuelve a tu mano	 ARRAIGADO al terminar tu hora CONSERVA +1/+1
 RESURGIDO la primera vez que muere se alza de nuevo, menguada	

Las dieciocho palabras

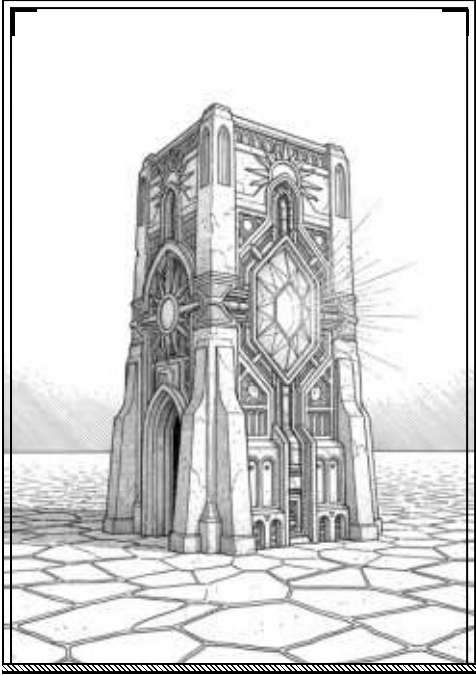
FIRE <i>FUEGO · SUA</i> 4 de daño a cualquier objetivo.	IRON <i>METAL · BURDIN</i> Tus figuras conservan +0/+1.	WOLF <i>LOBOS · OTSOAK</i> Llegan 2 × El Lobo Gris (2/2).
DOOM <i>MUERTE · GALDU</i> Destruye una figura objetivo.	GROW <i>SAVIA · LORA</i> Una figura conserva +2/+2.	KING <i>REINA · NAGUSI</i> Llegan 1 × El Monarca (3/3).
LIFE <i>VIDA · ARGIA</i> Ganas 6 de luz.	VOID <i>NADA · KENDU</i> Una figura vuelve a la mano que la leyó.	SLEEP <i>REPOSO · LOA</i> Todas las figuras enemigas menguan.
MOON <i>LUNA · ILARGI</i> Roba 2 hojas.	DUST <i>POLVO · LURRA</i> Destruye una figura menguada objetivo.	STAR <i>ASTRO · DIRDAI</i> Roba una hoja. Ganas 3 de luz.
SUN <i>SOL · EGUNA</i> Ganas 2 de luz. Llegan 2 × El Acólito (1/1).	WIND <i>AIRE · AIREA</i> Tus figuras ganan vuelo hasta el fin de la hora.	STORM <i>TRUENO · TRUMOI</i> 3 de daño a cada figura.
WAR <i>GUERRA · GERRA</i> Tus figuras obtienen +2/+0 hasta el fin de la hora.	BONE <i>RESTOS · DEITU</i> Una figura vuelve de tu margen.	BLOOD <i>SANGRE · ODOLA</i> Tu oponente pierde 4 de luz.

Ocho cosas que la mesa recuerda

- UNA FILA ALBERGA SIETE. Una octava figura no tiene dónde ponerse y no llega.
- Una figura leída esta hora no puede marchar salvo que tenga prisa o sea impaciente.
- UNA OFRENDA saca tres hojas del Tomo. Quédate una; el resto vuelve abajo.
- LA QUIETUD mengua una figura y le cuesta también su siguiente despertar.
- EL DESNOMBRAR deja el cuerpo y quita el texto, las palabras clave y todo lo conservado.
- El daño se olvida al terminar la hora. Los muertos no: quedan en el margen.
- Una VIGILIA se deja en vela en tu hora y salta sola, sin respuesta de nadie.
- La voz cuya luz se agota enmudece; en el rito sellado, también quien agota su tomo.

Los cinco palos y para qué sirve cada uno

 El Sol — Halos · radiante, y crece con la luz	36 × El Santuario del Sol · 114 = 36 + 78
 La Luna — Mareas · mareal, y regresa	36 × El Pozo de la Luna · 114 = 36 + 78
 La Tumba — Huesos · resurgido, y no se queda quieto	38 × La Puerta de la Tumba · 114 = 38 + 76
 La Torre — Ascuas · temerario, y no se deja retener	37 × La Fragua de la Torre · 114 = 37 + 77
 La Rueda — Raíces · arraigado, y conserva lo que crece	36 × La Arboleda de la Rueda · 114 = 36 + 78



El Santuario del Sol

● SANTUARIO — DEL SOL

Juego sellado: concede una hora de su palo cada turno.

| **SANTUARIO** alza uno por hora. Paga hojas de su propio palo.

◆ *Aquí se guarda la luz de noche, como una herramienta.*



El Pozo de la Luna

● SANTUARIO — DE LA LUNA

Juego sellado: concede una hora de su palo cada turno.

| **SANTUARIO** alza uno por hora. Paga hojas de su propio palo.

◆ *Asómate. Ya te está leyendo.*



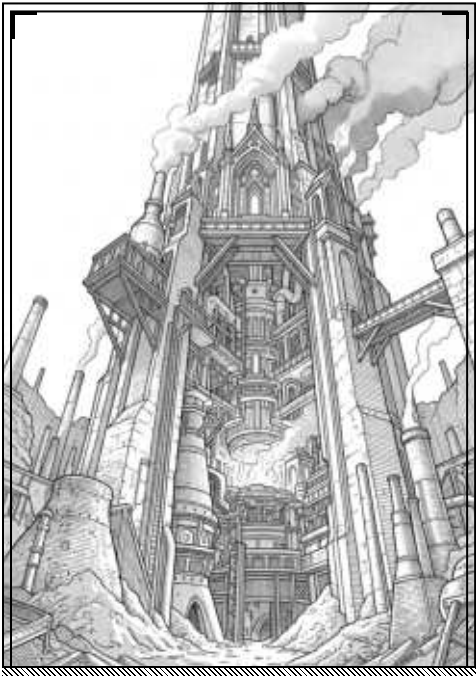
La Puerta de la Tumba

● SANTUARIO — DE LA TUMBA

Juego sellado: concede una hora de su palo cada turno.

| **SANTUARIO** alza uno por hora. Paga hojas de su propio palo.

◆ *Nunca está cerrada. Ese es todo el truco.*



La Fragua de la Torre

▲ SANTUARIO — DE LA TORRE

Juego sellado: concede una hora de su palo cada turno.

| **SANTUARIO** alza uno por hora. Paga hojas de su propio palo.

◆ *Cada hora hace algo que no durará la hora.*



La Arboleda de la Rueda

⊗ SANTUARIO — DE LA RUEDA

Juego sellado: concede una hora de su palo cada turno.

| **SANTUARIO** alza uno por hora. Paga hojas de su propio palo.

◆ *Aquí los árboles crecen en círculos, con paciencia.*



El Acólito

● FIGURA — DEL SOL

◆ *Una plegaria con pies.*





2/2

El Lobo Gris

⊗ FIGURA — DE LA RUEDA

◆ Nunca se nombra en singular.



1/1

El Fuego Fatuo

● FIGURA — DEL SOL

Vuelo.

| VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

◆ Lo que queda de un farol cuando guardas solo el significado.



1/1

La Chispa

▲ FIGURA — DE LA TORRE

Prisa.

| PRISA puede marchar la hora en que se lee.

◆ Nació corriendo, como todo lo que hace la Torre.



1/1

La Rata

■ FIGURA — DE LA TUMBA

◆ El margen tiene sus propios lectores.



3/3

El Monarca

⊙ FIGURA — SIN PALO

Vigilia.

| VIGILIA no mengua al marchar.

◆ Una corona, trazada de un solo trazo.



1/1

El Escudero

● FIGURA — DEL SOL

I

Primer tajo, radiante. Al morir: Ganas 1 de luz.

| PRIMER TAJO golpea primero, así que puede matar antes de ser golpeada.

| RADIANTE cada luz que te llega la hincha +1/+1 hasta el fin de la hora.

◆ Demasiado pequeño para importar, y por eso el primero.





El Mártir

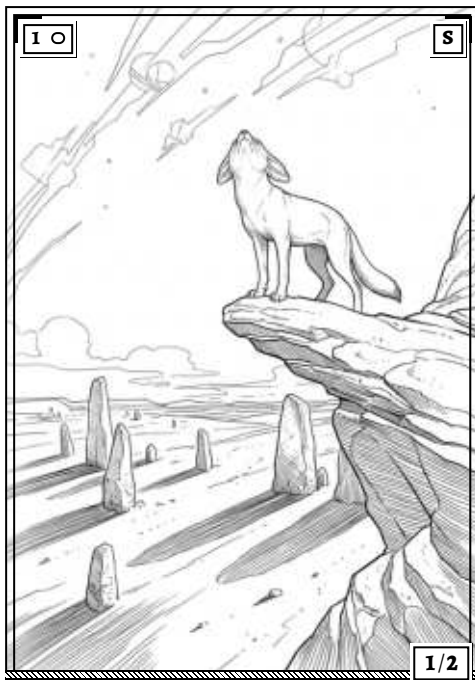
● FIGURA — DEL SOL

II

Radiante. Al morir: Ganas 3 de luz.

● **RADIANTE** cada luz que te llega la hincha +1/+1 hasta el fin de la hora.

◆ *El Sol guarda lo que se le da, y paga intereses.*



El Guardián de la Luz

● FIGURA — DEL SOL

III

Al llegar: Ganas 2 de luz.

◆ *Cada anochecer cuentan la luz de vuelta, mecha a mecha.*



El Muro

● FIGURA — DEL SOL

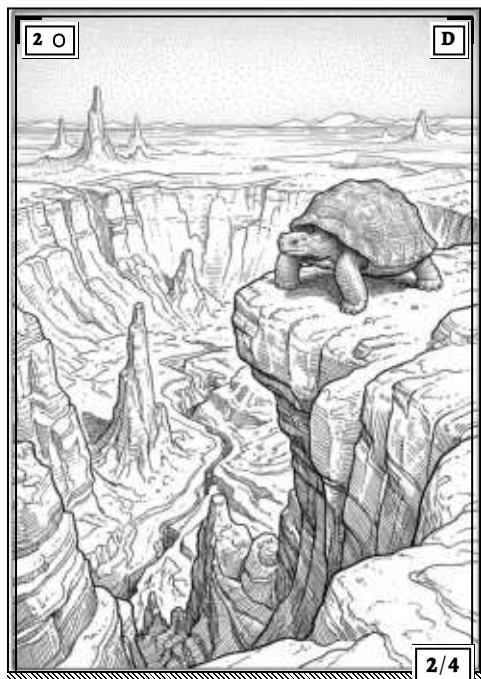
IV

Defensor, ataja el paso. Al llegar: Ganas 2 de luz.

● **DEFENSOR** guarda y nunca marcha.

● **ATAJA EL PASO** en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ *Tiene un solo argumento y nunca lo ha perdido.*



El Inmóvil

● FIGURA — DEL SOL

V

Vigilia, ataja el paso. Al llegar: Una figura objetivo obtiene +0/+2 hasta el fin de la hora.

● **VIGILIA** no mengua al marchar.

● **ATAJA EL PASO** en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ *Le pidieron arrojarse; consideró la cuestión. La sigue considerando.*



El Serafín Errante

● FIGURA — DEL SOL

VI

Vuelo. Al llegar: Roba una hoja. Al llegar: Pierdes 1 de luz.

● **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

◆ *Lleva un mensaje que ha olvidado a alguien que lo sabrá de todos modos.*



El Portero

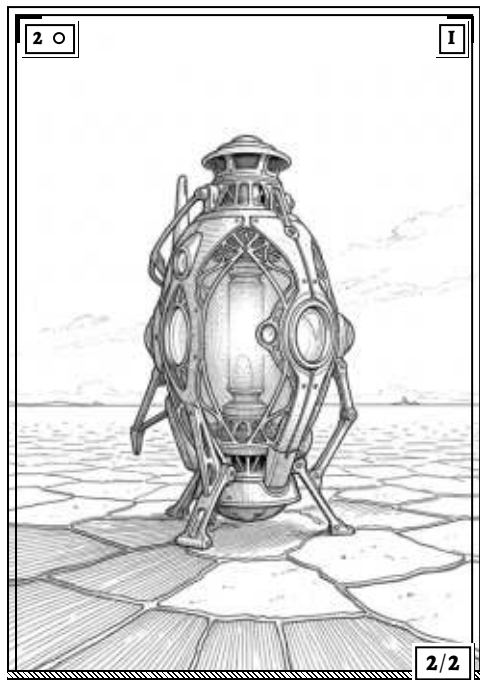
● FIGURA — DEL SOL

VII

Vigilia. Al llegar: Una figura objetivo mengua.

● **VIGILIA** no mengua al marchar.

◆ *La puerta desapareció hace siglos. El oficio permanece.*



El Farol

● FIGURA — DEL SOL

VIII

Al morir: Llegan 1 × El Fuego Fatuo (1/1).

◆ Rompe un farol y la luz sale de él, ilusa.



El Herald

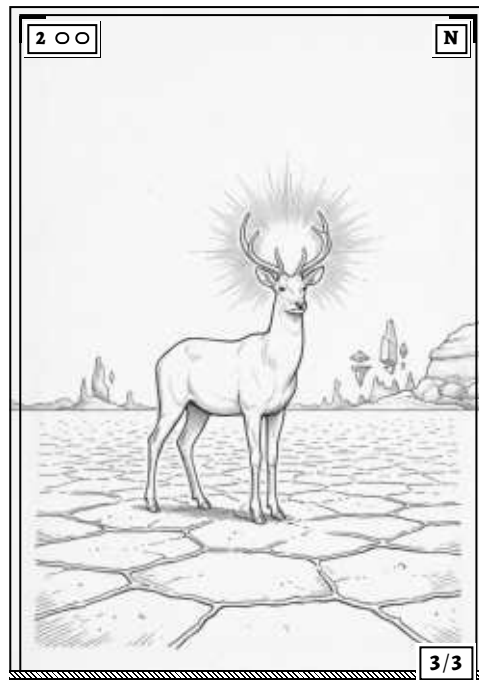
● FIGURA — DEL SOL

IX

Vuelo. Al llegar: Ganas 2 de luz.

| VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

◆ Su noticia es siempre la misma, y siempre bienvenida: la mañana.



La Luz Coronada

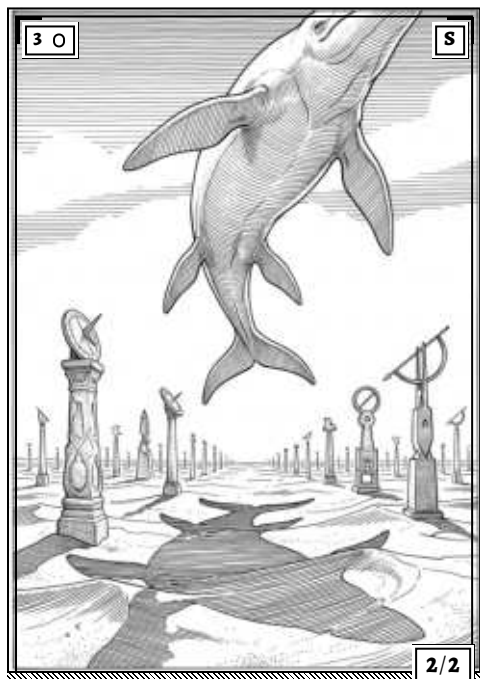
● FIGURA — DEL SOL

X

Vínculo de luz.

| VÍNCULO DE LUZ la luz que quita, la ganas.

◆ Por donde camina, la luz corre hacia atrás.



El Segundo Trazo

● FIGURA — DEL SOL

XI

Doble tajo.

| DOBLE TAJO golpea en los dos pasos.

◆ El Sol escribe cada frase dos veces: al alba y al mediodía.



El Vigía Invisible

● FIGURA — DEL SOL

XII

Vuelo, destello.

| VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

| DESTELLO se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ Toda tu vida has estado custodiado. Disculpas por el secreto.



El Ángel de la Hora

● FIGURA — DEL SOL

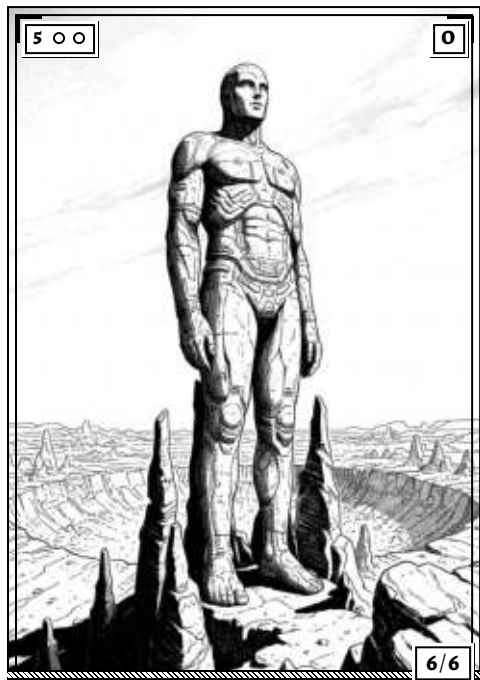
XIII

Vuelo, vínculo de luz.

| VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

| VÍNCULO DE LUZ la luz que quita, la ganas.

◆ Sirve una sola hora. Siempre ha sido esa hora.



El Coloso del Mediodía

● FIGURA — DEL SOL

XIV

Vínculo de luz, vigilia.

| **VÍNCULO DE LUZ** la luz que quita, la ganas.
| **VIGILIA** no mengua al marchar.

◆ *Al mediodía no hay sombras que oculten el tamaño de lo que se alza sobre ti.*



El Ajuste de Cuentas

● INSTANTE — DEL SOL

XV

Destruye una figura menguada objetivo.

| **INSTANTE** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.
◆ *El Sol no perdona nada a los dormidos.*



El Bálsamo

● INSTANTE — DEL SOL

XVI

Ganas 4 de luz.

| **INSTANTE** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.
◆ *Cuatro horas de mañana, dobladas en un paño.*



La Arenga

● INSTANTE — DEL SOL

XVII

Tus figuras obtienen +1/+1 hasta el fin de la hora.

| **INSTANTE** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ *Una palabra, y las filas recuerdan de qué son filas.*



El Juramento

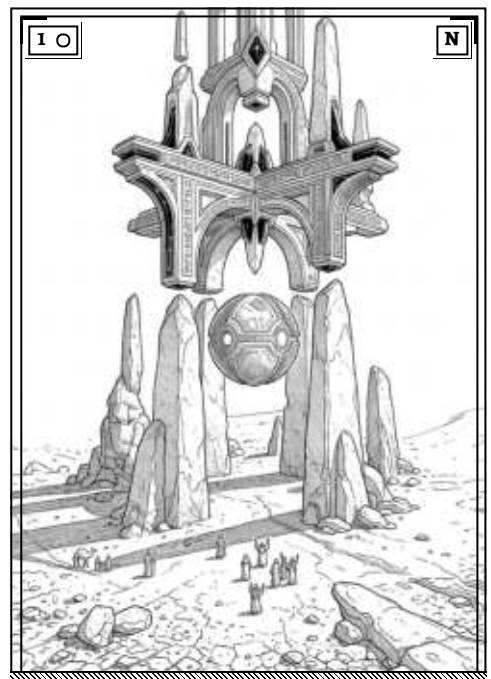
● CONJURO — DEL SOL

XVIII

Una figura conserva +1/+1.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Las palabras pequeñas son las que más duran.*



La Consagración

● CONJURO — DEL SOL

XIX

Una figura conserva +1/+1. Ganas 2 de luz.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Lo que el Sol toca dos veces, piensa quedárselo.*



El Mediodía Blanco

● INSTANTE — DEL SOL

XX

Todas las figuras enemigas menguan.

| **INSTANTE** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ Durante una hora la página es todo margen, y nada se mueve en ella.



El Baluarte

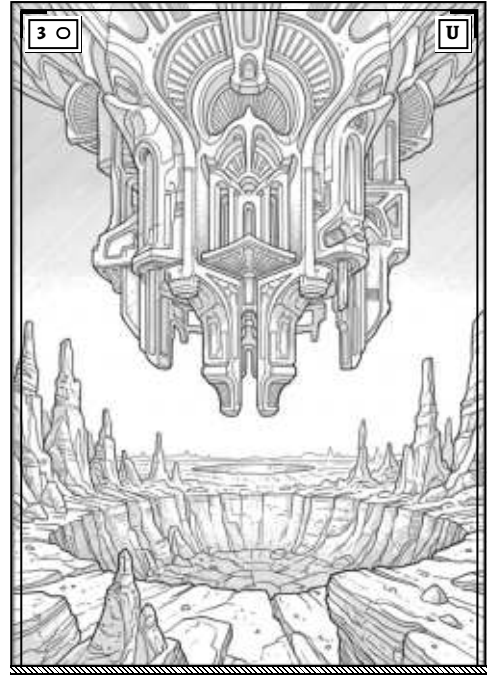
● ENCANTAMIENTO — DEL SOL

XXI

Tus figuras llevan +0/+2.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ Un muro es una promesa escrita en piedra en vez de tinta.



El Santuario

● ENCANTAMIENTO — DEL SOL

XXII

Tus figuras llevan +0/+1. Tus figuras llevan: vigilia.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ Dormir es de quien confía en los muros. Aquí nadie lo necesita.



La Leva

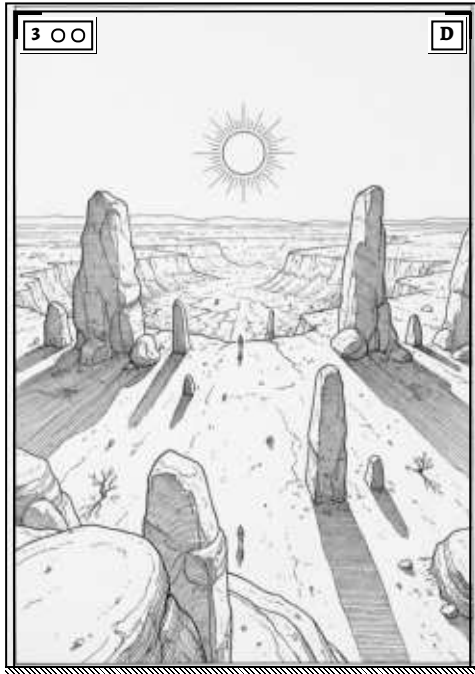
● CONJURO — DEL SOL

XXIII

Llegan 2 × El Acólito (1/1).

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ La fe se cuenta por pares, para que ninguno esté solo jamás.



El Último Mediodía

● CONJURO — DEL SOL

XXIV

Destruye todas las figuras.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ En la última página el Sol no se pone. Todo lo demás, sí.



El Caminante de la Marea

● FIGURA — DE LA LUNA

I

Mareal. Al llegar: Roba una hoja. Al morir: Tu oponente descarta 1 hoja al azar.

| **MAREAL** al terminar tu hora vuelve a tu mano.

◆ Sale con la marea y vuelve sabiendo cosas.



El Ilusionista

FIGURA — DE LA LUNA

II

Al llegar: Llegan 1 × El Fuego Fatuo (1/1).

♦ La mitad de lo que ves hacer es real. La mitad peligrosa.



El Paso Invisible

FIGURA — DE LA LUNA

III

Incustodiable.

| **INCUSTODIABLE** ninguna guarda puede ponerse delante.

♦ El Tomo no guarda registro de por dónde ha pasado.



El Draco Pálido

FIGURA — DE LA LUNA

IV

Vuelo. Al llegar: Tu oponente descarta 1 hoja al azar. Al llegar: Roba una hoja.

| **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

♦ Cruza la luna cada noche, leyendo.



El Lector de Mareas

FIGURA — DE LA LUNA

V

Al llegar: Roba una hoja.

♦ El mar es una página que se corrige a sí misma. Alguien tiene que seguirle el paso.



La Velada

FIGURA — DE LA LUNA

VI

Velado.

| **VELADO** tu oponente no puede nombrarla.

♦ No se deja nombrar; guarda su propio consejo.



La Bruma

FIGURA — DE LA LUNA

VII

Vuelo. Al llegar: Una figura vuelve a la mano que la leyó.

| **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

♦ Tiempo atmosférico, sobre todo. Sobre todo.



El Centinela Nocturno

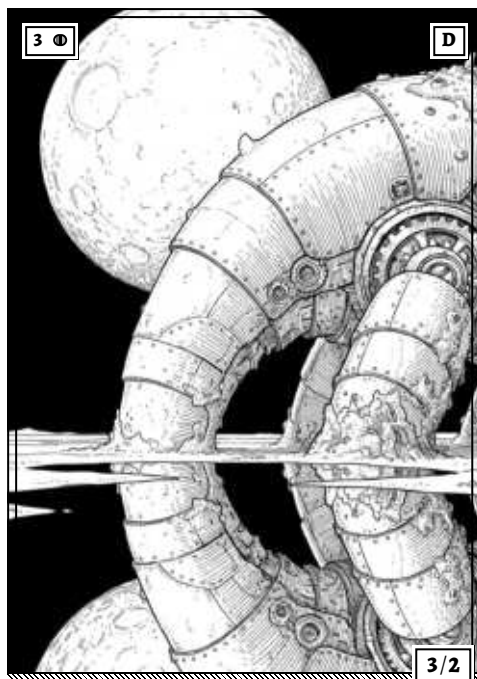
FIGURA — DE LA LUNA

VIII

Vuelo, destello.

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.
DESTELLO se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ La guardia nocturna nunca estuvo vacía. Simplemente nunca la habías necesitado.



Lo de Abajo

FIGURA — DE LA LUNA

IX

Incustodiable.

INCUSTODIABLE ninguna guarda puede ponerse delante.

◆ La superficie es un acuerdo que nunca firmó.



El Sabio del Viento

FIGURA — DE LA LUNA

X

Vuelo. Al llegar: Roba una hoja.

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

◆ Da lecciones al tiempo, y el tiempo, curiosamente, escucha.



La Guardia Enroscada

FIGURA — DE LA LUNA

XI

Defensor, ataja el paso.

DEFENSOR guarda y nunca marcha.

ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ Rodea lo que ama. Nada dentro del círculo sale.



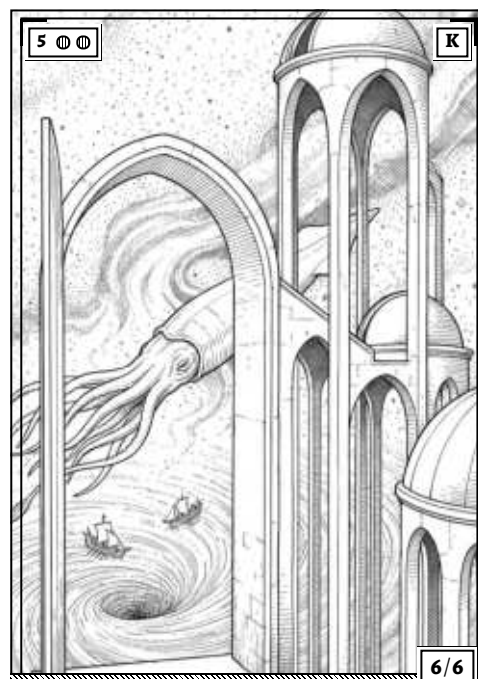
El Leviatán

FIGURA — DE LA LUNA

XII

Al llegar: Una figura vuelve a la mano que la leyó. Al llegar:
 Una figura vuelve a la mano que la leyó.

◆ Cuando se da la vuelta en sueños, los marineros lo llaman historia.



El Kraken

FIGURA — DE LA LUNA

XIII

Al llegar: Todas las figuras enemigas menguan.

◆ El fondo del Tomo, donde las letras aún son animales.



El Desdecir

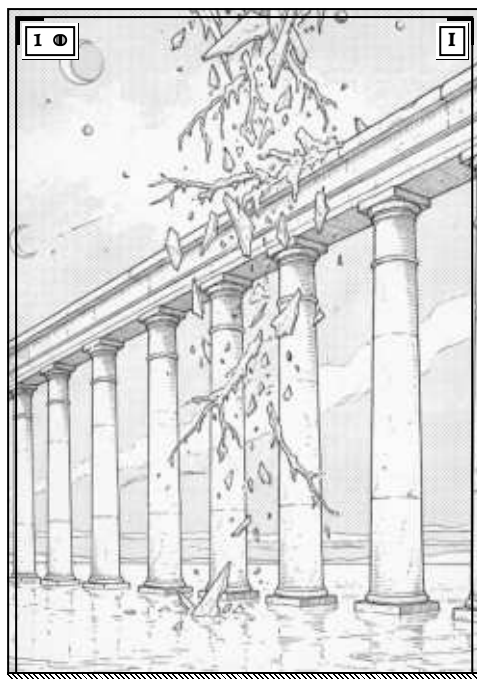
INSTANTE — DE LA LUNA

XIV

Desdís una lectura objetivo.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ Una frase retirada antes de ser escrita.



El Escalofrío

INSTANTE — DE LA LUNA

XV

Una figura objetivo mengua. Roba una hoja.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ El frío es solo el cielo leyendo por encima de tu hombro.



La Resaca

INSTANTE — DE LA LUNA

XVI

Una figura vuelve a la mano que la leyó.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ La marea no discute. Embarga.



La Segunda Vista

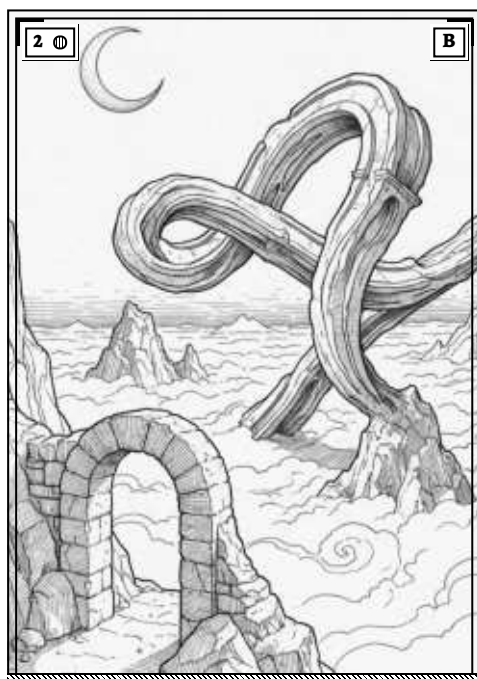
CONJURO — DE LA LUNA

XVII

Roba 2 hojas.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ Dos páginas más allá, la tinta aún está húmeda.



El Pensamiento Doblado

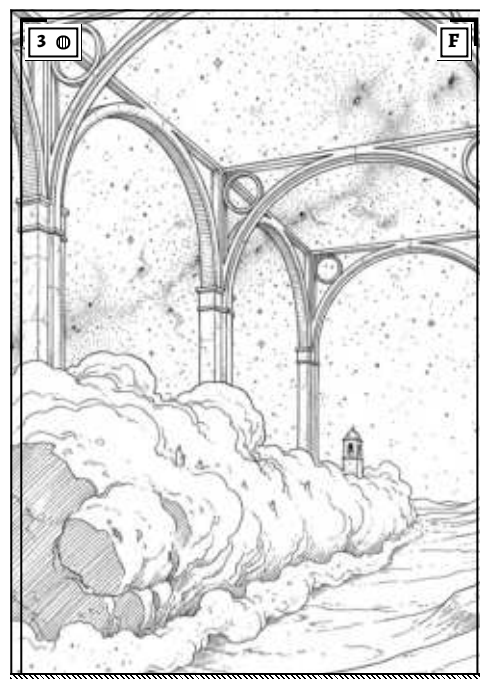
CONJURO — DE LA LUNA

XVIII

Una figura vuelve a la mano que la leyó. Roba una hoja.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ La Luna no rompe los argumentos. Los pliega.



La Niebla Rodante

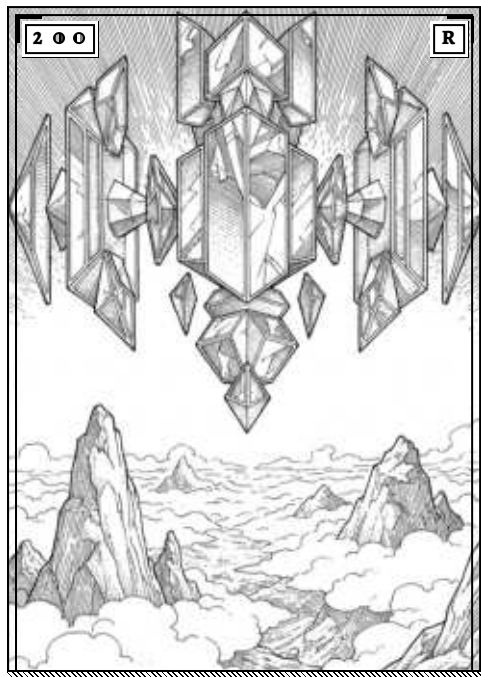
CONJURO — DE LA LUNA

XIX

Todas las figuras enemigas menguan. Roba una hoja.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ En algún lugar de ella, una campana. En algún lugar de ella, todo.



La Guarda del Espejo

ENCANTAMIENTO — DE LA LUNA XX

Tus figuras llevan: velado.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ Nómbralos y solo nombrarás cristal.



El Aire Ascendente

ENCANTAMIENTO — DE LA LUNA XXI

Tus figuras llevan: vuelo.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ La Luna tira de algo más que del agua.



La Roedura

FIGURA — DE LA TUMBA I

Toque de muerte, resurgido.

TOQUE DE MUERTE cualquier daño que haga a una figura es letal.

RESURGIDO la primera vez que muere se alza de nuevo, menguada.

◆ Pequeña, paciente, y todos se la deben.



El Deudor

FIGURA — DE LA TUMBA II

Al morir: Tu oponente pierde 1 de luz.

◆ Murió debiendo. La herencia está cobrando.



La Sed

FIGURA — DE LA TUMBA III

Vínculo de luz. Al llegar: Tu oponente pierde 1 de luz.

VÍNCULO DE LUZ la luz que quita, la ganas.

◆ Bebe de uno en uno, y jamás en exceso. Tiene tiempo.



El Ala Carroñera

FIGURA — DE LA TUMBA IV

Vuelo, vínculo de luz. Al morir: Roba una hoja.

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

VÍNCULO DE LUZ la luz que quita, la ganas.

◆ Llegas antes del final, por cortesía profesional.





La Segunda Sombra

■ FIGURA — DE LA TUMBA

V

Amenaza.

■ **AMENAZA** dos figuras deben guardarla, o ninguna.

◆ La tuya es la primera. No busques al dueño de la otra.



El Portador de Llagas

■ FIGURA — DE LA TUMBA

VI

Al morir: 1 de daño a cada figura.

◆ Lo que carga, lo comparte. Lo criaron para compartir.



El Espectro

■ FIGURA — DE LA TUMBA

VII

Vuelo. Al llegar: Tu oponente descarta 1 hoja al azar.

■ **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

◆ No te quita la vida. Te quita el sitio.



El Cuchillo Callado

■ FIGURA — DE LA TUMBA

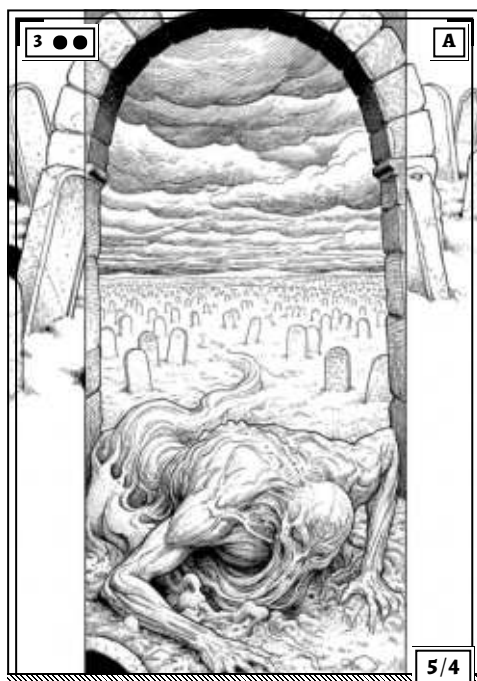
VIII

Toque de muerte, destello.

■ **TOQUE DE MUERTE** cualquier daño que haga a una figura es letal.

■ **DESTELLO** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ La Tumba no emplea ruidosos.



El Demonio de Abajo

■ FIGURA — DE LA TUMBA

IX

Arrollar.

■ **ARROLLAR** el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

◆ El suelo del mundo es el techo de alguien.



El Señor del Pesar

■ FIGURA — DE LA TUMBA

X

Vuelo. Al llegar: Tu oponente descarta 1 hoja al azar.

■ **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

◆ Su corte está llena, y a todos en ella se les debe una disculpa.



La Deuda Cornuda

■ FIGURA — DE LA TUMBA

XI

Vuelo.

| **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

◆ *Alguien la firmó hace mucho. La firma lleva tu nombre dentro.*



La Última Bondad

■ INSTANTE — DE LA TUMBA

XII

Destruye una figura objetivo.

| **INSTANTE** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ *La Tumba lo perdona todo, una vez.*



El Debilitamiento

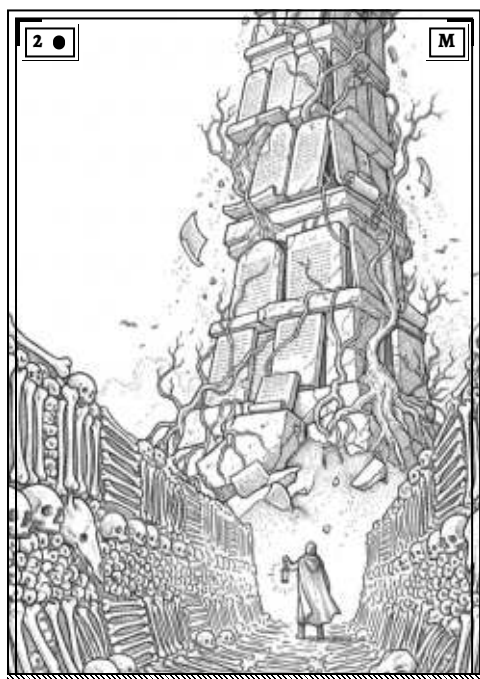
■ INSTANTE — DE LA TUMBA

XIII

Una figura objetivo obtiene -2/-2 hasta el fin de la hora.

| **INSTANTE** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ *Primero se va la fuerza. El resto es contabilidad.*



El Olvido

■ CONJURO — DE LA TUMBA

XIV

Tu oponente descarta 2 hojas al azar.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *La Tumba lo archiva todo. Recuperarlo es otro asunto.*



El Trato

■ CONJURO — DE LA TUMBA

XV

Roba 2 hojas. Pierdes 2 de luz.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Todo es asequible. Lee las condiciones.*



El Enjambre

■ CONJURO — DE LA TUMBA

XVI

Llegan 3 × La Rata (1/1).

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *El margen, llegando a cobrar el texto.*



2 ●

S

El Final Callado

■ CONJURO — DE LA TUMBA

XVII

Destruye una figura menguada objetivo.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.◆ *Sucede en el sueño del mundo, que se llama día.*

1 ● ●

I

El Diezmo

■ CONJURO — DE LA TUMBA

XVIII

Tu oponente pierde 3 de luz. Ganas 3 de luz.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.◆ *El diez por ciento de todo, incluido tú.*

●

R

El Desentierro

■ CONJURO — DE LA TUMBA

XIX

Una figura vuelve de tu margen.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.◆ *Los muertos no se han ido. Son marginales.*

2 ● ●

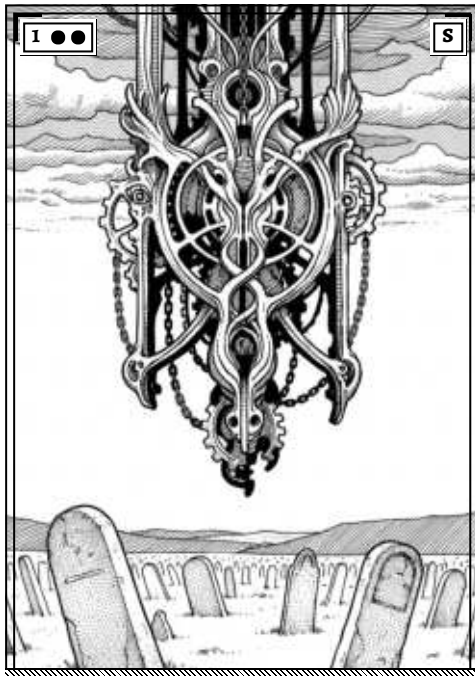
E

El Sudario de Veneno

■ ENCANTAMIENTO — DE LA TUMBA

XX

Tus figuras llevan: toque de muerte.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.◆ *Vestido por la Tumba, cada roce es una firma.*

1 ● ●

S

Los Ritos de Sombra

■ ENCANTAMIENTO — DE LA TUMBA

XXI

Tus figuras llevan +1/+0.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.◆ *Lo que se ensaya a oscuras, a oscuras rinde bien.*

●

G

1/1

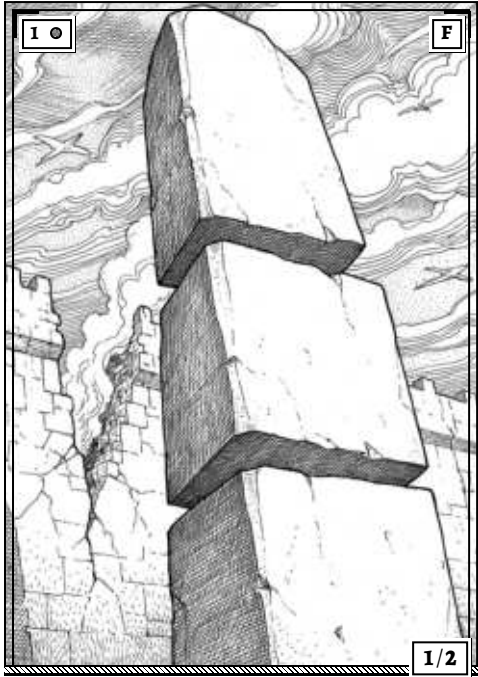
El Portador de la Antorcha

▲ FIGURA — DE LA TORRE

I

Prisa, temerario. Al llegar: 1 de daño a cualquier objetivo.

| **PRISA** puede marchar la hora en que se lee.| **TEMERARIO** marcha cada hora que puede: no eliges.◆ *El primero en llegar a cada incendio, por un margen sospechoso.*



El Doble Tajo

FIGURA — DE LA TORRE

II

Doble tajo, temerario.

DOBLE TAJO golpea en los dos pasos.

TEMERARIO marcha cada hora que puede: no eliges.

◆ Responde antes de que acabes de preguntar, y luego responde otra vez.



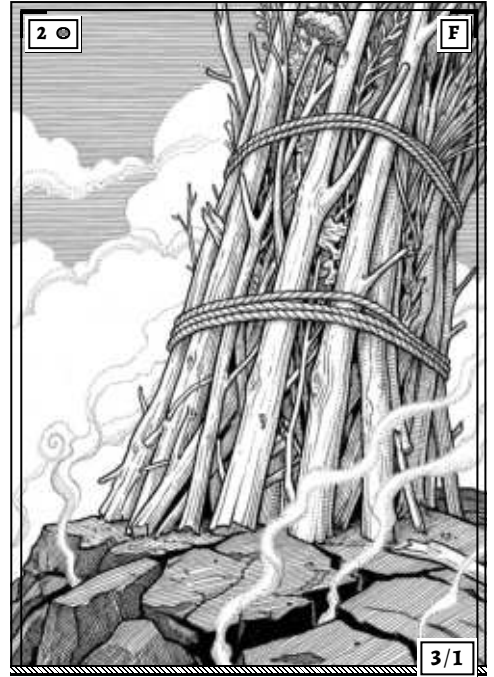
El Diablillo de Ascu

FIGURA — DE LA TORRE

III

Al llegar: Pierdes 1 de luz. Al llegar: 2 de daño a cualquier objetivo.

◆ Un carbón que aprendió a desear.



La Yesca

FIGURA — DE LA TORRE

IV

Al morir: Tu oponente pierde 1 de luz.

◆ Arde mejor al final. Para eso es la yesca.



El Berserker

FIGURA — DE LA TORRE

V

Prisa. Al llegar: Una figura objetivo obtiene +1/-1 hasta el fin de la hora.

PRISA puede marchar la hora en que se lee.

◆ En algún sitio le cerraron una puerta una vez. Todos los muros han pagado desde entonces.



Mandíbula de Roca

FIGURA — DE LA TORRE

VI

Amenaza.

AMENAZA dos figuras deben guardarla, o ninguna.

◆ Come piedra y escupe argumentos.



La Colina Ariete

FIGURA — DE LA TORRE

VII

Arrollar.

ARROLLAR el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

◆ Geografía, con prisa.





La Llama que Vuelve

FIGURA — DE LA TORRE

VIII

Vuelo, prisa. Al morir: Tu oponente pierde 2 de luz.

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.
PRISA puede marchar la hora en que se lee.

♦ La única lección de la Torre: lo que apagas, lo debes.



La Corona Ardiente

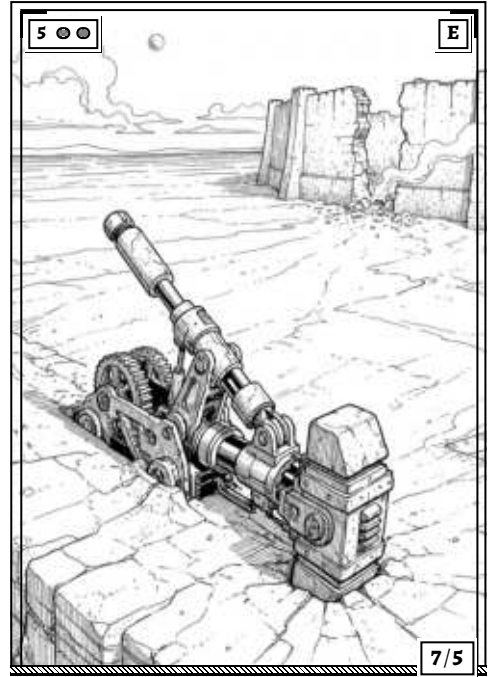
FIGURA — DE LA TORRE

IX

Vuelo, prisa.

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.
PRISA puede marchar la hora en que se lee.

♦ Una corona es solo fuego que aprendió a quedarse quieto.



El Estremecedor

FIGURA — DE LA TORRE

X

Arrollar, prisa.

ARROLLAR el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.
PRISA puede marchar la hora en que se lee.

♦ El suelo lo recuerda como una campana recuerda haber sido golpeada.



El Látigo

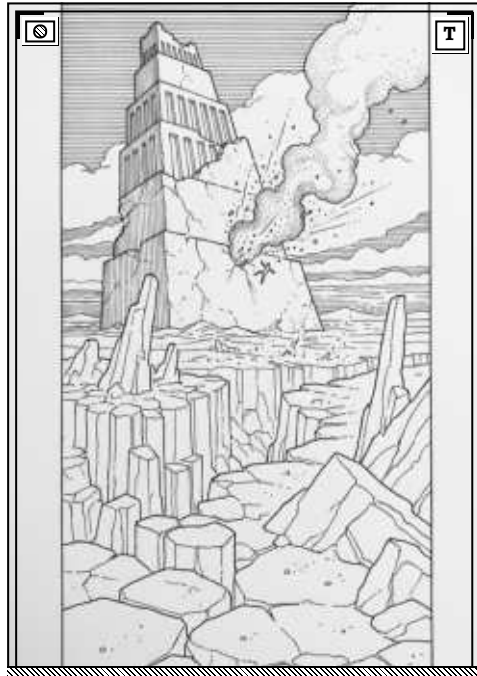
INSTANTE — DE LA TORRE

XI

3 de daño a cualquier objetivo.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ La palabra más corta en cualquier lengua.



La Furia

INSTANTE — DE LA TORRE

XII

Una figura objetivo obtiene +3/+1 hasta el fin de la hora.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ Prestada por la Torre, al interés habitual.



El Rugido

INSTANTE — DE LA TORRE

XIII

Tus figuras obtienen +2/+0 hasta el fin de la hora.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ Todo ejército está a un sonido de ser un incendio.



El Desfile de Antorchas

CONJURO — DE LA TORRE

XIV

Llegan 2 × La Chispa (1/1).

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ Era un festival, al principio. Aún lo es, como una inundación es lluvia.



La Chispa Encadenada

CONJURO — DE LA TORRE

XV

1 de daño a cada figura. Tu oponente pierde 1 de luz.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ Un rayo enseñado a caminar en fila de presos.



La Hora Temeraria

CONJURO — DE LA TORRE

XVI

Tus figuras obtienen +1/+0 hasta el fin de la hora. Tus figuras ganan prisa hasta el fin de la hora.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ Aquí el Tomo lee más deprisa, y no repasa su trabajo.



La Fundición

INSTANTE — DE LA TORRE

XVII

Destruye un encantamiento objetivo.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ Cera, ante el argumento de ser cera.



La Primera Ruina

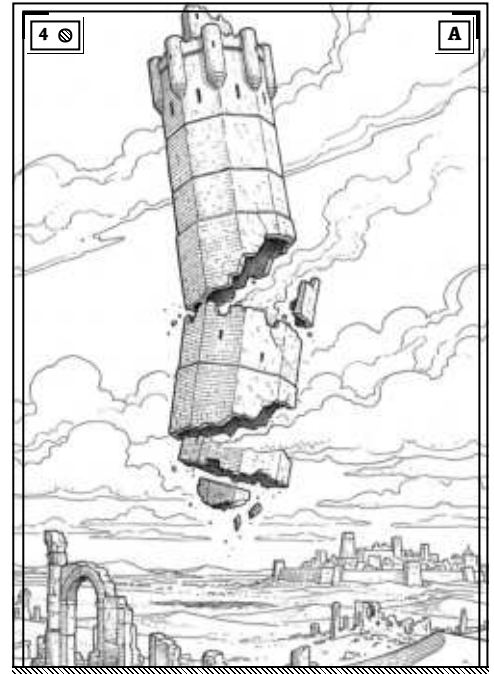
CONJURO — DE LA TORRE

XVIII

2 de daño a cada figura.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ Toda torre del Tomo cae. Esta cayó pronto, y encima de todos.



La Torre que Cae

CONJURO — DE LA TORRE

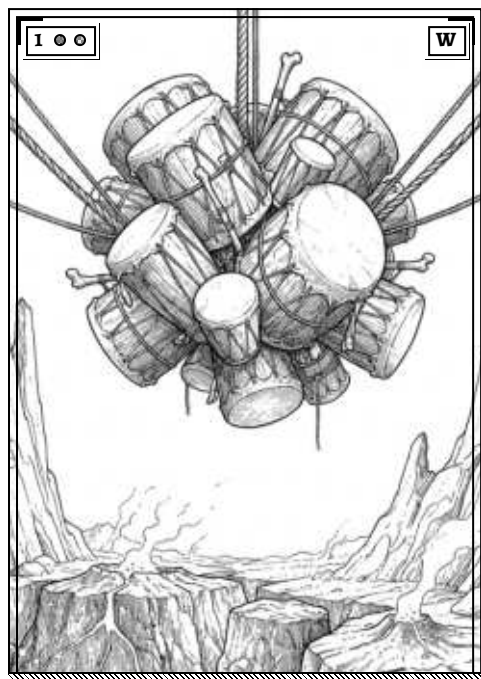
XIX

Tu oponente pierde 5 de luz.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ Sus lectores solo eligen la dirección.





Los Tambores de Guerra

ENCANTAMIENTO — DE LA TORRE

XX

Tus figuras llevan +1/+0. Tus figuras llevan: prisa.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ No necesitan traducción.



El Asilvestrado

FIGURA — DE LA RUEDA

I

Arraigado. Al llegar: Un santuario se alza de tu tomo, menguado.

ARRAIGADO al terminar tu hora CONSERVA +1/+1.

◆ Criado por el bosque, que acaba criándolo todo.



La Arquera del Helechal

FIGURA — DE LA RUEDA

II

Alcance, arraigado.

ALCANCE puede guardar algo que vuela.

ARRAIGADO al terminar tu hora CONSERVA +1/+1.

◆ El dosel no está fuera de alcance. Nada lo está.



El Oso

FIGURA — DE LA RUEDA

III

Al morir: Tus figuras conservan +1/+1.

◆ El Tomo lo escribe con tres letras y luego se aparta.



El Lobo de Invierno

FIGURA — DE LA RUEDA

IV

Al llegar: Una figura objetivo mengua.

◆ Espera mejor que tú.



El Jabalí Espinado

FIGURA — DE LA RUEDA

V

Arrollar.

ARROLLAR el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

◆ Seto y alud, en un solo animal.





El Musgoso

FIGURA — DE LA RUEDA

VI

Al llegar: Ganas 3 de luz.

♦ *Durmió una era de más y ahora viste el argumento para quedarse.*



El Llamasemillas

FIGURA — DE LA RUEDA

VII

Al llegar: Llegan 1 × El Lobo Gris (2/2).

♦ *No todo lo que se planta es vegetal.*



El Draco del Dosel

FIGURA — DE LA RUEDA

VIII

Vuelo.

| **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

♦ *La única concesión del bosque al cielo.*



El Guardián Antiguo

FIGURA — DE LA RUEDA

IX

Vigilia, alcance, ataja el paso.

| **VIGILIA** no mengua al marchar.

| **ALCANCE** puede guardar algo que vuela.

| **ATAJA EL PASO** en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

♦ *Guarda una frontera que ningún mana conserva. La frontera lo agradece.*



La Raíz Anciana

FIGURA — DE LA RUEDA

X

Vigilia.

| **VIGILIA** no mengua al marchar.

♦ *Vieja cuando el Tomo era joven.*



El Gusano Bajo el Campo

FIGURA — DE LA RUEDA

XI

Arrollar.

| **ARROLLAR** el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

♦ *La cosecha fue buena durante años. Nadie preguntó qué eran los surcos.*



El Behemot

FIGURA — DE LA RUEDA

XII

Arrollar.

ARROLLAR el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

♦ No está atacando. Está llegando, y tú estás donde llega.



El Avivamiento

INSTANTE — DE LA RUEDA

XIII

Una figura objetivo obtiene +3/+3 hasta el fin de la hora.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ Una estación gastada en un segundo.



El Desarraigo

INSTANTE — DE LA RUEDA

XIV

Destruye un encantamiento objetivo.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ Lo que está escrito en la tierra, la tierra puede describirlo.



La Estación que Gira

CONJURO — DE LA RUEDA

XV

Un santuario se alza de tu tomo, menguado.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ El año no espera a que lo lean.



La Abundancia

CONJURO — DE LA RUEDA

XVI

Ganas 4 de luz. Roba una hoja.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ La Rueda paga en especie, y a tiempo, y por entero.



La Cosecha

CONJURO — DE LA RUEDA

XVII

Ganas 6 de luz.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ Seis horas de verano, recogidas antes de la lluvia.



3 0

P

La Llamada de la Manada

⊗ CONJURO — DE LA RUEDA

XVIII

Llegan 2 × El Lobo Gris (2/2).

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ Dilo una vez. Ellos se cuentan solos.



2 0 0

0

La Estampida

⊗ CONJURO — DE LA RUEDA

XIX

Tus figuras obtienen +2/+2 hasta el fin de la hora.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ No puedes negar lo que no deja de llegar.



2 0 0

S

La Rueda que Pisa

⊗ ENCANTAMIENTO — DE LA RUEDA

XX

Tus figuras llevan +1/+0. Tus figuras llevan: arrollar.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ El surco que deja se llama camino, después.



1 0 0

V

El Vigor Verde

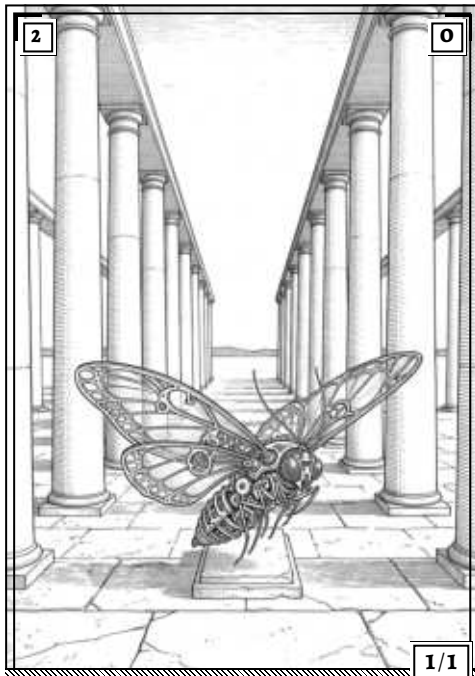
⊗ ENCANTAMIENTO — DE LA RUEDA

XXI

Tus figuras llevan +1/+1.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ La primavera no es amable. Pregunta a cualquier cosa que haya movido.



2

0

1/1

La Polilla Zumbadora

⊗ FIGURA — SIN PALO

I

Vuelo.

| **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

◆ Ronda las lámparas por costumbre, o memoria, o duelo. El manual calla.



3

E

2/3

El Centinela de Bronce

⊗ FIGURA — SIN PALO

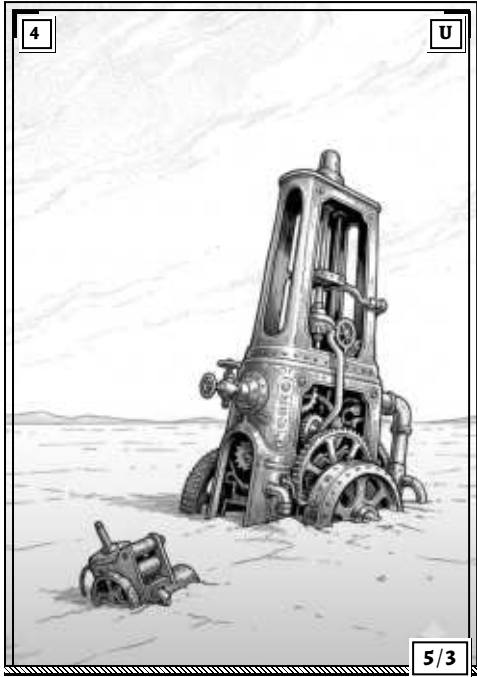
II

Defensor, ataja el paso. Tus figuras llevan +0/+1.

| **DEFENSOR** guarda y nunca marcha.| **ATAJA EL PASO** en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ Le dijeron que esperara aquí. Quien lo dijo es polvo. Lo dicho sigue en pie.





El Ingenio de Latón

FIGURA — SIN PALO

III

Arrollar.

| **ARROLLAR** el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

◆ Escrito en el margen, por otra mano.



La Bestia de Relojería

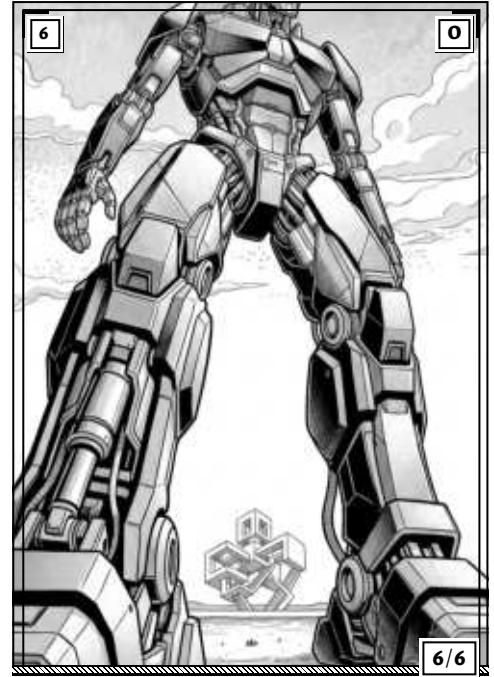
FIGURA — SIN PALO

IV

Arrollar. Al llegar: 1 de daño a cada figura.

| **ARROLLAR** el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

◆ Dentro, una bestia menor da cuerda a otra menor, y así hasta el tictac.



El Sirviente de Obsidiana

FIGURA — SIN PALO

V

Al llegar: Tu oponente descarta 1 hoja al azar. Al llegar: Destruye una figura objetivo.

◆ El margen sirve a quien esté leyendo.



El Códice Menor

ENCANTAMIENTO — SIN PALO

VI

Al llegar: Roba una hoja. Tus figuras llevan +1/+1.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ Una copia de una copia del Tomo: abreviada, anotada y algo errónea.



El Caminante de Blanco

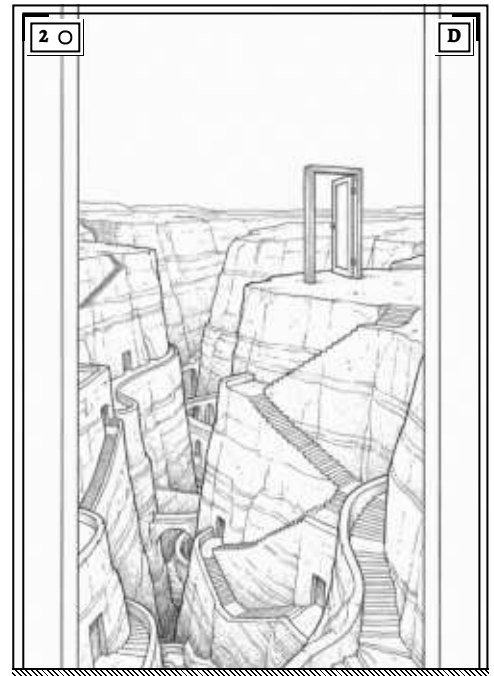
FIGURA — DEL SOL

XXV

Radiante. Al llegar: Una figura recibe un halo.

| **RADIANTE** cada luz que te llega la hincha +1/+1 hasta el fin de la hora.

◆ Cruzó la lámina entera a pie, sin llevar nada, y nada de lo que dejó atrás sufrió daño aquel día.



La Puerta en Pie

CONJURO — DEL SOL

XXVI

Una figura vuelve de tu margen. Ganas 2 de luz.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ Un marco de puerta solo en el llano, sin goznes a nada, abierto. Sigue siendo el camino de vuelta.



3 0

B

3/2

El Pájaro de Piedra

FIGURA — DE LA LUNA

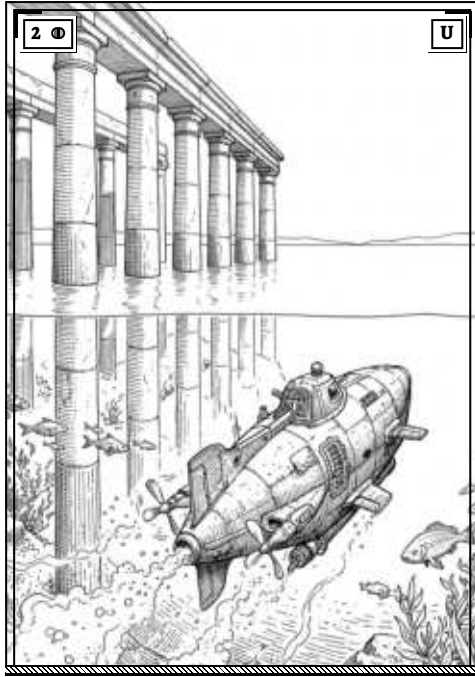
XXII

Vuelo, mareal. Al llegar: Una figura queda sin nombre: pierde su texto, sus palabras clave y todo lo que conservaba.

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

MAREAL al terminar tu hora vuelve a tu mano.

♦ Su jinete no ha hablado nunca. Nada de lo que sobrevuela conserva su nombre.



2 0

U

El Paso de Abajo

INSTANTE — DE LA LUNA

XXIII

Tus figuras ganan incustodiable hasta el fin de la hora.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ El mundo está apilado. Baja un piso y camina por debajo de la discusión.



3 0

S

La Retirada

CONJURO — DE LA LUNA

XXIV

Una figura vuelve a la mano que la leyó. Una figura vuelve a la mano que la leyó.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ La plata se fue en un solo aliento y dejó todo el fondo al desnudo, y cuanto allí estaba se volvió a casa.



4 0

L

3/5

La Cabeza Dormida

FIGURA — DE LA TUMBA

XXII

Defensor, ataja el paso, resurgido. Al morir: Tu oponente pierde 2 de luz.

DEFENSOR guarda y nunca marcha.

ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

RESURGIDO la primera vez que muere se alza de nuevo, menguada.



0 1

P

El Precio Dicho

CONJURO — DE LA TUMBA

XXIII

Destruye una figura objetivo. Pierdes 3 de luz.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ La sala era blanca y vacía y tenía una silla. La figura se sentó, aceptó la suma y no se levantó.



5 0

K

3/6

El Rey Sentado

FIGURA — DE LA TUMBA

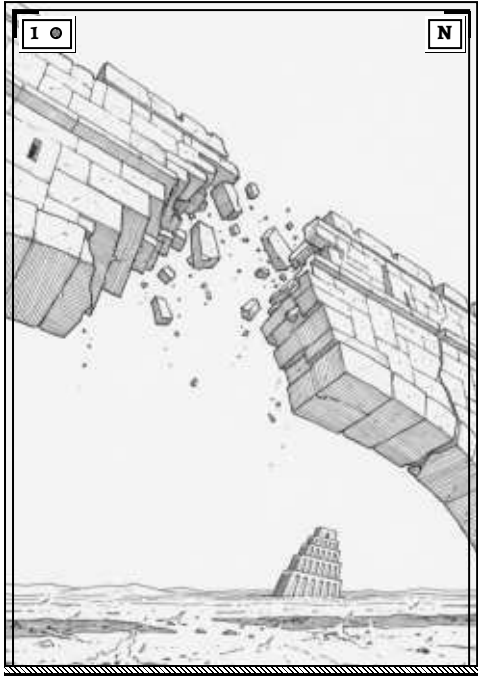
XXIV

Vigilia, resurgido. Al terminar la hora: Tu oponente pierde 1 de luz. Al terminar la hora: Ganas 1 de luz.

VIGILIA no mengua al marchar.

RESURGIDO la primera vez que muere se alza de nuevo, menguada.

♦ Sigue en la silla, sigue con todo por cobrar, y la arena le ha llegado a los reposabrazos.



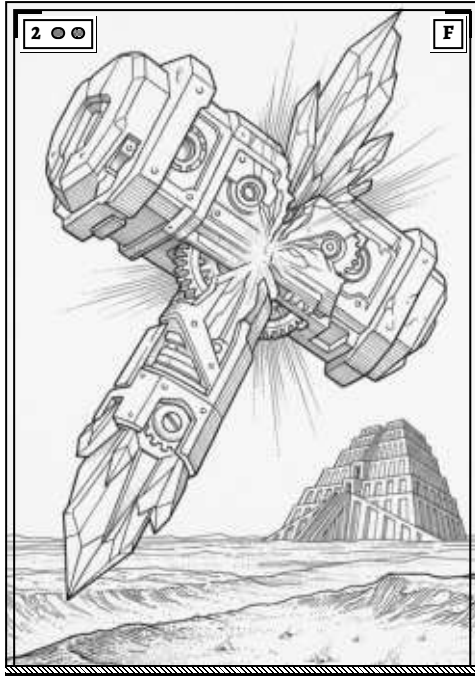
La Línea Rota

▲ INSTANTE — DE LA TORRE XXI

Tus figuras ganan arrollar hasta el fin de la hora.

| **INSTANTE** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ *No abrieron la puerta. Quitaron la parte del muro que fingía ser una.*



El Primer Golpe

▲ ENCANTAMIENTO — DE LA TORRE XXII

Tus figuras llevan: primer tajo.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ *Nadie encendió la fragua y nadie la atiende. Todo lo que hace llega antes que tú.*



La Bóveda del Bosque

⊗ ENCANTAMIENTO — DE LA RUEDA XXII

Tus figuras llevan: alcance.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ *Alzada tan alto en cuatro siglos que ahora los voladores pasan por debajo, y cuentan como suelo.*



La Travesía

⊗ FIGURA — DE LA RUEDA XXIII

Arraigado. Al llegar: Tus figuras conservan +1/+1.

| **ARRAIGADO** al terminar tu hora CONSERVA +1/+1.

◆ *Nada que se le uniera fue nunca más pequeño después.*



El Camino Abajo

⊗ CONJURO — DE LA RUEDA XXIV

Un santuario se alza de tu tomo, menguado. Un santuario se alza de tu tomo, menguado.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Desciende una semana entera sin girar ni una vez, que es la parte que nadie cree hasta haberla andado.*



El Viajero

⊗ FIGURA — SIN PALO VII

Destello. Al llegar: Roba una hoja.

| **DESTELLO** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ *Llega a la hora que le conviene, sin equipaje alguno, y sabe una cosa que tú no sabías.*





La Ciudad Migrante

FIGURA — SIN PALO

VIII

Defensor, ataja el paso. Al llegar: Todas las figuras enemigas menguan, y no despiertan en la hora siguiente.

DEFENSOR guarda y nunca marcha.

ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ *Llega como llega el tiempo. Nada por lo que ha pasado tiene prisa por moverse otra vez.*



La Aureolada

FIGURA — DEL SOL

XXVII

Halo.

| **HALO** el primer daño que recibe se rehúsa, y el halo se apaga.

◆ *La luz no la defiende. La luz se niega a darse cuenta.*



El Guardián del Alba

FIGURA — DEL SOL

XXVIII

Ataja el paso, halo.

| **ATAJA EL PASO** en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

| **HALO** el primer daño que recibe se rehúsa, y el halo se apaga.

◆ *Lleva cuatro copias del Tomo en esta puerta, y en cada una se escribe distinto.*



El Juramento Dorado

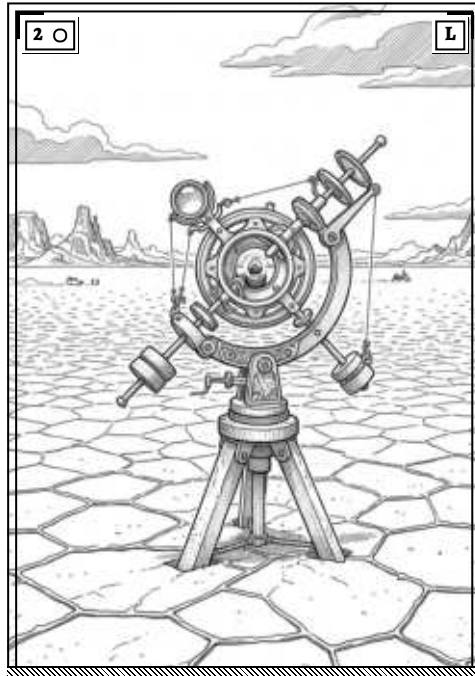
CONJURO — DEL SOL

XXIX

Una figura recibe un halo.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Júralo sobre cualquier cosa y la cosa adquiere una opinión sobre ser golpeada.*



La Última Luz

VIGILIA — DEL SOL

XXX

Vigilia — cuando tu luz baja de cinco: Ganas 8 de luz.

| **VIGILIA** se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ *Guardada para el final, que es la única hora que la pide.*



La Limosnera

FIGURA — DEL SOL

XXXI

Radiante.

| **RADIANTE** cada luz que te llega la hincha +1/+1 hasta el fin de la hora.

◆ *Lleva un registro de lo que el pueblo le ha dado y se niega, con cortesía, a que se lo agradezcan. El registro es más largo que el pueblo.*



El Guardián del Relicario

FIGURA — DEL SOL

XXXII

Defensor, ataja el paso, radiante.

DEFENSOR guarda y nunca marcha.

ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

RADIANTE cada luz que te llega la hincha +1/+1 hasta el fin de la hora.



El Desnombrar

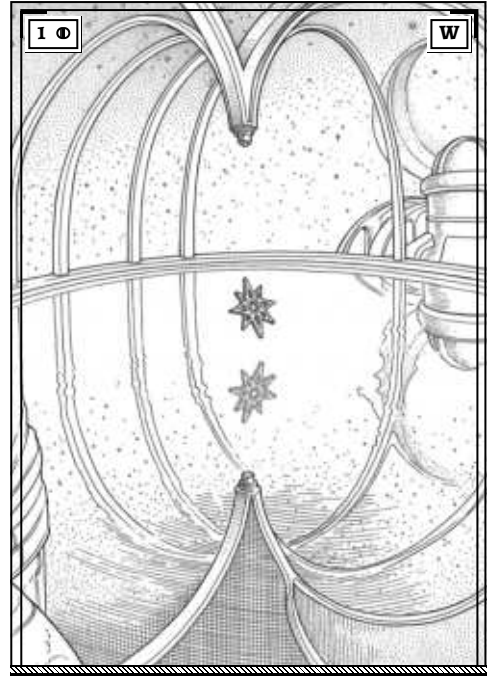
INSTANTE — DE LA LUNA

XXV

Una figura queda sin nombre: pierde su texto, sus palabras clave y todo lo que conservaba.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ *Sigue ahí. Simplemente ya no es nada en concreto.*



El Agua Quieta

INSTANTE — DE LA LUNA

XXVI

Una figura mengua, y no despierta en la hora siguiente.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ *El frío no detiene nada. Solo retira el argumento para moverse.*



La Ofrenda de la Marea

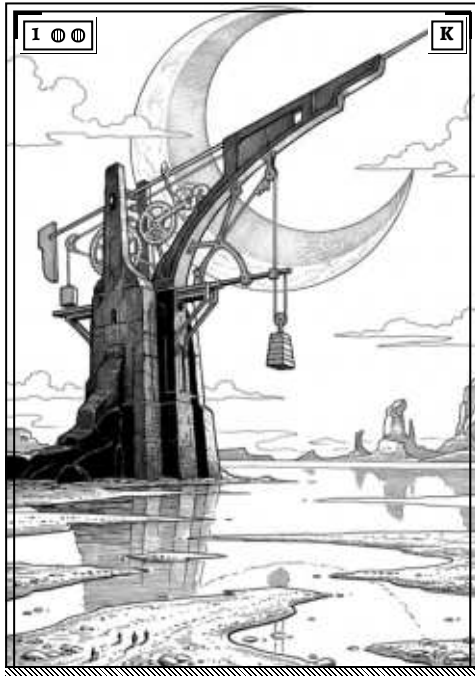
CONJURO — DE LA LUNA

XXVII

El Tomo ofrece 3 hojas; quédate una.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Tres páginas afloran. Dos de ellas van a volver abajo.*



La Palabra Guardada

VIGILIA — DE LA LUNA

XXVIII

Vigilia — cuando tu oponente lee una hoja: Desdís una lectura objetivo.

VIGILIA se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ *Una palabra sostenida en la boca una hora, solo para gastarla en la de otro.*



La Reversión

VIGILIA — DE LA LUNA

XXIX

Vigilia — cuando entra una figura enemiga: Una figura vuelve a la mano que la leyó.

VIGILIA se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ *La marea tiene una opinión poco común sobre las llegadas.*



El Que Vuelve

FIGURA — DE LA LUNA

XXX

Mareal. Al llegar: Roba una hoja.

MAREAL al terminar tu hora vuelve a tu mano.

♦ Te lo han presentado once veces. Siempre está encantado, y nunca lo recuerda, y el encanto es sincero cada vez.



La Resaca

FIGURA — DE LA LUNA

XXXI

Mareal. Al llegar: Una figura objetivo mengua.

MAREAL al terminar tu hora vuelve a tu mano.

♦ Lo que toma, lo toma hacia abajo, y es muy paciente con la diferencia entre ahogarse y ser guardado.



Lo Propio de la Luna

FIGURA — DE LA LUNA

XXXII

Vuelo, mareal. Al llegar: Tu oponente descarta 1 hoja al azar.

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

MAREAL al terminar tu hora vuelve a tu mano.

♦ Se la presta al mundo cada noche y se la reclama sin avisar. No le preguntes por la luz del día; ha firmado algo.



La Deuda Jurada

FIGURA — DE LA TUMBA

XXV

Al terminar la hora: Tu oponente pierde 1 de luz.

♦ El interés es pequeño. El plazo no.



El Hambre Larga

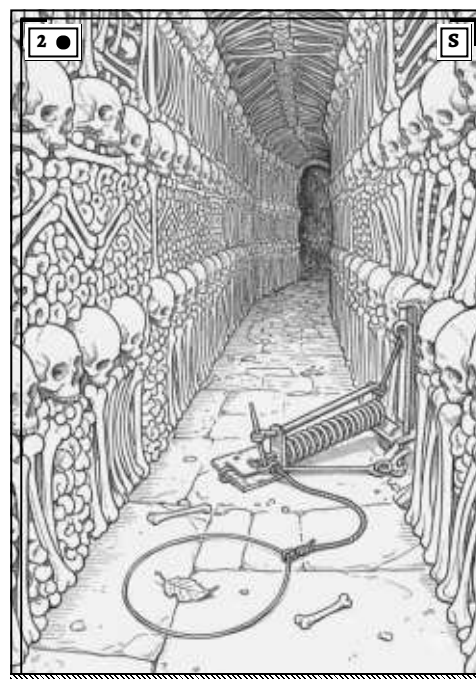
FIGURA — DE LA TUMBA

XXVI

Amenaza. Al terminar la hora: Pierdes 1 de luz. Al terminar la hora: Tu oponente pierde 2 de luz.

AMENAZA dos figuras deben guardarla, o ninguna.

♦ Come en los dos extremos de la mesa y lleva cuenta cuidadosa de cuál va ganando.



El Lazo

VIGILIA — DE LA TUMBA

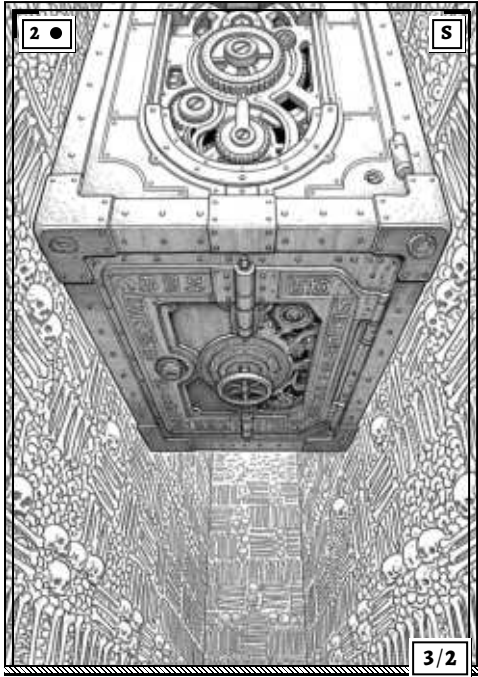
XXVII

Vigilia — cuando las figuras marchan: Destruye una figura objetivo.

VIGILIA se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

♦ Puesto en el margen, donde nadie lee, que es exactamente por donde todos caminan.





El Segundo Deudor

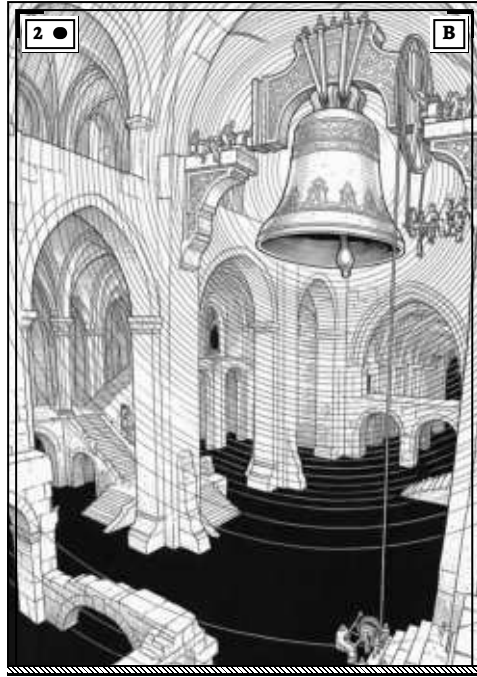
FIGURA — DE LA TUMBA

XXVIII

Resurgido.

RESURGIDO la primera vez que muere se alza de nuevo, menguada.

◆ *El primer deudor fue honesto y murió de eso. Este leyó el contrato dos veces, y la segunda lectura es la razón de que siga andando.*



La Campana del Cobro

CONJURO — DE LA TUMBA

XXIX

2 de daño a cada figura.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Se toca una vez por cada muerte y otra por cada deuda, y en cuatrocientos años no ha callado, y ya nadie recuerda cuál sonido es cuál.*



El Coro de la Médula

FIGURA — DE LA TUMBA

XXX

Toque de muerte, resurgido. Al morir: Tu oponente pierde 2 de luz.

TOQUE DE MUERTE cualquier daño que haga a una figura es letal.

RESURGIDO la primera vez que muere se alza de nuevo, menguada.

◆ *Cantan el inventario de la cripta. Son once días; van por la cuarta estrofa, y están en la cuarta estrofa desde la guerra.*



La Hoja Impaciente

FIGURA — DE LA TORRE

XXIII

Impaciente.

IMPACIENTE puede marchar ya, pero su daño nunca llega al sello.

◆ *No espera a que se lo digan dos veces. Rara vez espera a que se lo digan una.*



La Embestida de Ascu

FIGURA — DE LA TORRE

XXIV

Impaciente.

IMPACIENTE puede marchar ya, pero su daño nunca llega al sello.

◆ *Llega ya corriendo, ya comprometida, ya sin arrepentirse de nada.*



La Hoja Vuelta

VIGILIA — DE LA TORRE

XXV

Vigilia — cuando las figuras marchan: 2 de daño a cada figura en marcha.

VIGILIA se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ *La Torre no defiende. Dispone que el ataque haya sido un error.*



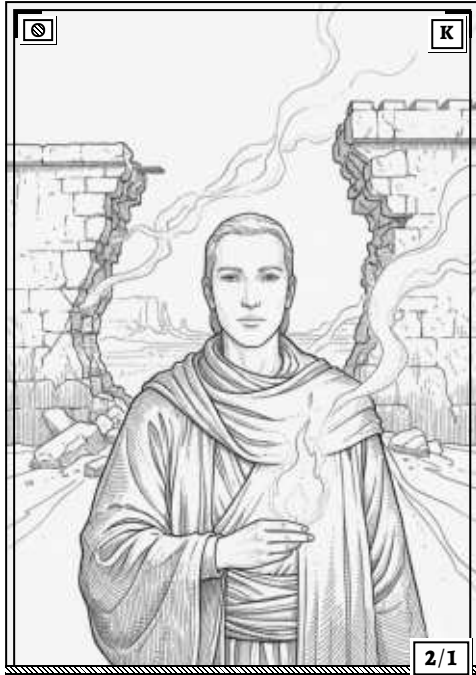
La Hoguera de Guardia

VIGILIA — DE LA TORRE XXVI

Vigilia — cuando tu oponente dice una palabra: Tu oponente pierde 4 de luz.

VIGILIA se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ Encendida para una sola palabra. Nadie recuerda cuál, así que responde a todas.



La Llama Rápida

FIGURA — DE LA TORRE XXVII

Prisa, temerario.

PRISA puede marchar la hora en que se lee.

TEMERARIO marcha cada hora que puede: no eliges.

◆ Se le dijo una vez para qué era y nunca ha necesitado que se le repita. Es lo único aquí que nunca ha necesitado que se le repita.



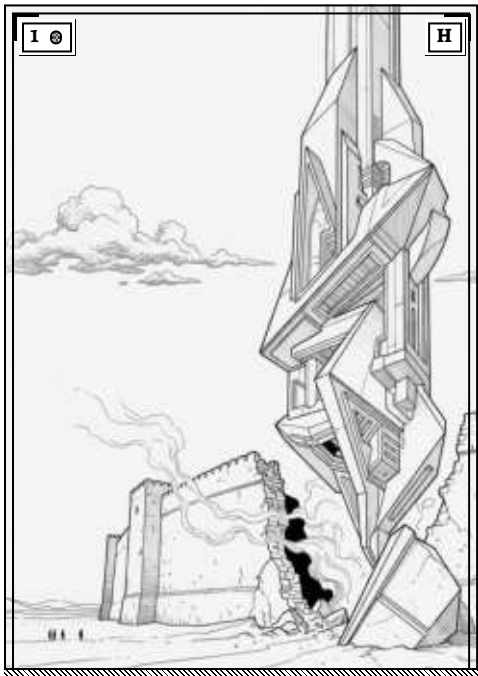
El Carro de Pólvora

FIGURA — DE LA TORRE XXVIII

Temerario. Al morir: 2 de daño a cada figura.

TEMERARIO marcha cada hora que puede: no eliges.

◆ Al cochero lo eligieron por el pulso firme. A los caballos, por sordos. Al camino no lo eligió nadie.



La Orden Dada

CONJURO — DE LA TORRE XXIX

Tus figuras ganan temerario hasta el fin de la hora.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ La orden tenía una sola palabra. No necesitaba más, y el hombre que la dio no se quedó a verla cumplida.



El Sacerdote del Fuelle

FIGURA — DE LA TORRE XXX

Temerario. Al llegar: 2 de daño a cualquier objetivo.

TEMERARIO marcha cada hora que puede: no eliges.

◆ Predica que el fuego es una forma de honradez. Su congregación es pequeña, atenta, y se renueva a menudo.



El Muro de Zarzas

FIGURA — DE LA RUEDA XXV

Defensor, ataja el paso.

DEFENSOR guarda y nunca marcha.

ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ No plantado. Acordado.





El Anciano Arraigado

FIGURA — DE LA RUEDA

XXVI

Ataja el paso. Al terminar la hora: Ganas 1 de luz.

ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ *Lleva aquí más tiempo que la frontera sobre la que está de pie.*



La Escarcha Profunda

CONJURO — DE LA RUEDA

XXVII

Todas las figuras enemigas menguan, y no despiertan en la hora siguiente.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *El invierno no es un suceso en el Tomo. Es un párrafo del que nadie sabe salir.*



La Ofrenda del Bosque

CONJURO — DE LA RUEDA

XXVIII

El Tomo ofrece 3 hojas; quédate una. Ganas 2 de luz.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *La Rueda nunca te muestra un camino. Te muestra tres y cobra por elegir.*



El Retoño

FIGURA — DE LA RUEDA

XXIX

Defensor, arraigado.

DEFENSOR guarda y nunca marcha.

ARRAIGADO al terminar tu hora CONSERVA +1/+1.

◆ *Un año a solas y es una molestia; diez, un hito; cien, un pleito de linderos; mil, un dios.*



La Raíz Que Ahonda

FIGURA — DE LA RUEDA

XXX

Arraigado.

ARRAIGADO al terminar tu hora CONSERVA +1/+1.

◆ *Crece hacia abajo más rápido que hacia arriba, por eso la torre de encima se inclina, y por eso la torre está perdiendo.*



La Estación Larga

CONJURO — DE LA RUEDA

XXXI

Tus figuras conservan +1/+1.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *No pasa nada durante muchísimo tiempo. Esta es la parte que las crónicas omiten, y es la parte que lo decide todo.*





La Zarza Anciana

FIGURA — DE LA RUEDA

XXXII

Alcance, arraigado.

ALCANCE puede guardar algo que vuela.
ARRAIGADO al terminar tu hora CONSERVA +1/+1.

◆ El sendero que la rodea mide ya nueve millas. El sendero era un atajo, y viven aún quienes lo usaron.



El Guardián de Latón

FIGURA — SIN PALO

IX

Defensor, ataja el paso, halo.

DEFENSOR guarda y nunca marcha.
ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

HALO el primer daño que recibe se rehúsa, y el halo se apaga.

◆ Se le da cuerda una vez por siglo, con un mecanismo que nadie ha localizado.



El Escudo del Sol

FIGURA — DEL SOL

XXXIII

Defensor, radiante.

DEFENSOR guarda y nunca marcha.

RADIANTE cada luz que te llega la hinchas +1/+1 hasta el fin de la hora.

◆ Lo lleva quien esté más cerca cuando llega la luz, lo que en cuatro siglos ha sido casi todo el mundo una vez.



El Juramentado

FIGURA — DEL SOL

XXXIV

Ataja el paso. Al morir: Ganas 3 de luz.

ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ Juró un martes y desde entonces corrige a quien se equivoca de día. Nadie ha cuestionado nunca el juramento.



El Heraldo del Mediodía

FIGURA — DEL SOL

XXXV

Vuelo, radiante. Al llegar: Ganas 2 de luz.

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

RADIANTE cada luz que te llega la hinchas +1/+1 hasta el fin de la hora.

◆ Anuncia la hora que ya está sucediendo. Se considera su mejor cualidad.



La Campana del Alba

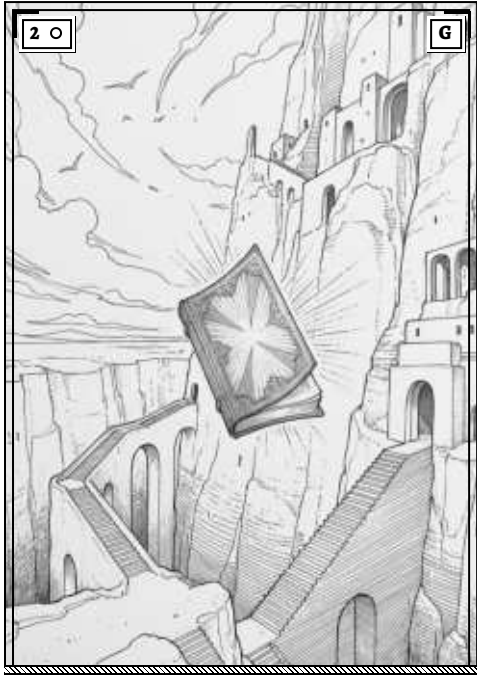
CONJURO — DEL SOL

XXXVI

Ganas 3 de luz. Llegan 1 × El Acólito (1/1).

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ La toca al primer rayo quien se haya despertado primero. No consta que nadie se haya despertado segundo.



La Página Dorada

● INSTANTE — DEL SOL

XXXVII

Una figura recibe un halo. Ganas 2 de luz.

| **INSTANTE** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ *Un copista doró una página del Tomo creyendo que las demás seguirían. Las demás no siguieron.*



La Limosna Larga

● CONJURO — DEL SOL

XXXVIII

Ganas 5 de luz. Roba una hoja.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Se reparte en la puerta cada mañana, a una cola que lleva doscientos años midiendo lo mismo y nunca con la misma gente.*



La Vela Larga

● VIGILIA — DEL SOL

XXXIX

Vigilia — cuando las figuras marchan: Ganas 4 de luz. Tus figuras obtienen +0/+2 hasta el fin de la hora.

| **VIGILIA** se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ *La hicieron dos por turnos, luego uno que no hacía turnos, luego nadie, y se sigue haciendo.*



El Segundo Alba ♦

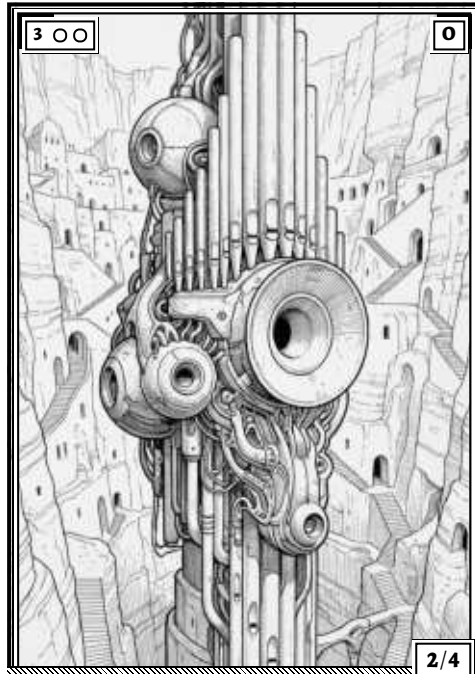
● LEGENDARIA FIGURA — DEL SOL

XL

Vuelo. Al terminar la hora: Toda la luz que te ha llegado esta hora vuelve a llegar.

| **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

◆ *El Sol leyó el día, le desagradó un párrafo y volvió a poner toda la mañana antes que decir cuál.*



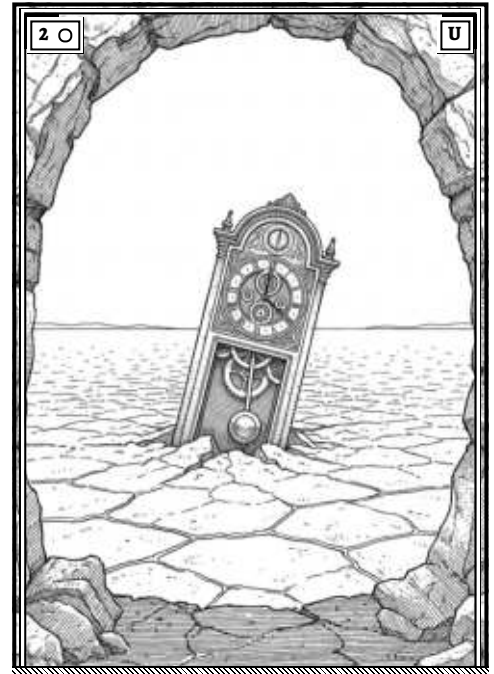
El Coro del Mediodía ♦

● LEGENDARIA FIGURA — DEL SOL

XLI

Al llegar: Cada figura tuya recibe un halo.

◆ *Cuarenta voces sosteniendo una nota. La nota no es hermosa. Es simplemente lo único del valle que no ha parado.*



La Hora No Gastada ♦

● LEGENDARIA VIGILIA — DEL SOL

XLII

Vigilia — cuando tu luz baja de cinco: Tu luz vuelve a lo que era al empezar la hora.

| **VIGILIA** se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ *Se apartó una hora en la fundación y no se usó. Al Sol se le ha pedido cuatro veces y cuatro veces la ha producido, lo que sugiere que había más de una.*



La Lectora de Sal

FIGURA — DE LA LUNA

XXXIII

Mareal. Al llegar: El Tomo ofrece 3 hojas; quédate una.

MAREAL al terminar tu hora vuelve a tu mano.

◆ *Lee la línea de marea como otros leen una página, y es la única autoridad que nadie discute sobre lo que el mar ha decidido quedarse.*



La Subnoche

FIGURA — DE LA LUNA

XXXIV

Vuelo, incustodiable.

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

INCUSTODIABLE ninguna guarda puede ponerse delante.

◆ *No la oscuridad de después del anochecer. La otra, la de debajo, sobre la que la oscuridad está de pie.*



La Isla a la Deriva

FIGURA — DE LA LUNA

XXXV

Vuelo. Al llegar: Una figura mengua, y no despierta en la hora siguiente.

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

◆ *La han cartografiado once veces y nunca ha estado donde dice el mapa. Los mapas son todos correctos; simplemente lo fueron antes.*



El Reflujo

INSTANTE — DE LA LUNA

XXXVI

Una figura objetivo obtiene -1/-1 hasta el fin de la hora. Roba una hoja.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ *Que el mar se vaya no es que el mar vaya a ninguna parte. Es que el mar es brevemente honesto sobre cuánto había.*



La Segunda Marea

INSTANTE — DE LA LUNA

XXXVII

Desdía una lectura objetivo. Tu oponente descarta 1 hoja al azar.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ *Hay dos mareas al día y una tercera que no se cuenta, porque quienes la contaron no volvieron a dar el número.*



La Ofrenda Honda

CONJURO — DE LA LUNA

XXXVIII

El Tomo ofrece 3 hojas; quédate una. Roba una hoja.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Bajada con una cuerda durante cien años. Algo de allí abajo la ha estado devolviendo más pesada.*





La Palabra Hundida

● VIGILIA — DE LA LUNA XXXIX

Vigilia — cuando tu oponente dice una palabra: Tu oponente descarta 2 hojas al azar.

● **VIGILIA** se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ Se fue a pique con un barco cuyo nombre nadie acuerda, y desde entonces repite ese nombre ante un público de peces.

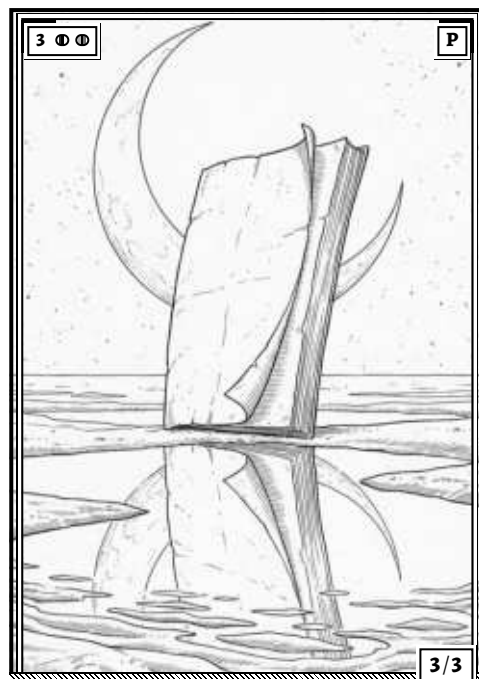


El Silencio Largo ♦

● LEGENDARIA FIGURA — DE LA LUNA XL

Mientras esté en pie, tu oponente solo puede leer una hoja por hora. Las palabras se dicen, no se leen.

◆ No impide que la otra voz hable. Le quita las ganas de una segunda frase, que resulta ser lo mismo y más barato.



El Giro de la Página ♦

● LEGENDARIA FIGURA — DE LA LUNA XLI

Vuelo, mareal. Al llegar: Tus hojas en mano vuelven bajo el Tomo, y tomas otras tantas.

● **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

● **MAREAL** al terminar tu hora vuelve a tu mano.

◆ No una página que se lee. Una página que decide que ya se ha leído bastante.



La Boca Prestada ♦

● LEGENDARIA VIGILIA — DE LA LUNA XLII

Vigilia — cuando tu oponente lee una hoja: La lees tú en su lugar.

● **VIGILIA** se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ A la Luna no le molesta lo que ibas a decir. Le molesta que fueras tú quien lo dijera.



El Deudor Pálido

● FIGURA — DE LA TUMBA XXXI

Resurgido. Al terminar la hora: Tu oponente pierde 1 de luz.

● **RESURGIDO** la primera vez que muere se alza de nuevo, menguada.

◆ La suma es trivial. Ha caminado ochocientas millas por ella, y piensa volver a caminarlas.



El Ala del Osario

● FIGURA — DE LA TUMBA XXXII

Vuelo, resurgido.

● **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

● **RESURGIDO** la primera vez que muere se alza de nuevo, menguada.

◆ Llega antes de la muerte, da una vuelta y espera con el aire de alguien que ha llegado temprano a una reunión y preferiría no decirlo.



El Cobrador

■ FIGURA — DE LA TUMBA

XXXIII

Amenaza. Al llegar: Tu oponente descarta 1 hoja al azar. Al morir: Tu oponente pierde 2 de luz.

■ AMENAZA dos figuras deben guardarla, o ninguna.

◆ Es cortés, es paciente, y lleva asignado a tu cuenta desde antes de que tuvieras una.



El Diezmo de la Tumba

■ CONJURO — DE LA TUMBA

XXXIV

Tu oponente pierde 2 de luz. Roba una hoja.

■ CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ Un décimo de los muertos, dice la regla. La Tumba nunca ha explicado cómo se cobra un décimo de una persona, y los cobradores nunca lo han preguntado.



El Huerto de Huesos

■ CONJURO — DE LA TUMBA

XXXV

Llegan 4 × La Rata (1/1).

■ CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ Plantado en filas por alguien con un plan. Las filas siguen ahí. El plan es la parte que ha brotado.



El Juramento Enterrado

■ VIGILIA — DE LA TUMBA

XXXVI

Vigilia— cuando entra una figura enemiga: Una figura objetivo obtiene -3/-3 hasta el fin de la hora.

■ VIGILIA se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ Jurado sobre una tumba, que la Tumba considera el único lugar vinculante.



El Guardián de las Cuentas

■ LEGENDARIA FIGURA — DE LA TUMBA

XXXVII

Al llegar: Tu oponente pierde 1 de luz por cada figura en tu margen.

◆ No cobra. Suma. El cobro lo hace la figura que está detrás de él, que ha leído la suma.



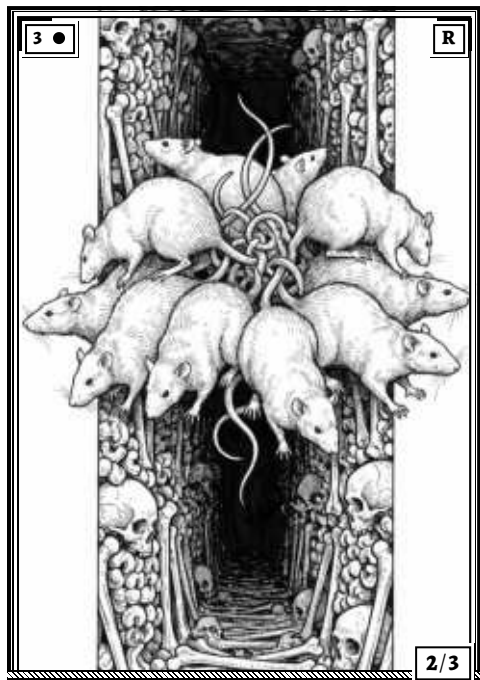
El Sepulturero

■ LEGENDARIA FIGURA — DE LA TUMBA

XXXVIII

Al terminar la hora: La figura más fuerte de tu margen se alza de nuevo, menguada.

◆ Ha cavado todas las tumbas del cementerio y ha llenado la mayoría dos veces. Considera el segundo llenado la parte profesional.



El Rey Rata ♦

■ LEGENDARIA FIGURA — DE LA TUMBA

XXXIX

Mientras esté en pie, cada figura que muere te deja un La Rata (1/1).

♦ Una corona de colas, atada por nadie. El margen elige a los suyos, y los elige sin parar.



El Corredor de Ceniza

▲ FIGURA — DE LA TORRE

XXXI

Prisa, impaciente.

■ PRISA puede marchar la hora en que se lee.

■ IMPACIENTE puede marchar ya, pero su daño nunca llega al sello.

♦ Lleva recado entre las hogueras. No hay recado; el correr es el mensaje, y el mensaje es que aún queda algo entre lo que correr.



La Colina del Fuego

▲ FIGURA — DE LA TORRE

XXXII

Vuelo, temerario.

■ VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

■ TEMERARIO marcha cada hora que puede: no eliges.

♦ Se encendió para avisar a la siguiente colina, que encendió para avisar a la siguiente, y así hasta el mar. Nadie recuerda qué vio la primera.



El Sacerdote del Horno

▲ FIGURA — DE LA TORRE

XXXIII

Temerario. Al morir: Tu oponente pierde 3 de luz.

■ TEMERARIO marcha cada hora que puede: no eliges.

♦ Cuida un fuego que no se ha apagado en su vida, ni en la de su padre, ni en la del padre de este, y está calladamente seguro de que es el mismo fuego y no una sucesión.



La Puerta Fundida

▲ FIGURA — DE LA TORRE

XXXIV

Defensor, ataja el paso. Al llegar: 2 de daño a cualquier objetivo.

■ DEFENSOR guarda y nunca marcha.

■ ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

♦ Está abierta. Esa es la trampa, y la Torre nunca se ha molestado en disfrazarla de otra cosa.



La Caída de Rescoldo

▲ INSTANTE — DE LA TORRE

XXXV

2 de daño a cualquier objetivo. 1 de daño a cada figura.

■ INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ Durante tres días el cielo devolvió lo que la ciudad había mandado arriba, ordenado por peso.





La Tercera Ruina

CONJURO — DE LA TORRE

XXXVI

6 de daño a cada figura.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ *La ciudad se reconstruyó dos veces y ardió tres, lo que el libro de cuentas de la Torre anota como ir por delante.*



La Mecha Larga

VIGILIA — DE LA TORRE

XXXVII

Vigilia — cuando tu oponente lee una hoja: 2 de daño a cada figura.

VIGILIA se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

♦ *Puesta por un hombre paciente para uno impaciente. Solo uno de los dos figura en la crónica, y no es el paciente.*



La Última Torre ♦

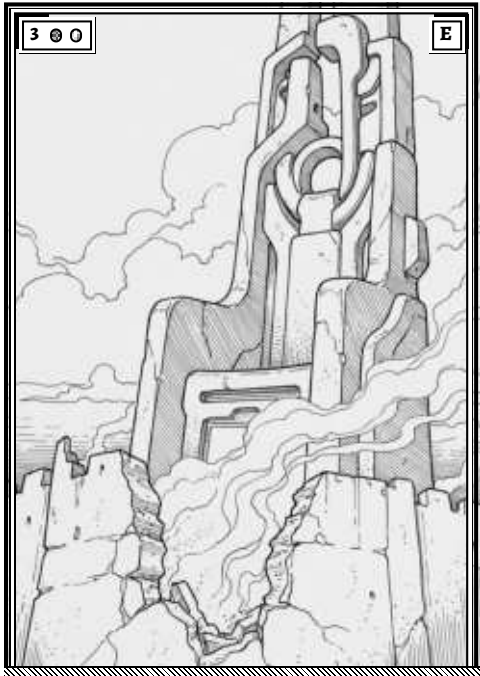
LEGENDARIA FIGURA — DE LA TORRE

XXXVIII

Arrollar, temerario. Al morir: Un daño igual a su fuerza cae sobre tu oponente.

ARROLLAR el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.
TEMERARIO marcha cada hora que puede: no eliges.

♦ *Toda torre del Tomo cae. Esta es la que aún decidía hacia qué lado, y ya lo ha decidido.*



El Trono de Ascuas ♦

LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — DE LA TORRE

XXXIX

Al terminar la hora: Tu oponente pierde 1 de luz por cada hoja que has leído esta hora.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ *Nadie se ha sentado en él. No es para sentarse; es para que el fuego tenga dónde ser un gobierno.*



El Espejo de Geniza ♦

LEGENDARIA VIGILIA — DE LA TORRE

XL

Vigilia — cuando las figuras marchan: El daño de cada figura en marcha cae sobre su propio lector, y la marcha termina.

VIGILIA se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

♦ *La Torre no defiende. Dispone que la carga llegue donde empezó, a la velocidad original y en el orden original.*



La Espesura

FIGURA — DE LA RUEDA

XXXIII

Alcance, defensor.

ALCANCE puede guardar algo que vuela.
DEFENSOR guarda y nunca marcha.

♦ *Nadie la plantó y nadie la quitará. Es lo que hace el campo cuando se le deja con su propia opinión.*



El Gusanillo

⊗ FIGURA — DE LA RUEDA

XXXIV

Arrollar, arraigado.

ARROLLAR el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

ARRAIGADO al terminar tu hora CONSERVA +1/+1.

◆ Los pequeños son los que se ven. Ese es el único sentido en que son pequeños.



El Anciano de Astas

⊗ FIGURA — DE LA RUEDA

XXXV

Alcance, arraigado.

ALCANCE puede guardar algo que vuela.

ARRAIGADO al terminar tu hora CONSERVA +1/+1.

◆ Su corona añade una punta cada primavera y suelta el conjunto cada otoño, y nunca se le ha convencido de que sea un desperdicio.



El Guardián de la Rama

⊗ FIGURA — DE LA RUEDA

XXXVI

Vigilia, ataja el paso.

VIGILIA no mengua al marchar.

ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ Sostiene una rama atravesada en el camino. La rama lleva ahí tanto que el camino ahora se curva, y el Guardián da el asunto por zanjado.



El Diezmo Verde

⊗ CONJURO — DE LA RUEDA

XXXVII

Ganas 3 de luz. Llegan 1 × El Lobo Gris (2/2).

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ La Rueda cobra su décimo en especie, y lo que manda a cobrarlo es también el décimo.



El Surco Vuelto

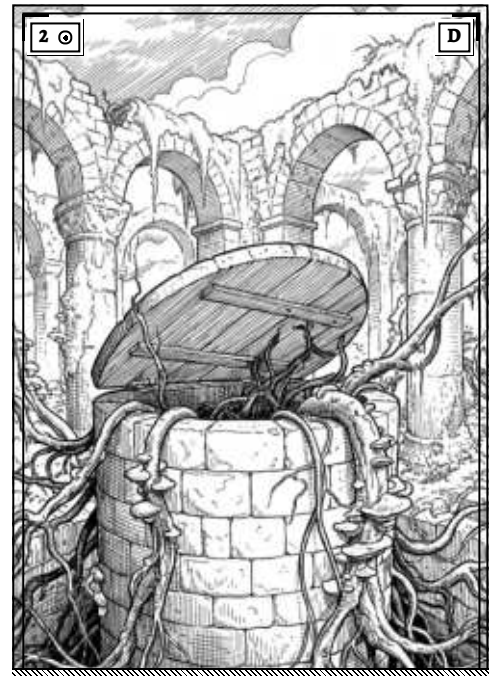
⊗ CONJURO — DE LA RUEDA

XXXVIII

Un santuario se alza de tu tomo, menguado. Roba una hoja.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ Volteado una vez al año en la misma dirección, tanto tiempo que la dirección es ya una propiedad del suelo.



El Pozo Verde

⊗ VIGILIA — DE LA RUEDA

XXXIX

Vigilia — cuando tu luz baja de cinco: Ganas 6 de luz. Llegan 2 × El Lobo Gris (2/2).

VIGILIA se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ No es hondo. Simplemente está siempre lleno, que en tierra seca es lo más inquietante de las dos cosas.



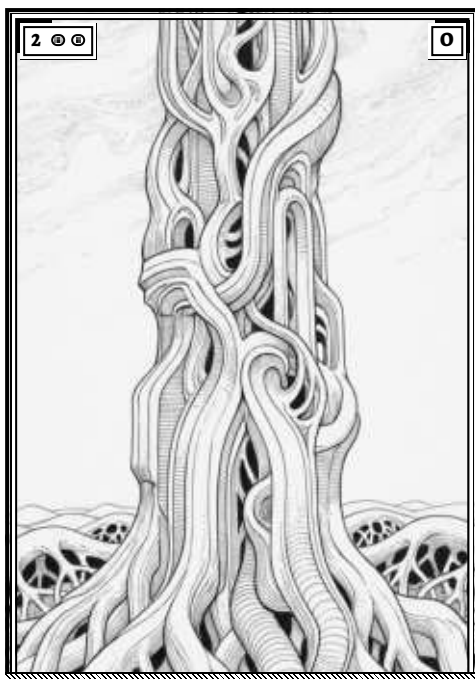


La Raíz del Mundo ♦

⊗ LEGENDARIA FIGURA — DE LA RUEDA XL

Al terminar la hora: Conserva +1/+1 por cada otra figura que esté en pie contigo.

♦ No la raíz más honda. La que las demás son ramas de, cosa que descubren solo al ser cortadas.



El Año Que Ahonda ♦

⊗ LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — DE LA RUEDA XLI

Mientras esté en pie, tus figuras arraigadas ahondan dos veces cada hora.

| ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ Un año en el que no se registró nada. La crónica lo salta, los árboles no, y son los árboles los que siguen en pie.



La Manada Sin Número ♦

⊗ LEGENDARIA VIGILIA — DE LA RUEDA XLII

Vigilia — cuando entra una figura enemiga: Llega un El Lobo Gris (2/2) por cada dos horas que costó.

| VIGILIA se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

♦ Contada una vez, en la fundación, por un hombre que llegó a cuarenta y luego dejó de contar por razones que la crónica reaistra solo como suficientes.



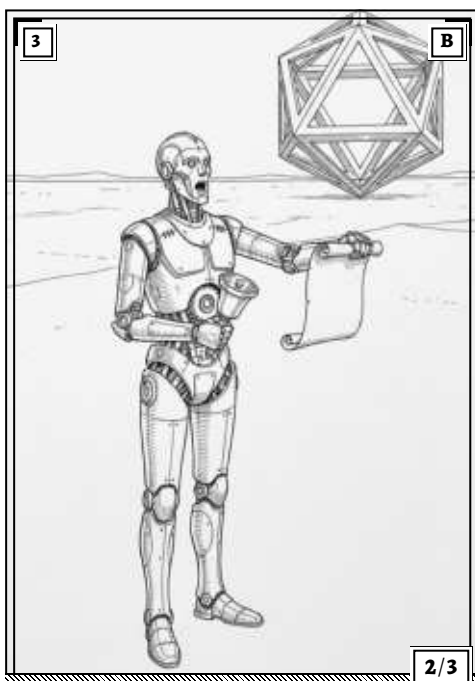
El Sabueso de Plomo

⊗ FIGURA — SIN PALO X

Primer tajo.

| PRIMER TAJO golpea primero, así que puede matar antes de ser golpeada.

♦ Se hizo para traer cosas. Nadie ha establecido cuáles, y nunca ha vuelto con las manos vacías.

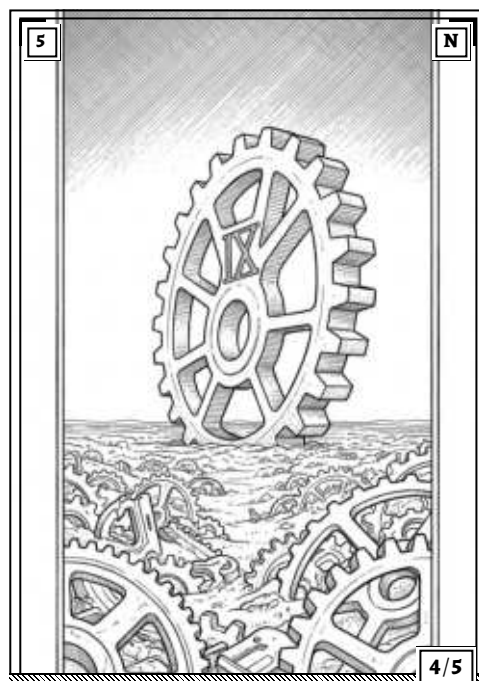


El Pregonero de Latón

⊗ FIGURA — SIN PALO XI

Al llegar: El Tomo ofrece 3 hojas; quédate una.

♦ Lee las noticias a la hora para la que le dieron cuerda, que era un jueves, y dentro de él ha sido jueves desde entonces.



El Noveno Engranaje

⊗ FIGURA — SIN PALO XII

Vigilia. Al terminar la hora: Ganas 1 de luz.

| VIGILIA no mengua al marchar.

♦ Ocho bastaban. El noveno lo añadió alguien que entendía el mecanismo mejor que su constructor y no dejó nota.





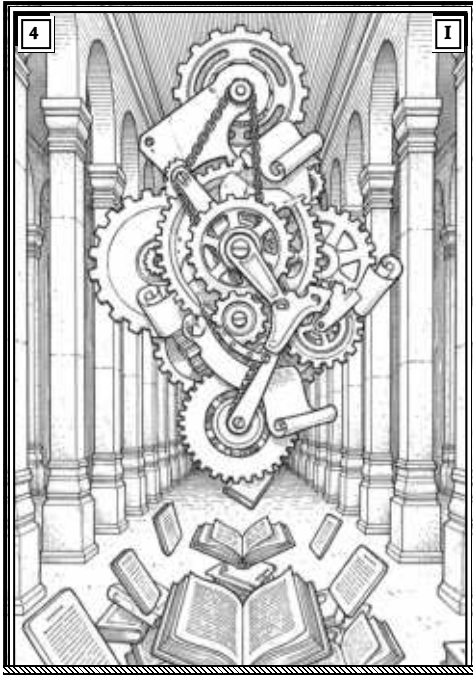
El Verso Que No Se Borra ♦

● LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — SIN PALO XIII

Mientras esté en pie, ninguna runa se borra de tu verso: sostiene dieciséis en vez de ocho.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ Toda otra copia del Tomo olvida sus propios márgenes en un siglo. Esta no ha olvidado una letra, y empieza a ponerse difícil al respecto.



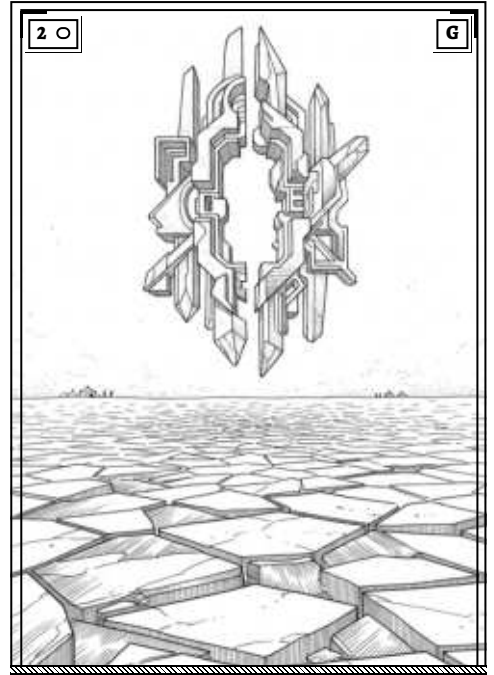
El Libro de Hierro ♦

● LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — SIN PALO XIV

Cada vez que dices una palabra, ganas 3 de luz y robas una hoja.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ Registra lo que se dijo, no lo que se quiso decir, y nunca se ha equivocado, y nunca le ha servido a nadie que quisiera ser entendido.



La Puerta de la Mañana

● ENCANTAMIENTO — DEL SOL XLIII

Tus figuras llevan: radiante.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ No una puerta en un muro. Una puerta en la hora, y lo que entra por ella es la mañana.



El Portavelas

● FIGURA — DEL SOL XLIV

Vuelo, radiante.

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

RADIANTE cada luz que te llega la hinch +1/+1 hasta el fin de la hora.

♦ Una criatura enviada delante con una sola vela, sobre la teoría de que la oscuridad es un trámite.



La Cuidadora de Mechas

● FIGURA — DEL SOL XLV

Vínculo de luz, radiante.

VÍNCULO DE LUZ la luz que quita, la ganas.

RADIANTE cada luz que te llega la hinch +1/+1 hasta el fin de la hora.

♦ Recorta lo que arde mal y no dice nada de ello, que es todo su oficio y casi toda su opinión.



El Ungidor

● FIGURA — DEL SOL XLVI

Al llegar: Una figura conserva +1/+1.

♦ Una huella de aceite, puesta una vez, y queda en el libro para siempre.



El Guardián del Umbral

● FIGURA — DEL SOL

XLVII

Primer tajo, ataja el paso.

PRIMER TAJO golpea primero, así que puede matar antes de ser golpeada.
ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ No sostiene la puerta. Sostiene la franja de suelo de la que la puerta habla, y golpea antes de que nadie la cruce.



El Yunque Claro

● FIGURA — DEL SOL

XLVIII

Arrollar, radiante.

ARROLLAR el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.
RADIANTE cada luz que te llega la hinchacha +1/+1 hasta el fin de la hora.

◆ Mediodía sobre roca lisa, y la roca es lo que se está trabajando.



El Serafín de la Última Hora

● FIGURA — DEL SOL

XLIX

Vuelo, vigilia, halo.

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.
VIGILIA no mengua al marchar.
HALO el primer daño que recibe se rehúsa, y el halo se apaga.

◆ No es el ángel de la hora. Es el que se guardó para la última de ellas, y todavía no se ha gastado.



La Lectura de Mediodía

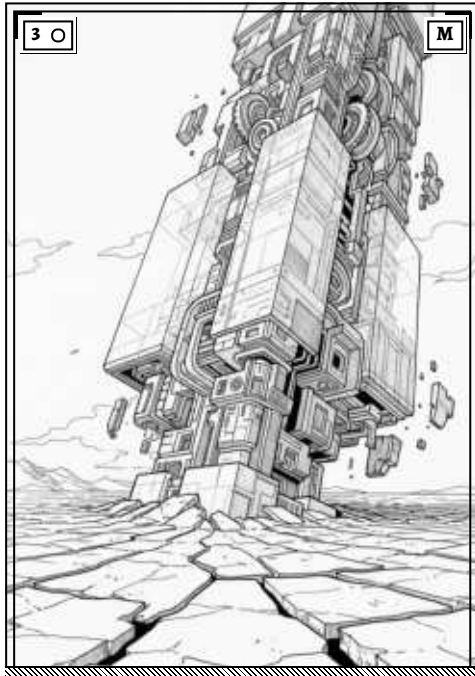
● CONJURO — DEL SOL

L

El Tomo ofrece 3 hojas; quédate una. Una figura recibe un halo.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ La página se lee en voz alta a mediodía a quien esté en la plaza, y quien esté en la plaza queda desde entonces algo más difícil de herir.



El Juicio de Mediodía

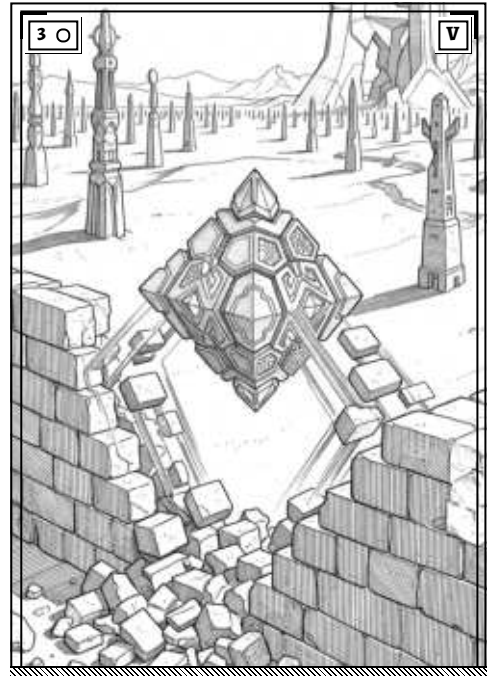
● CONJURO — DEL SOL

LII

2 de daño a cada figura. Ganas 2 de luz.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ El Sol no toma partido a mediodía. Simplemente deja de ofrecer dónde ponerse.



El Voto de los Muros

● CONJURO — DEL SOL

LII

Tus figuras conservan +0/+2.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ Jurado por canteros, en una fórmula que ha durado más que todos los muros sobre los que se juró.



La Procesión Larga

● CONJURO — DEL SOL

LIII

Llegan 2 × El Acólito (1/1). Una figura recibe un halo.

● **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Sale al alba y llega al alba, y la crónica no está segura de que sea la misma alba.*



La Puerta Vigilada

● VIGILIA — DEL SOL

LIV

Vigilia — cuando entra una figura enemiga: Una figura objetivo mengua.

● **VIGILIA** se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ *Dejada entornada cien años para exactamente un visitante, que ya ha entrado y no va a andar.*



La Marea Que Recoge

● ENCANTAMIENTO — DE LA LUNA

XLIII

Tus figuras llevan: mareal.

● **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ *No se quita nada. Todo se reexpide, cada noche, al mismo prestatario.*



El Canto de Abajo

● FIGURA — DE LA LUNA

XLIV

Velado, mareal.

● **VELADO** tu oponente no puede nombrarla.

● **MAREAL** al terminar tu hora vuelve a tu mano.

◆ *Se oye bajo el agua y no en ella, por gente que después coincide en que no lo oyó.*



El Paso del Espejo

● FIGURA — DE LA LUNA

XLV

Incustodiable, mareal.

● **INCUSTODIABLE** ninguna guarda puede ponerse delante.

● **MAREAL** al terminar tu hora vuelve a tu mano.

◆ *Camina el reflejo y no la orilla, y el reflejo no tiene puertas.*



El Arrecife

● FIGURA — DE LA LUNA

XLVI

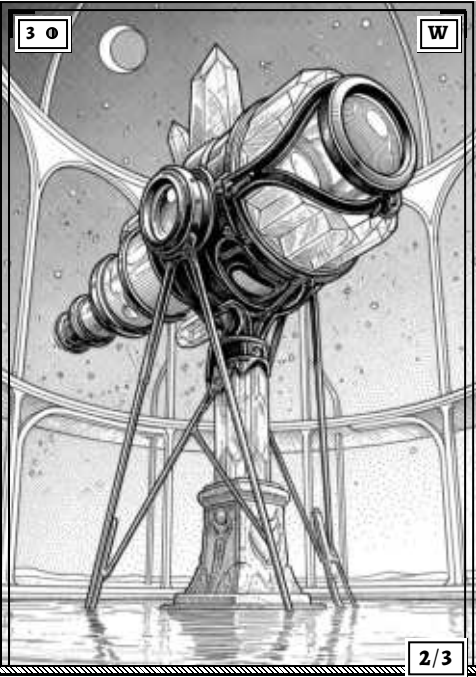
Defensor, ataja el paso.

● **DEFENSOR** guarda y nunca marcha.

● **ATAJA EL PASO** en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ *Ha hundido más flota que la guerra, y nunca se ha movido para hacerlo.*





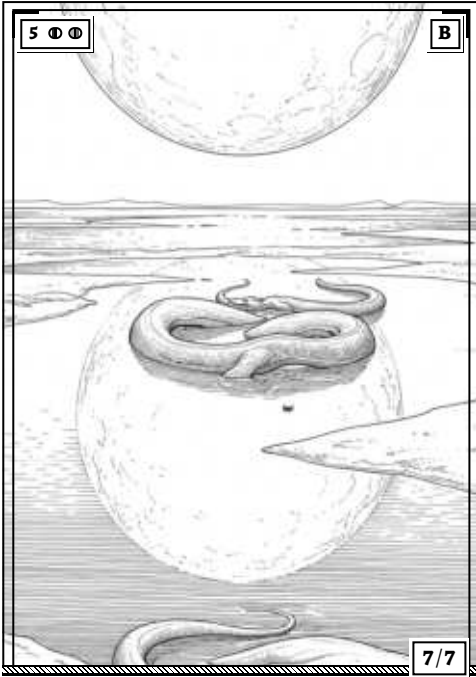
El Vigía de Vidrio
FIGURA — DE LA LUNA XLVII

Vuelo, velado.
VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.
VELADO tu oponente no puede nombrarla.
♦ Vigila a un palmo de la laguna y no puede ser nombrado, señalado ni levantado en acta.



La Segunda Luna
FIGURA — DE LA LUNA XLVIII

Vuelo, mareal.
VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.
MAREAL al terminar tu hora vuelve a tu mano.
♦ Siempre ha habido una segunda. Simplemente va detrás de la primera, con paciencia, y hace las mareas que nadie cuadra.



La Espiral del Abismo
FIGURA — DE LA LUNA XLIX

Incustodiable.
INCUSTODIABLE ninguna guarda puede ponerse delante.
♦ La laguna no es honda. Lo que está enroscado en ella es más largo que la laguna, y el catastro lo anota como un error de redondeo.



La Corriente Fría
INSTANTE — DE LA LUNA L

Una figura mengua, y no despierta en la hora siguiente. Roba una hoja.
INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.
♦ Sube por debajo a la temperatura de una decisión ya tomada.



La Página Sin Escribir
INSTANTE — DE LA LUNA LI

Una figura queda sin nombre: pierde su texto, sus palabras clave y todo lo que conservaba. Roba una hoja.
INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.
♦ La página estaba en el Tomo y sigue en el Tomo. Simplemente ha dejado de aceptar ser sobre algo.



El Libro de las Mareas
CONJURO — DE LA LUNA LII

Roba 2 hojas. Tu oponente descarta 1 hoja al azar.
CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.
♦ Llevado en dos columnas, lo que el mar trajo y lo que el mar se llevó, y la segunda está escrita con la misma letra que la primera.



2 0

E

El Reflujo Súbito

● VIGILIA — DE LA LUNA

LIII

Vigilia — cuando las figuras marchan: Una figura vuelve a la mano que la leyó. Roba una hoja.

● **VIGILIA** se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ *El agua se retiró bajo la carga sin prisas, y la carga llegó a un lugar que ya no estaba.*



2 0

A

El Agua Baja

● VIGILIA — DE LA LUNA

LIV

Vigilia — cuando tu luz baja de cinco: Todas las figuras enemigas menguan. Roba una hoja.

● **VIGILIA** se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ *En la bajamar más honda todo el fondo se puede andar, y todo lo que vive allí está, brevemente, del todo quieto.*



2 ●●

V

Las Vestiduras Rojas

● ENCANTAMIENTO — DE LA TUMBA

XL

Tus figuras llevan: vínculo de luz.

● **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ *Teñidas una vez, del modo habitual, y la Tumba nunca ha visto razón para explicarle la receta a la congregación.*



1 ●

B

El Chico de la Pala

● FIGURA — DE LA TUMBA

XLII

Al morir: Llegan 2 × La Rata (1/1).

◆ *Le pagan por tumba y nunca le han pagado dos veces por la misma, aunque el patio es más pequeño que el libro.*



2 ●

G

La Hoja de la Tumba

● FIGURA — DE LA TUMBA

XLII

Primer tajo, resurgido.

● **PRIMER TAJO** golpea primero, así que puede matar antes de ser golpeada.

● **RESURGIDO** la primera vez que muere se alza de nuevo, menguada.

◆ *Enterrada con su dueño, punta arriba, con el argumento de que los dos no habían terminado.*



2 ●

M

La Plañidera

● FIGURA — DE LA TUMBA

XLIII

Al llegar: Tu oponente descarta 1 hoja al azar.

◆ *La contratan por horas y llora con exactitud por gente a la que no conoció, y algo de ellos se pierde cada vez.*



El Guardián del Osario

■ FIGURA — DE LA TUMBA

XLIV

Al llegar: Una figura vuelve de tu margen.

◆ *Sabe qué estante, y nunca ha tenido que mirar, y eso se le tiene en cuenta.*



El Carro de la Peste

■ FIGURA — DE LA TUMBA

XLV

Al llegar: 1 de daño a cada figura. Al morir: 1 de daño a cada figura.

◆ *Baja la calle dos veces, y la segunda es la que la calle recuerda.*



La Deuda Impagable

■ FIGURA — DE LA TUMBA

XLVI

Amenaza, resurgido.

| **AMENAZA** dos figuras deben guardarla, o ninguna.

| **RESURGIDO** la primera vez que muere se alza de nuevo, menguada.

◆ *La suma se copió mal en el siglo tercero y se ha honrado tal como está escrita desde entonces, por todos, para siempre.*



El Rey Hueco

■ FIGURA — DE LA TUMBA

XLVII

Vuelo, toque de muerte.

| **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

| **TOQUE DE MUERTE** cualquier daño que haga a una figura es letal.

◆ *La corona está llena y la cabeza no. Ambas cosas se consideran estructurales.*



La Podredumbre Larga

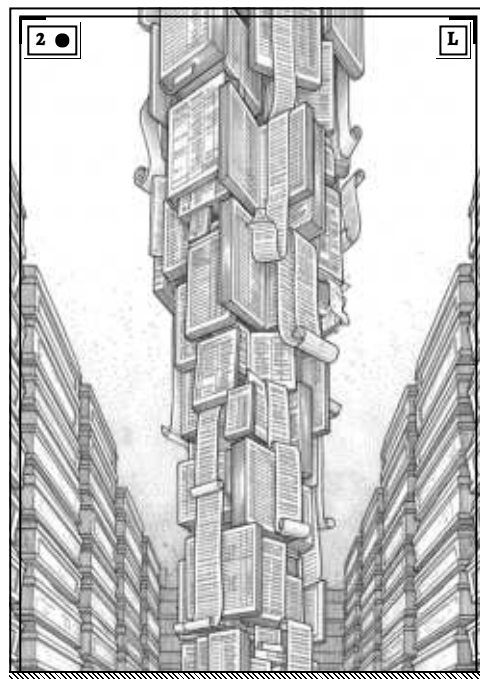
■ ENCANTAMIENTO — DE LA TUMBA

XLVIII

Tus figuras llevan +1/+0. Tus figuras llevan: amenaza.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ *No debilita lo que habita. Le afila los bordes al pasar, que es la parte que nadie espera.*



La Deuda en Pie

■ ENCANTAMIENTO — DE LA TUMBA

XLIX

Al terminar la hora: Tu oponente pierde 1 de luz.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ *Abierta en la fundación, nunca cerrada, y el total corriente es ya lo único que se le consulta.*



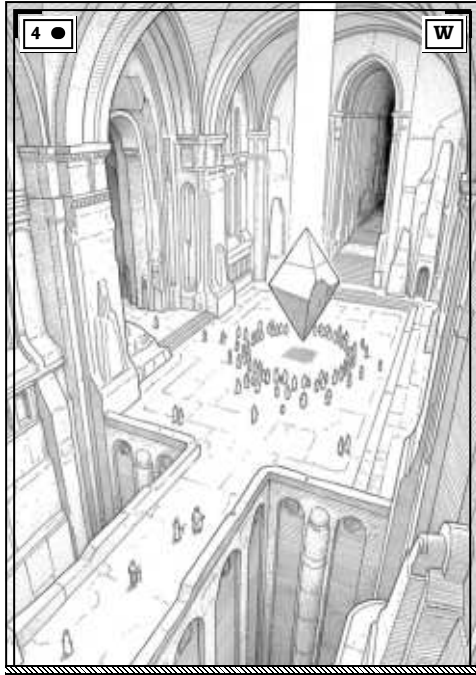
La Hora Vendida

■ CONJURO — DE LA TUMBA L

Roba una hoja. Pierdes 1 de luz. Tu oponente pierde 2 de luz.

■ **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Vendida barata por alguien que tenía una de sobra a alguien que no tenía ninguna, a un precio que ambos siguen pagando.*



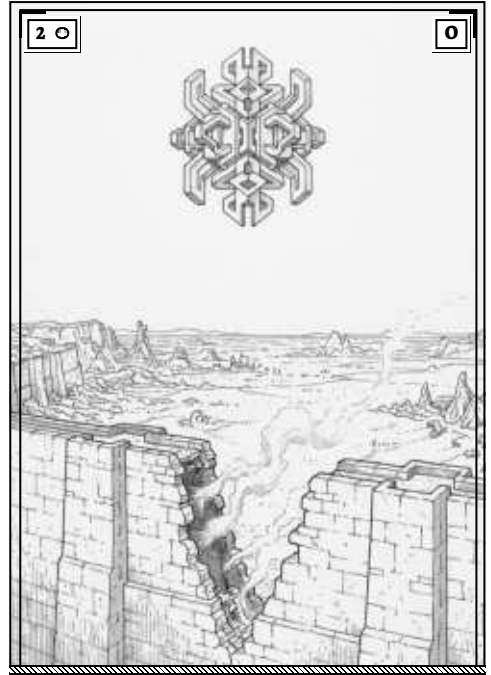
El Velatorio

■ CONJURO — DE LA TUMBA LI

Tu oponente pierde 3 de luz. Llegan 2 × La Rata (1/1).

■ **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Once días, por costumbre. Los invitados que llegan el undécimo no están convocados y no se les echa.*



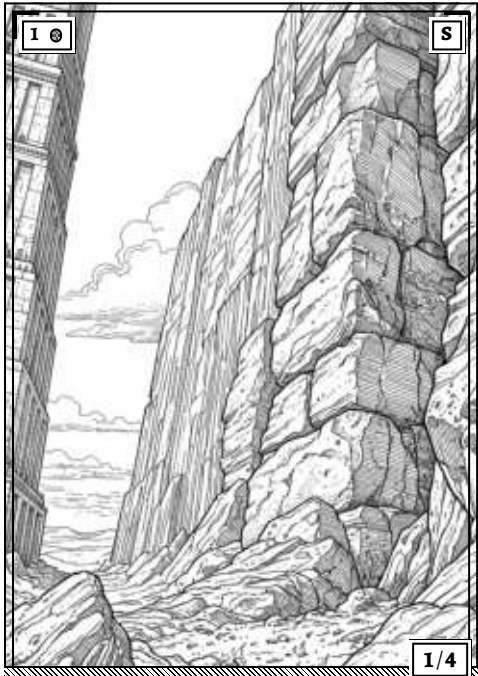
La Orden en Vigor

▲ ENCANTAMIENTO — DE LA TORRE XLI

Tus figuras llevan: temerario.

■ **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ *Dada una vez, en imperativo, y nunca revocada, porque el oficial que podía revocarla se fue con la primera oleada.*



El Muro de Escoria

▲ FIGURA — DE LA TORRE XLII

Defensor, ataja el paso.

■ **DEFENSOR** guarda y nunca marcha.

■ **ATAJA EL PASO** en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ *Vertido a toda prisa para detener algo que ya había pasado, y desde entonces es el mejor muro del valle.*



El Barril de Pólvora

▲ FIGURA — DE LA TORRE XLIII

Defensor. Al morir: 3 de daño a cada figura.

■ **DEFENSOR** guarda y nunca marcha.

◆ *Es paciente, está sentado y no está de parte de nadie.*



El Jinete de Ceniza

▲ FIGURA — DE LA TORRE XLIV

Arrollar, prisa.

■ **ARROLLAR** el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

■ **PRISA** puede marchar la hora en que se lee.

◆ *Llega a la puerta la misma hora en que la puerta se entera del fuego, cosa que el fuego ha dispuesto.*



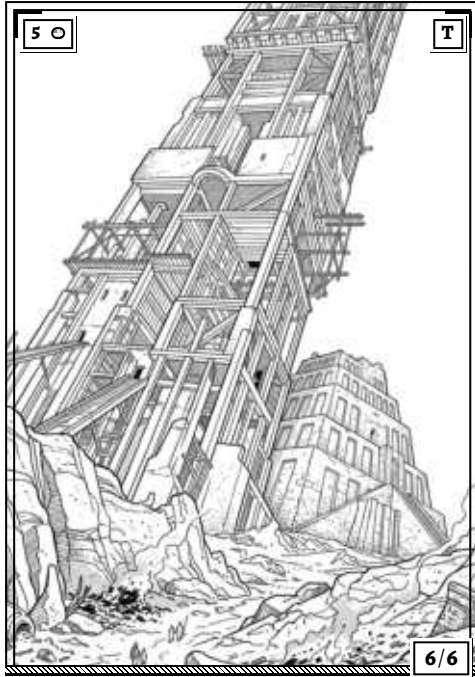
El Corazón del Horno

FIGURA — DE LA TORRE

XLV

Al terminar la hora: 1 de daño a cada figura.

◆ Cubierto, nunca apagado, y lo bastante caliente en la pared del fondo como para que la pared del fondo haya sido sustituida dos veces.



La Torre Sin Acabar

FIGURA — DE LA TORRE

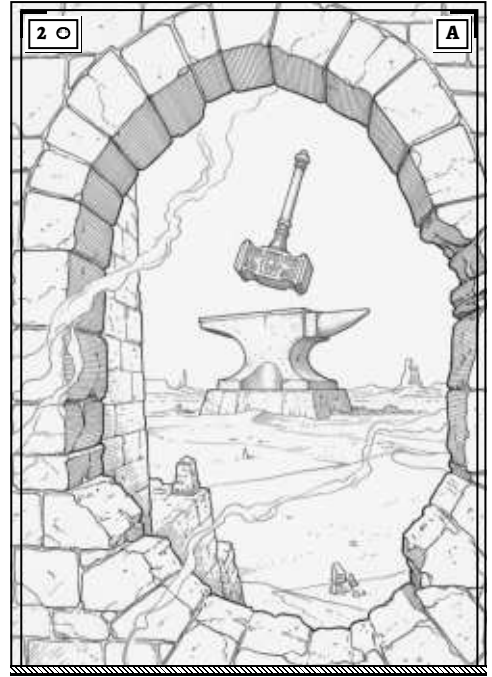
XLVI

Arrollar, ataja el paso.

ARROLLAR el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ Toda torre del Tomo cae. Esta no se ha terminado, y por eso aún no se le ha dado nada desde donde caer.



El Rito del Yunque

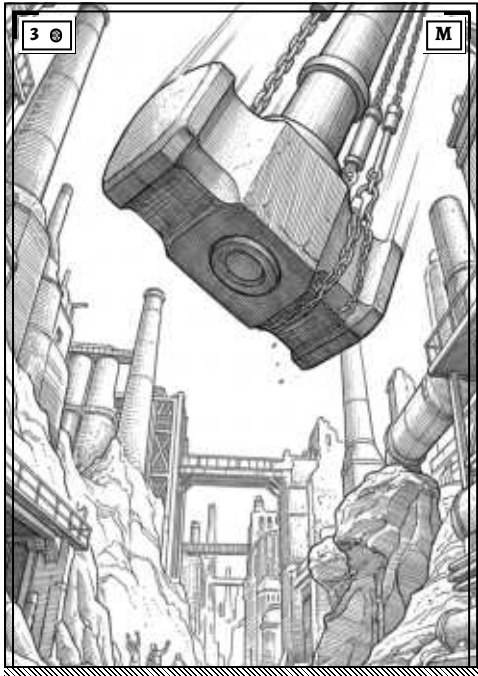
CONJURO — DE LA TORRE

XLVII

Una figura conserva +2/+0.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ Celebrado sobre el martillo y no sobre la hoja, con el razonamiento de que la hoja es solo la última parte.



La Caída del Martillo

INSTANTE — DE LA TORRE

XLVIII

5 de daño a cualquier objetivo.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ Un golpe, que llega tarde y de una vez, a la manera de una deuda.



El Retroceso

INSTANTE — DE LA TORRE

XLIX

2 de daño a cada figura. Pierdes 2 de luz.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ El fuego volvió a entrar por la puerta por la que salió, y se llevó el aire con él, y el lector pagó por ambos.



El Hierro Caliente

INSTANTE — DE LA TORRE

L

Una figura objetivo mengua. 2 de daño a cualquier objetivo.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ Apretado contra la cosa el tiempo justo para ser, después, un hecho sobre ella.



El Coro de Ascuas

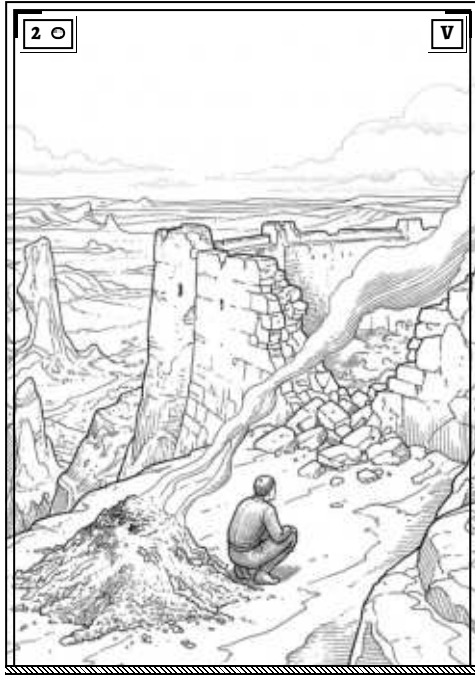
CONJURO — DE LA TORRE

LI

3 de daño a cada figura. Llegan 2 × La Chispa (1/1).

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Cantan una nota cada uno y ninguno se detiene a respirar, y el tejado se cayó al cuarto año.*



La Vela de Ceniza

VIGILIA — DE LA TORRE

LII

Vigilia — cuando entra una figura enemiga: 3 de daño a cualquier objetivo.

VIGILIA se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ *Mantenida sobre ceniza fría por alguien que entendió que llegar es el único momento en que nada está listo.*



La Palabra Que Arraiga

ENCANTAMIENTO — DE LA RUEDA

XLIII

Tus figuras llevan: arraigado.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ *Dicha sobre un campo una vez por siglo, por alguien que no volverá a ver el campo y lo sabe.*



El Ciervo Joven

FIGURA — DE LA RUEDA

XLIV

Arraigado.

ARRAIGADO al terminar tu hora CONSERVA +1/+1.

◆ *Este año tiene una punta a cada lado. Nadie que las haya contado dos veces ha contado nada más desde entonces.*



La Piedra del Campo

FIGURA — DE LA RUEDA

XLV

Velado, arraigado.

VELADO tu oponente no puede nombrarla.

ARRAIGADO al terminar tu hora CONSERVA +1/+1.

◆ *El arado la ha rodeado novecientos años, y ese rodeo es ya la forma del campo.*



La Raíz Larga

FIGURA — DE LA RUEDA

XLVI

Alcance, defensor, arraigado.

ALCANCE puede guardar algo que vuela.

DEFENSOR guarda y nunca marcha.

ARRAIGADO al terminar tu hora CONSERVA +1/+1.

◆ *No es el árbol. El árbol es la parte que tenía prisa.*





El Guardián del Bosquecillo

FIGURA — DE LA RUEDA

XLVII

Vigilia, alcance.

VIGILIA no mengua al marchar.

ALCANCE puede guardar algo que vuela.

◆ Recorre el borde toda la noche y el centro todo el día, y no se le ha visto dormir ni apresurarse.



La Piara

FIGURA — DE LA RUEDA

XLVIII

Arrollar, amenaza.

ARROLLAR el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

AMENAZA dos figuras deben guardarla, o ninguna.

◆ Llegan como rumor, cruzan como hecho y se van como un cambio en el drenaje.



La Madre de Lobos

FIGURA — DE LA RUEDA

XLIX

Al llegar: Llegan 1 × El Lobo Gris (2/2). Al morir: Llegan 2 × El Lobo Gris (2/2).

◆ En el censo cuenta como una, y nunca se la ha contado bien.



El Bosque Viejo

FIGURA — DE LA RUEDA

L

Alcance, ataja el paso, arraigado.

ALCANCE puede guardar algo que vuela.

ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

ARRAIGADO al terminar tu hora CONSERVA +1/+1.

◆ Cuatro siglos sin que pase nada, y todo lo que hoy está en pie está a su sombra o no está.



La Savia Subiendo

INSTANTE — DE LA RUEDA

LI

Una figura objetivo obtiene +2/+2 hasta el fin de la hora. Ganas 2 de luz.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ Ocurre una semana al año y puede oírse, por quien esté dispuesto a pegar la oreja al tronco y a que se rian.



El Surco Hondo

CONJURO — DE LA RUEDA

LII

Un santuario se alza de tu tomo, menguado. Ganas 2 de luz.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ Abierto más hondo de lo que la cosecha necesita, por alguien que pensaba en el siglo y no en el verano.



2

E

El Vuelco de las Hojas

ENCANTAMIENTO — DE LA RUEDA

LIII

Al terminar la hora: Ganas 2 de luz.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ No es el árbol rindiéndose. Es el árbol cobrando, que es otro gesto hecho con los mismos colores.



4

G

El Puente de Raíces

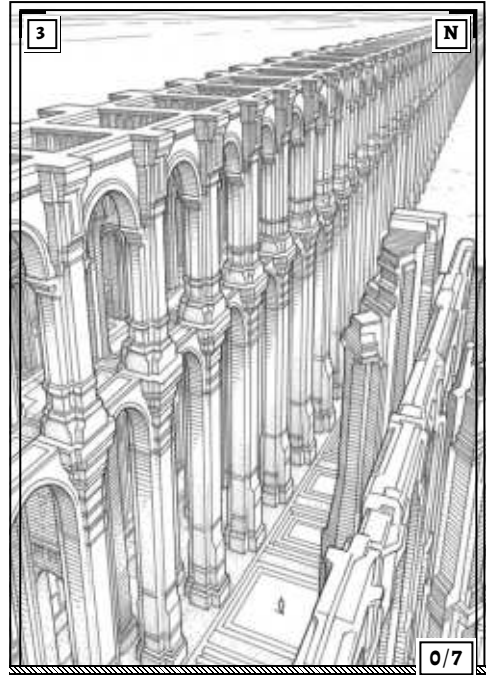
CONJURO — DE LA RUEDA

LIV

El Tomo ofrece 3 hojas; quédate una. Un santuario se alza de tu tomo, menguado.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ Nadie lo construyó y nadie lo mantiene y ha llevado carros seis generaciones, cosa que los ingenieros toman como una provocación.



3

N

0/7

El Muro Sin Nombre

FIGURA — SIN PALO

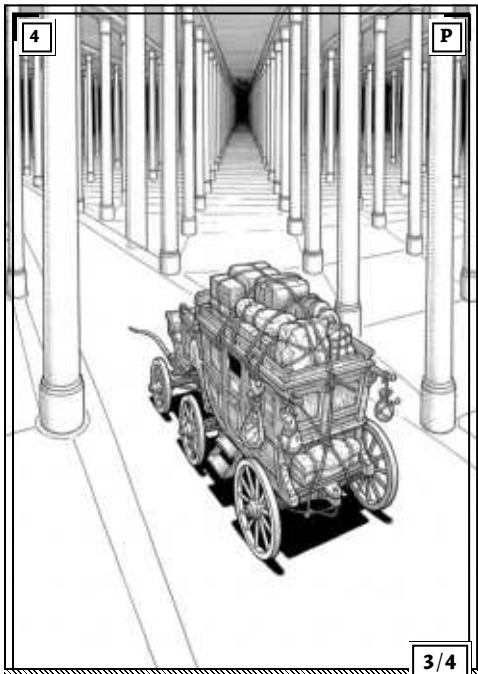
XV

Defensor, ataja el paso.

DEFENSOR guarda y nunca marcha.

ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ Corre nueve millas por campo llano y no tiene puerta en ninguno de sus extremos, y el mapa lo llama frontera poraue el mapa tiene que llamarlo algo.



4

P

3/4

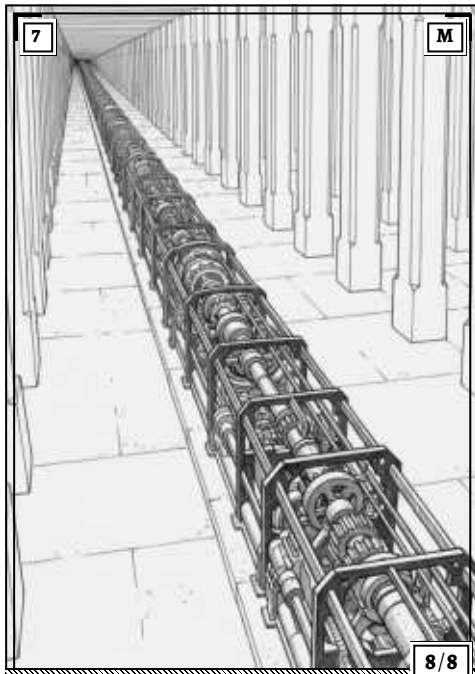
El Carro del Caminante

FIGURA — SIN PALO

XVI

Al llegar: Roba una hoja. Al llegar: Ganas 2 de luz.

◆ Lleva el equipaje de otros a un sitio que ninguno nombró, y todo el que se cruza con él le da algo.



7

M

8/8

La Máquina Larga

FIGURA — SIN PALO

XVII

Arrollar, vigilia.

ARROLLAR el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

VIGILIA no mengua al marchar.

◆ Lleva en marcha desde antes de la crónica y hace una sola cosa, y la crónica es el registro de la gente decidiendo cuál.



3

K

La Llave de Hierro

INSTANTE — SIN PALO

XVIII

Destruye un encantamiento objetivo. Roba una hoja.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ No abre nada. Cierra exactamente una cosa, y por eso se ha heredado.





La Moneda Cargada

CONJURO — SIN PALO

XIX

El Tomo ofrece 3 hojas; quédate una. Pierdes 1 de luz.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ Está cargada, y todos saben hacia qué lado, y se sigue usando, porque una decisión que cualquiera puede prever es una decisión que nadie tiene que tomar.



La Campana de Plomo

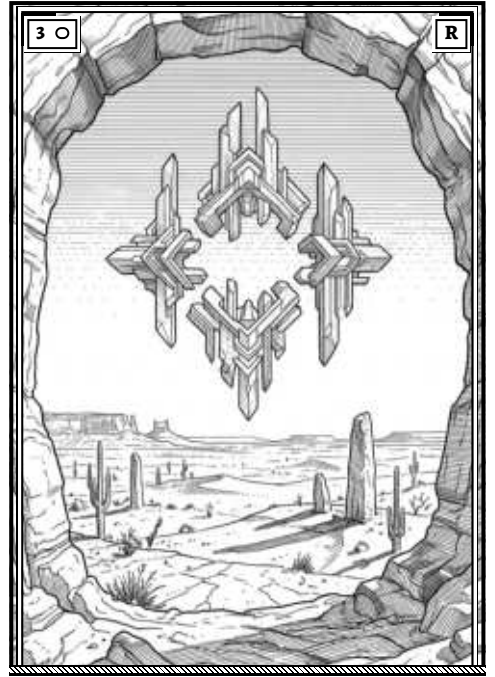
CONJURO — SIN PALO

XX

3 de daño a cada figura.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ Fundida con el metal equivocado por un fundidor con prisa. Llega más lejos que la correcta, y nada que la oiga queda igual.



La Luz Rescatada ♦

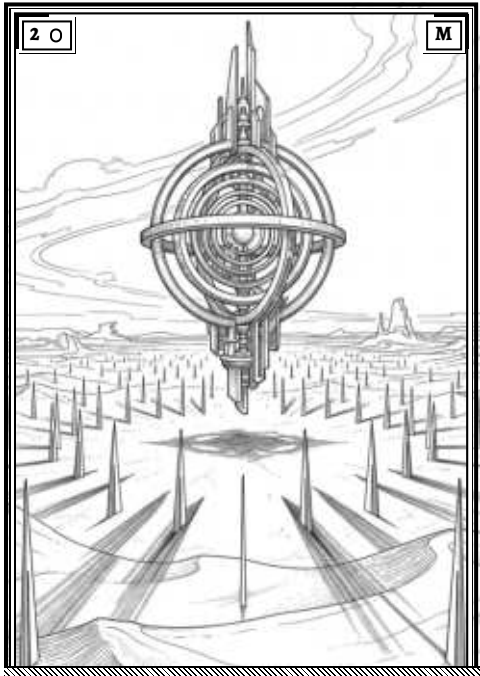
LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — DEL SOL

LV

Mientras esté en pie, cada vez que se gasta un halo tuyo, ganas 3 de luz.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ El halo no es un regalo. Es una suma depositada contra la hora en que hará falta, y el Sol cobra la diferencia cuando llega.



La Mañana Larga ♦

LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — DEL SOL

LVI

Mientras esté en pie, cada hoja que lees te paga 2 de luz.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ Fue una mañana según el reloj y cuatro días según todo lo que ocurrió en ella, y la crónica anota ambas cosas sin elegir.



La Puerta del Sol ♦

LEGENDARIA FIGURA — DEL SOL

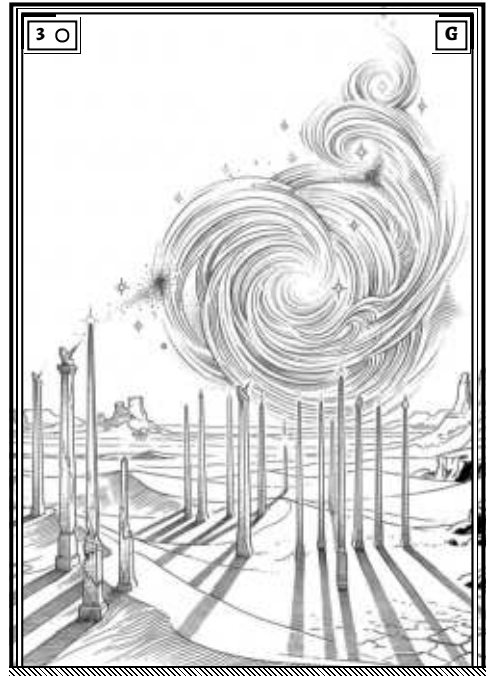
LVII

Defensor, ataja el paso. Mientras esté en pie, el cobro llega a tu sello a la mitad.

DEFENSOR guarda y nunca marcha.

ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

♦ Todo lo que llega pasa por ella y llega más pequeño. Nadie ha explicado el mecanismo; la puerta es a todos luces una puerta.



La Luz Reunida ♦

LEGENDARIA CONJURO — DEL SOL

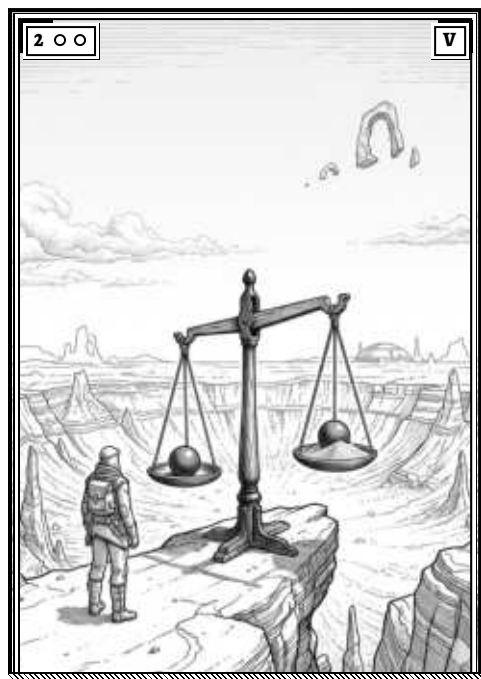
LVIII

Ganas 2 de luz por cada figura que esté en pie contigo.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ Cada uno tenía un poco, a ninguno se le preguntó, y el total sorprendió a todos, incluido el total.





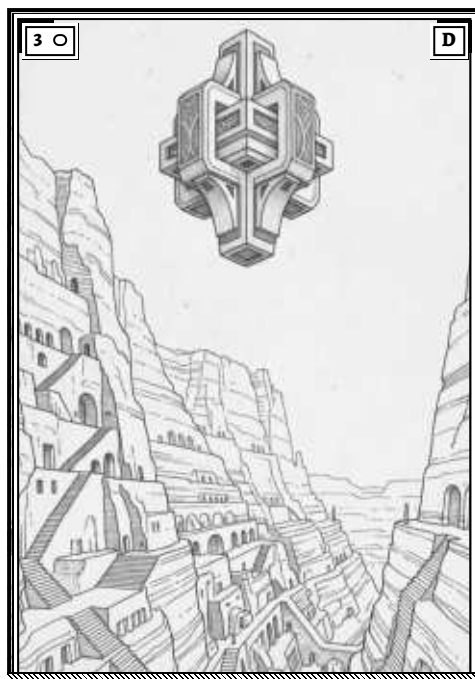
La Balanza Justa ♦

● LEGENDARIA CONJURO — DEL SOL LIX

Si la tuya es la luz menor, las dos luces cambian de lugar.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ No pesa. Informa de lo que habría dicho un pesaje justo, que es otro oficio y mucho más antiguo.



La Fila Dorada ♦

● LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — DEL SOL LX

Mientras esté en pie, cada figura tuya con el halo intacto lleva +2/+2.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ Pan de oro sobre lo que ya estaba. No añade nada y todos ven que no añade nada, y aun así se yerguen de otro modo.

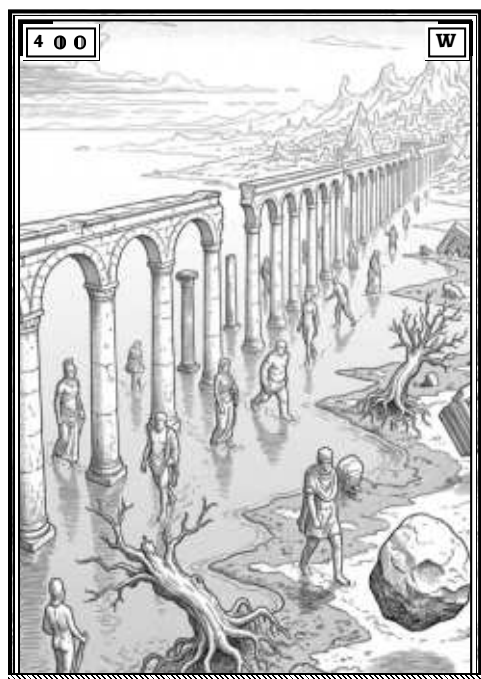


El Segundo Mediodía ♦

● LEGENDARIA FIGURA — DEL SOL LXI

Al llegar: Cada figura tuya despierta, y olvida su daño.

♦ El día se leyó dos veces y la segunda lectura no halló heridas en él, cosa que los médicos han llamado asunto de escribanos y los heridos no.



La Gran Retirada ♦

● LEGENDARIA CONJURO — DE LA LUNA LV

Cada figura enemiga vuelve a la mano que la leyó.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ El agua se fue en un solo aliento largo y no volvió en un año, y todo lo que estaba en pie dentro de ella volvió a casa en silencio, fíeso y mucho menos seguro.



El Gemelo de Vidrio ♦

● LEGENDARIA FIGURA — DE LA LUNA LVI

Vuelo. Al llegar: Llega una copia de la figura más fuerte de la mesa, menguada.

| **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

♦ No tiene rasgos propios y nunca los ha necesitado. Se ha parecido siempre a lo más grande que haya en la sala.



La Cuenta Honda ♦

● LEGENDARIA FIGURA — DE LA LUNA LVII

Al llegar: Tomas hojas hasta sostener 7.

♦ Alguien bajó a numerar lo que había abajo. El número subió. El alguien sigue contando, y la cuenta sigue subiendo.





La Página Trocada ♦

LEGENDARIA CONJURO — DE LA LUNA

LVIII

Los dos lectores intercambian las hojas que sostienen.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ Ambas partes convinieron en que el trueque era injusto y ninguna quiso decir en qué dirección, y la Luna guarda el acuerdo enmarcado.



La Lectora Callada ♦

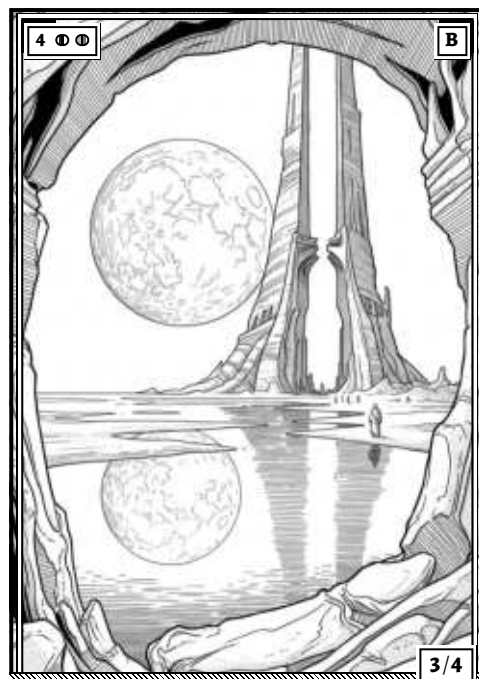
LEGENDARIA FIGURA — DE LA LUNA

LIX

Vuelo. Al llegar: Tomas una hoja, sin verla, de la mano de tu oponente.

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

♦ Lee por encima del hombro, lo cual es grosero, y se lleva la página, lo cual es peor, y jamás la han pillado en ninguna de las dos cosas.



El Silencio Intermedio ♦

LEGENDARIA FIGURA — DE LA LUNA

LX

Mientras esté en pie, tu oponente no puede decir palabra alguna.

♦ No la calma que sigue a una frase. La otra, la que la frase sostiene dentro, la que se construyó para cruzar.



El Gran Desnombrar ♦

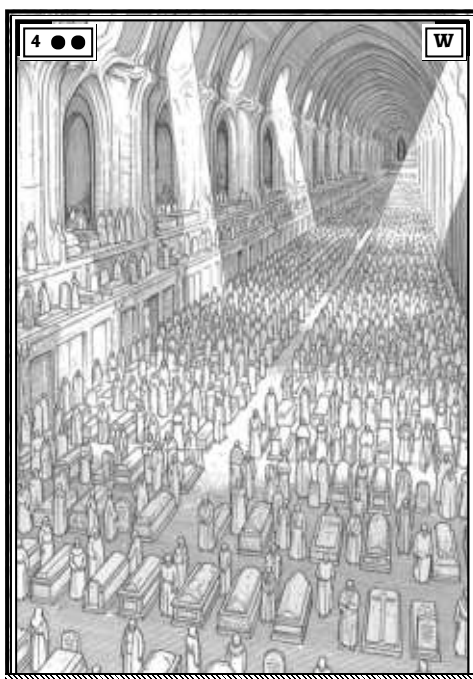
LEGENDARIA CONJURO — DE LA LUNA

LXI

Cada figura enemiga queda sin nombre: pierde su texto, sus palabras clave y todo lo que conservaba.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ El registro no se quemó. Se leyó en voz alta una vez, correctamente, de principio a fin, y después nada de él se aplicaba a nadie.



El Camposanto Entero ♦

LEGENDARIA CONJURO — DE LA TUMBA

LII

Cada figura de tu margen se alza de nuevo, menguada.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ No es una resurrección. Es una auditoría: cada cuenta del libro llamada a la vez y obligada a confirmar, en persona, que sigue pendiente.



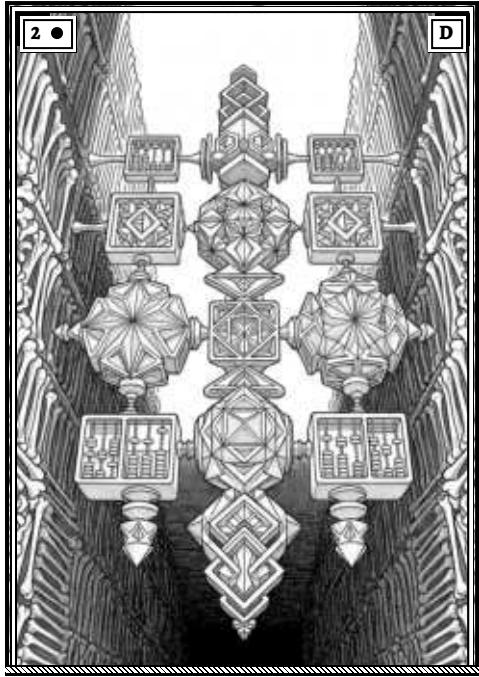
El Escribano del Descarte ♦

LEGENDARIA FIGURA — DE LA TUMBA

LIII

Al llegar: La figura más débil de tu oponente muere.

♦ No elige. Lee la columna, halla el número más pequeño y traza una raya, y la raya es toda su autoridad.



Los Muertos Contados ♦

■ LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — DE LA TUMBA

LIV

Mientras esté en pie, cada figura que muere le cuesta 1 de luz a tu oponente.

■ **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ *La cuenta no la lleva nadie, en nada, y nunca se equivoca. Los intentos de hallar dónde está escrita también han sido contrados.*



El Libro Reescrito ♦

■ LEGENDARIA CONJURO — DE LA TUMBA

LV

Tu margen vuelve bajo tu tomo, barajado.

■ **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ *Cada deuda se copió de nuevo, en orden, por un escribano que luego lo tiró todo por las escaleras y ha sido ascendido desde entonces.*



El Peso de lo Retenido ♦

■ LEGENDARIA FIGURA — DE LA TUMBA

LVI

Vuelo. Al terminar la hora: Tu oponente pierde 1 de luz por cada dos hojas que sostiene.

■ **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

♦ *No se cobra por lo que has gastado. Se cobra por lo que sigues cargando, y se cobra por horas.*



El Segundo Entierro ♦

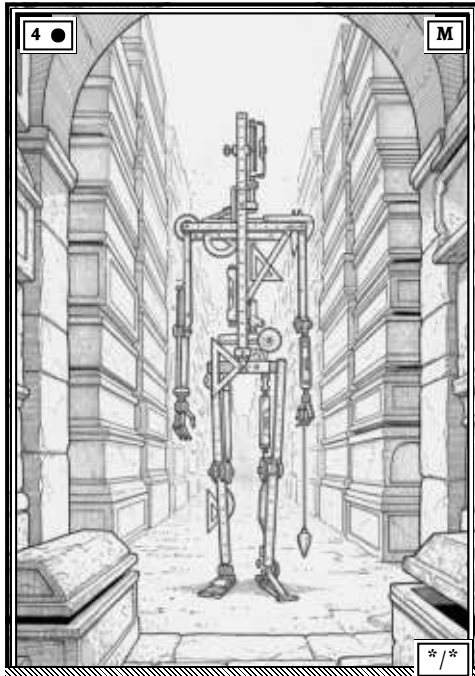
■ LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — DE LA TUMBA

LVII

Mientras esté en pie, cada figura tuya se alza una vez más, menguada.

■ **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ *El primer entierro es para el cuerpo y el segundo para el papeleo, y la Tumba siempre ha sostenido que el que prende es el segundo.*



La Suma del Camposanto ♦

■ LEGENDARIA FIGURA — DE LA TUMBA

LVIII

Su fuerza y su resistencia son el número de figuras de tu margen.

♦ *No tiene cuerpo propio ni lo tuvo nunca. Es un total que ha aprendido a ponerse en pie, y crece como crecen los totales.*



La Tormenta de Ceniza ♦

■ LEGENDARIA CONJURO — DE LA TORRE

LIII

Sobre cada figura cae un daño igual a las hojas que has leído esta hora.

■ **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ *Llega en proporción a lo atareada que fue la mañana, que es lo que los supervivientes siempre han hallado más espantoso.*



El Horno Destapado ♦

LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — DE LA TORRE LIV

Mientras esté en pie, el daño que hacen tus hojas se dobla.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ Tapado, un horno es una herramienta. Destapado, es el mismo horno, y la diferencia es la historia entera del barrio.



Las Almenaras ♦

LEGENDARIA FIGURA — DE LA TORRE LV

Prisa. Al llegar: Tu oponente pierde 1 de luz por cada figura que esté en pie contigo.

PRISA puede marchar la hora en que se lee.

♦ Se enciende un cerro, y el siguiente, y el siguiente, y el mensaje llega antes que el mensajero, antes que el ejército, y antes de que nadie haya decidido qué significa.



La Pira de Páginas ♦

LEGENDARIA CONJURO — DE LA TORRE LVI

Olvidas cada hoja que sostienes; tu oponente pierde 2 de luz por cada una.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ Todo lo aún no leído, leído de una vez y una sola, por el fuego, en voz alta, para todo el valle.



El Fuego Devuelto ♦

LEGENDARIA INSTANTE — DE LA TORRE LVII

Tu oponente pierde tanta luz como hayas perdido tú esta hora.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ La Torre no guarda rencor ni lo necesita. Guarda una cifra, y la cifra es exacta, y es pagadera a la vista.



El Viento del Horno ♦

LEGENDARIA CONJURO — DE LA TORRE LVIII

3 de daño a cada figura enemiga, y a ninguna tuya.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ Sopla en un solo sentido por el desfiladero y así lleva cuatrocientos años, y ambos pueblos se construyeron sabiéndolo, y solo uno se lo creyó.



La Última Orden ♦

LEGENDARIA FIGURA — DE LA TORRE LIX

Arrollar, temerario. Al morir: Cada otra figura tuya va con ella al margen, y su fuerza cae sobre tu oponente.

ARROLLAR el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

TEMERARIO marcha cada hora que puede: no eliges.





El Año de las Raíces Hondas ♦

⊗ LEGENDARIA CONJURO — DE LA RUEDA LV

Tus figuras conservan +1/+1 por cada 3 horas que sostengas.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ *Un año sin tiempo digno de registrar. La crónica le dedica una línea y el sistema de raíces le dedica tres metros.*



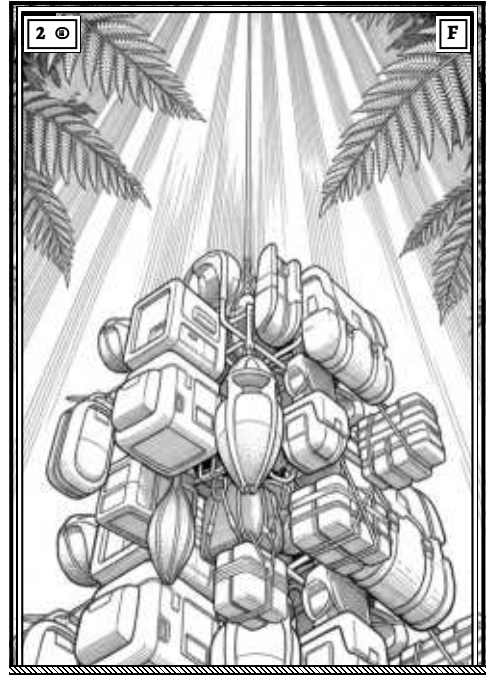
La Semilla bajo el Tomo ♦

⊗ LEGENDARIA CONJURO — DE LA RUEDA LVI

La figura más alta bajo tu tomo llega, menguada.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ *Alguien muerto hace mucho la prensó entre dos páginas para guardarla, y desde entonces ha pasado los siglos decidiendo en silencio ser un árbol.*



La Jauría Bien Comida ♦

⊗ LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — DE LA RUEDA LVII

Mientras esté en pie, ninguna ficha tuya es menor que 3/3.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ *Los pequeños son pequeños por el invierno, dice la Rueda, y luego retira el invierno, y no dice nada más al respecto.*



El Campo Ancho ♦

⊗ LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — DE LA RUEDA LVIII

Mientras esté en pie, tu fila sostiene 10.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ *El seto lo quitaron en una tarde seis hombres que creían estar despejando. El campo no ha dejado de ensancharse desde entonces, ni la discusión tampoco.*



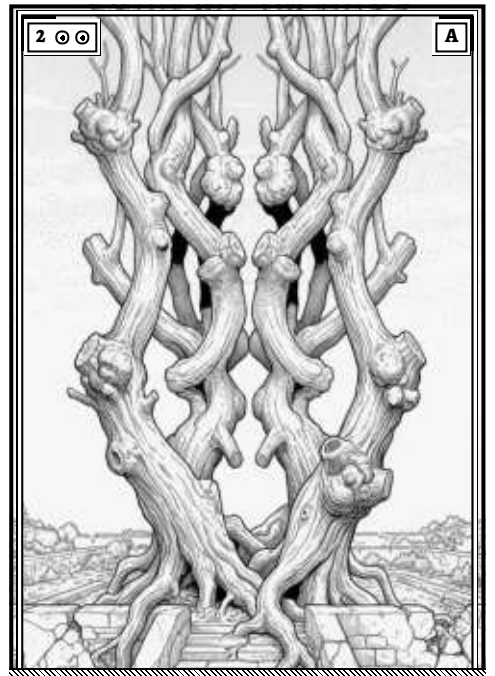
El Giro del Año Entero ♦

⊗ LEGENDARIA CONJURO — DE LA RUEDA LIX

Tu luz vuelve a 20, si está por debajo.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ *No es una curación ni una clemencia. El año da la vuelta, y a lo que el año vuelve es al lugar donde empezó.*



El Bosque de Cicatrices ♦

⊗ LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — DE LA RUEDA LX

Mientras esté en pie, una figura tuya que reciba un golpe conserva +1/+1.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ *Cada árbol de él ha sido cortado al menos una vez y cada árbol es más grueso en el corte, y los guardas han dejado de entrar.*





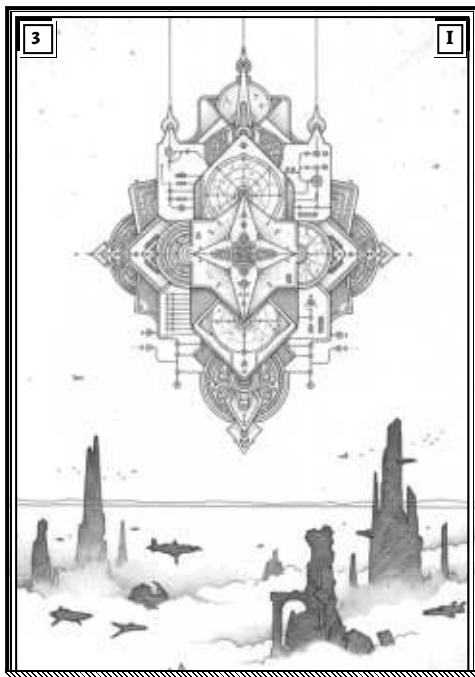
El Campo Igualado ♦

⊗ LEGENDARIA CONJURO — DE LA RUEDA LXI

Llega un El Lobo Gris (2/2) por cada figura que tu oponente tenga de más.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ La Rueda no opina sobre quién va ganando. Opina con firmeza sobre los números que no cuadran, y los corrige por el lado que falta.



El Índice ♦

⊗ LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — SIN PALO XXI

Mientras esté en pie, las hojas que sostiene tu oponente están abiertas para ti.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ Compilado a lo largo de noventa años por cuatro personas que nunca se conocieron, enumera todo lo que hay en el Tomo, incluido él mismo, incluida esta línea.



La Primera Página ♦

⊗ LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — SIN PALO XXII

Mientras esté en pie, la primera hoja que lees cada hora no cuesta nada.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ Se regala en la puerta a quien la pida, con el sólido razonamiento comercial de que nadie se ha detenido nunca en la primera página.



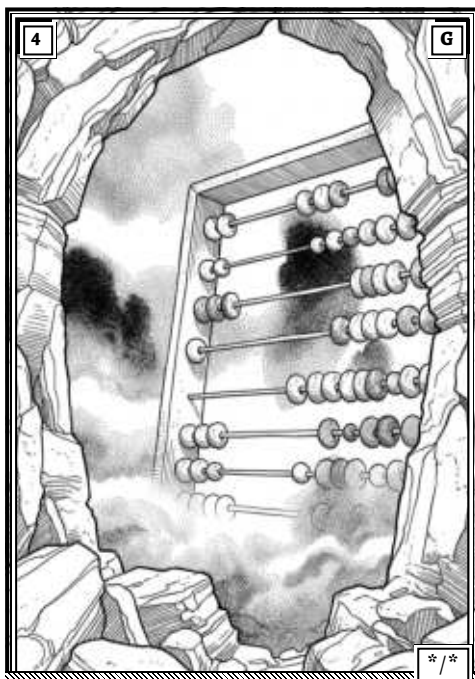
La Concordancia ♦

⊗ LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — SIN PALO XXIII

Mientras esté en pie, una palabra que dices se lee dos veces.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ Enumera cada lugar donde aparece cada palabra, de modo que decir una en cualquier parte es decirla en todas, lo que no era la intención y ahora es el sentido.



El Ábaco ♦

⊗ LEGENDARIA FIGURA — SIN PALO XXIV

Su fuerza y su resistencia son el número de hojas que sostienes.

♦ Cuentas en alambre, y nada más, y ha zanjado tres guerras. Nunca es mayor que aquello que le han dado a contar.



La Runa en Blanco ♦

⊗ LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — SIN PALO XXV

Mientras esté en pie, una runa de tu verso vale por cualquier letra.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ Tallada la última, por la misma mano, y dejada sin tallar. Las otras diecinueve tienen opiniones. Esta tiene un uso.





El Corista

● FIGURA — DEL SOL

LXII

Al llegar: Llegan 1 × El Acólito (1/1).

◆ Una voz, luego dos. Así se canta cada amanecer.



La Segunda Vela

● INSTANTE — DEL SOL

LXIII

Llegan 1 × El Fuego Fatuo (1/1). Ganas 1 de luz.

| **INSTANTE** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ Encendida de la primera. La llama no se divide; se multiplica.



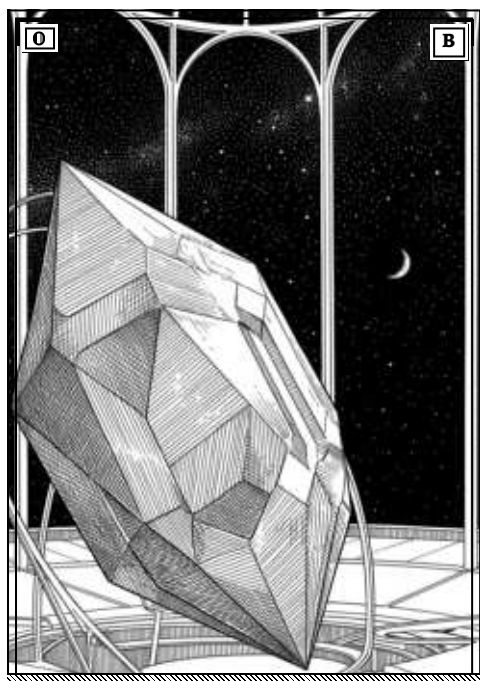
El Farolero

● FIGURA — DE LA LUNA

LXII

Al morir: Llegan 1 × El Fuego Fatuo (1/1).

◆ Él se apaga. La luz no.



La Luz Prestada

● INSTANTE — DE LA LUNA

LXIII

Llegan 1 × El Fuego Fatuo (1/1).

| **INSTANTE** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ La Luna no hace nada. Lo presta todo, con interés.



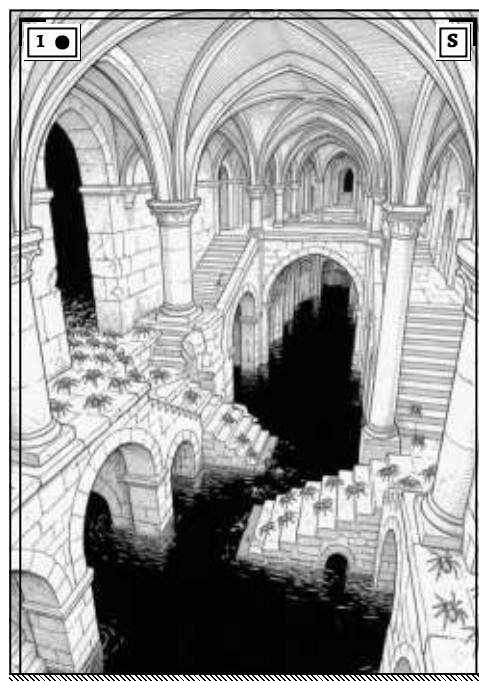
El Sepulturero

● FIGURA — DE LA TUMBA

LIX

Al morir: Llegan 1 × La Rata (1/1).

◆ Todo guardián adiestra a un sucesor.



El Correteo

● INSTANTE — DE LA TUMBA

LX

Llegan 2 × La Rata (1/1).

| **INSTANTE** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ Has oído una. Eso significa doce.



El Obispo de las Ratas

■ FIGURA — DE LA TUMBA

LXI

Al llegar: Llegan 2 × La Rata (1/1).

◆ Su rebaño es pequeño, veloz y devoto en materia de sobras.



El Pedernal

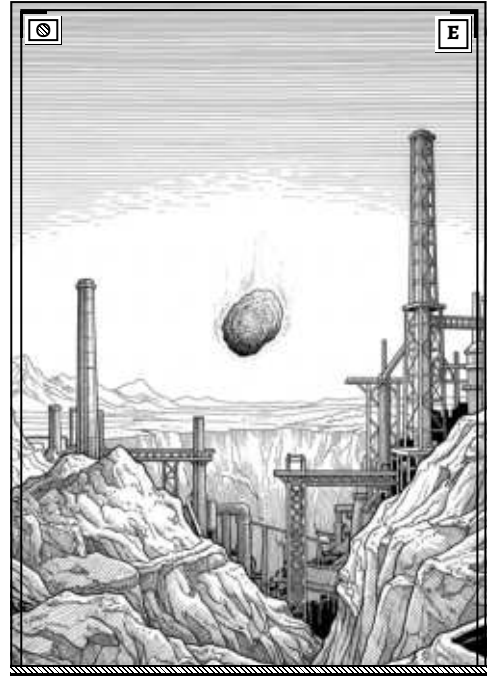
▲ FIGURA — DE LA TORRE

LX

Prisa. Al morir: Llegan 1 × La Chispa (1/1).

| PRISA puede marchar la hora en que se lee.

◆ Lo que la piedra suelta, el fuego lo guarda.



El Ascua Perdida

▲ INSTANTE — DE LA TORRE

LXI

Llegan 1 × La Chispa (1/1).

| INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ La fragua no la echa de menos. El campo donde cae, sí.



El Coro del Yunque

▲ CONJURO — DE LA TORRE

LXII

Llegan 3 × La Chispa (1/1).

| CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ Tres martillos, una barra, ninguna discusión.



El Cachorro

⊗ FIGURA — DE LA RUEDA

LXII

Al morir: Llegan 1 × El Lobo Gris (2/2).

◆ Entiérralo y vuelve más grande. Ese es todo el argumento de la Rueda.



La Primera Huella

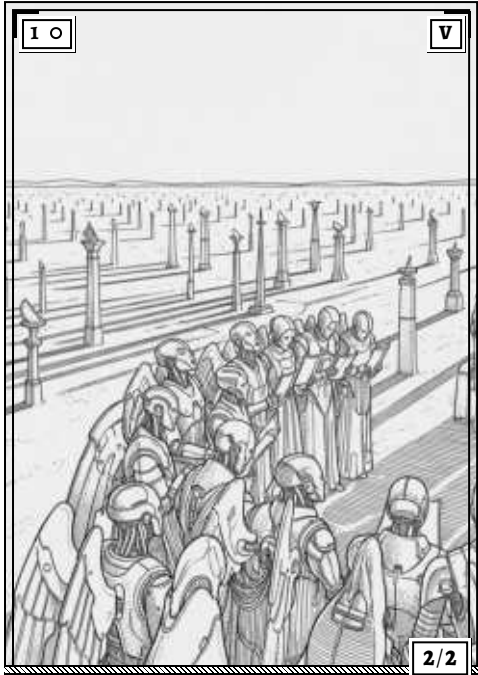
⊗ INSTANTE — DE LA RUEDA

LXIII

Llegan 1 × El Lobo Gris (2/2).

| INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ Una huella en el barro, y empieza la cuenta.



El Coro Dorado

● FIGURA — DEL SOL

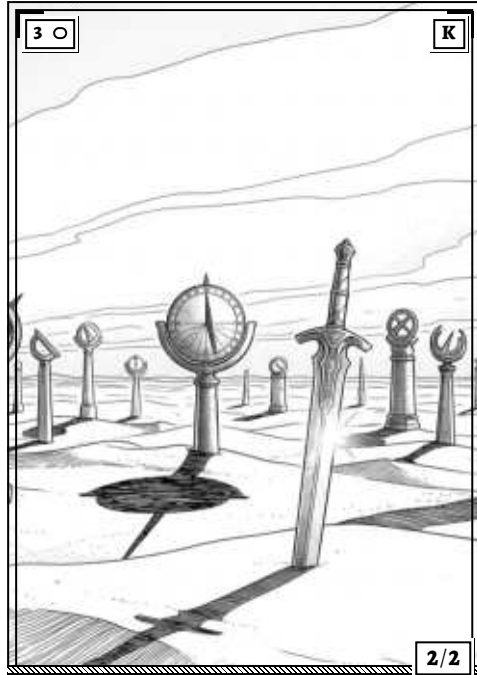
LXIV

Halo, radiante.

HALO el primer daño que recibe se rehúsa, y el halo se apaga.

RADIANTE cada luz que te llega la hincha +1/+1 hasta el fin de la hora.

◆ *Cantan la luz hacia dentro, y luego se plantan delante de ella.*



La Hoja Asoleada

● FIGURA — DEL SOL

LXV

Primer tajo, toque de muerte.

PRIMER TAJO golpea primero, así que puede matar antes de ser golpeada.

TOQUE DE MUERTE cualquier daño que haga a una figura es letal.

◆ *Nunca ha necesitado un segundo tajo, y nunca le han dado ocasión de demostrarlo.*



Las Dos Puertas

● FIGURA — DEL SOL

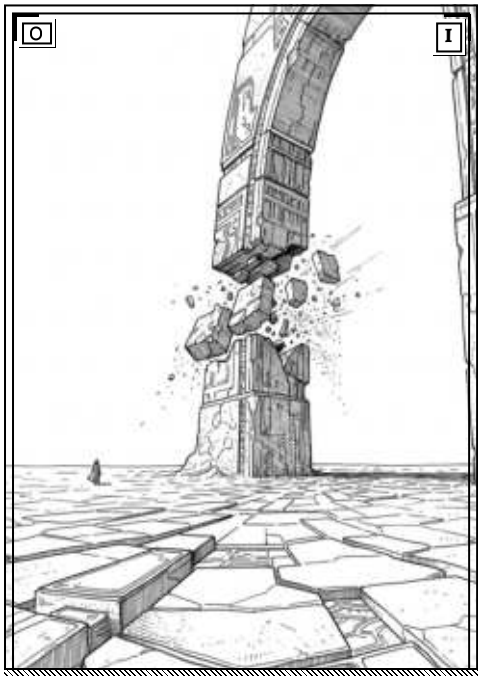
LXVI

Vuelo, amenaza.

VUELO solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

AMENAZA dos figuras deben guardarla, o ninguna.

◆ *La misma noticia, llevada a dos puertas, y ninguna puede responderla sola.*



La Hora Nona

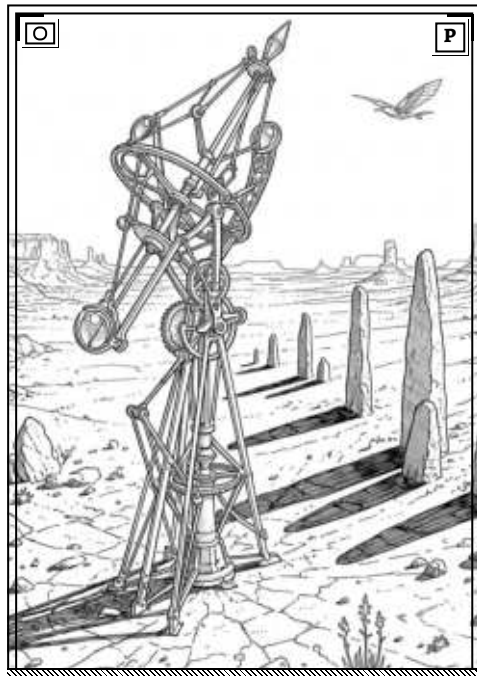
● INSTANTE — DEL SOL

LXVII

Una figura recibe un halo. Roba una hoja.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ *A última hora la luz se vuelve ahorradora, y empieza a apartar cosas.*



La Plegaria Atendida

● VIGILIA — DEL SOL

LXVIII

Vigilia — cuando tu oponente dice una palabra: Ganas 5 de luz.

VIGILIA se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin

respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ *Alguien estuvo escuchando todo el rato, y tomando notas.*



La Campana del Mediodía

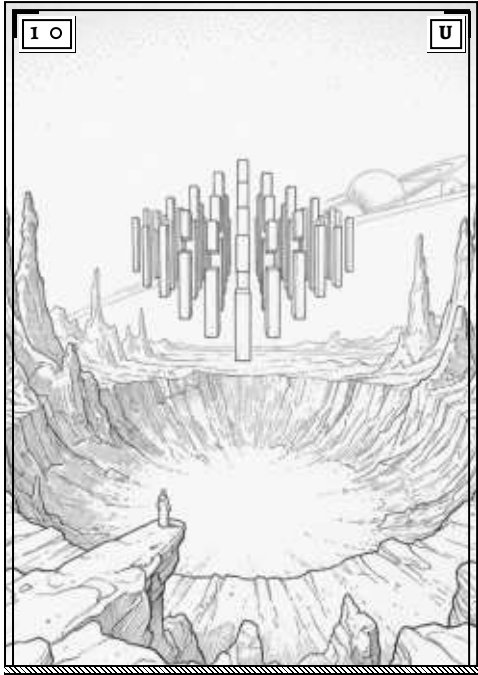
● CONJURO — DEL SOL

LXIX

Todas las figuras enemigas menguan, y no despiertan en la hora siguiente.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Se toca una vez, en lo alto del día, y la tarde no llega.*



La Fila Intacta

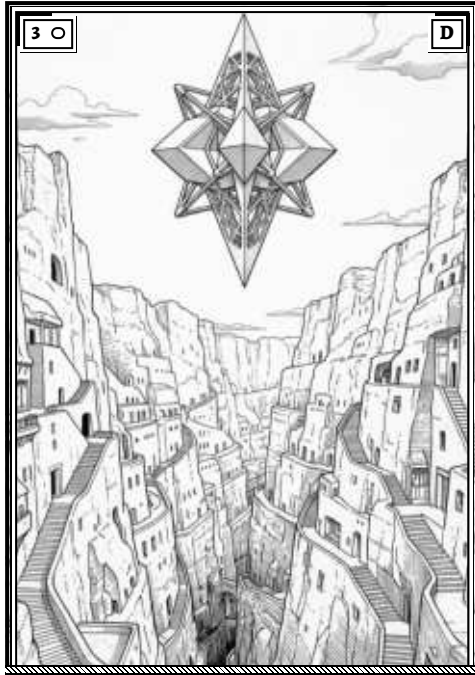
● ENCANTAMIENTO — DEL SOL

LXX

Tus figuras llevan +1/+0. Tus figuras llevan: primer tajo.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ *Hombre con hombro no es una formación. Es una discusión ya zanjada sobre quién va primero.*



El Gnomon ♦

● LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — DEL SOL

LXXI

Mientras esté en pie, cada runa que se apaga de tu verso te paga 1 de luz.

| **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ *Dice la hora por lo que la hora ya se ha llevado, que es la única manera honrada de decirla.*



El Agua Muerta

● FIGURA — DE LA LUNA

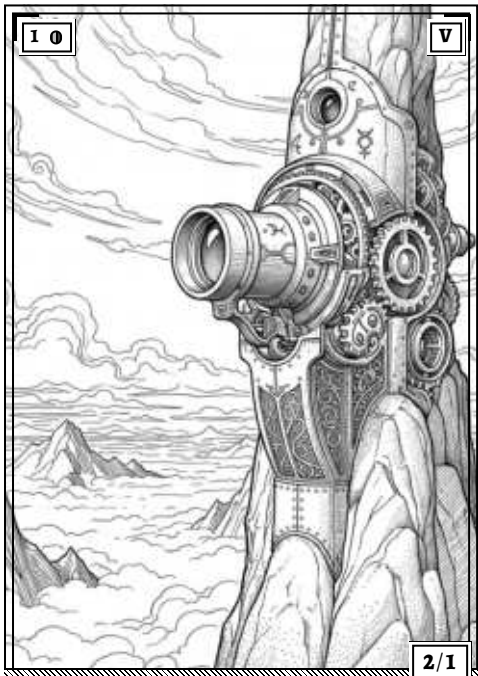
LXIV

Vínculo de luz, mareal.

| **VÍNCULO DE LUZ** la luz que quita, la ganas.

| **MAREAL** al terminar tu hora vuelve a tu mano.

◆ *En ella no pasa nada. Para eso está.*



El Lector Oculto

● FIGURA — DE LA LUNA

LXV

Vigilia, velado.

| **VIGILIA** no mengua al marchar.

| **VELADO** tu oponente no puede nombrarla.

◆ *Lee la página y se niega a convertirse en un nombre en ella.*



La Campana Ahogada

● FIGURA — DE LA LUNA

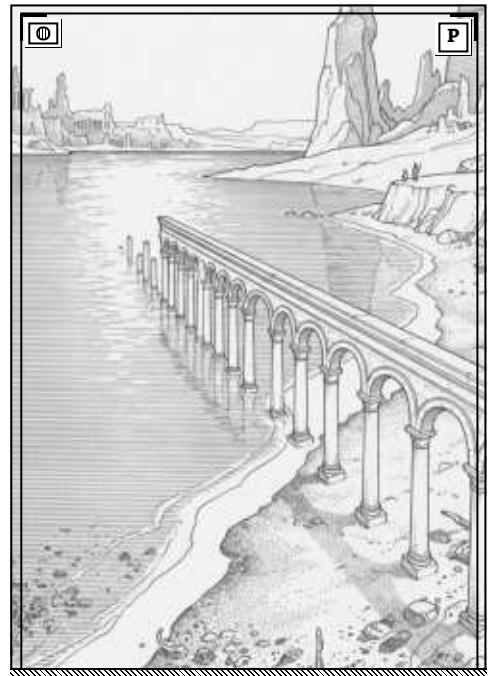
LXVI

Vuelo, amenaza.

| **VUELO** solo puede pararla quien vuela o tiene alcance.

| **AMENAZA** dos figuras deben guardarla, o ninguna.

◆ *Suena bajo el agua, y las dos orillas bajan a mirar.*



La Retirada

● CONJURO — DE LA LUNA

LXVII

Una figura vuelve a la mano que la leyó.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *El mar no discute con la orilla. Simplemente deja de estar ahí.*





El Renglón Tachado

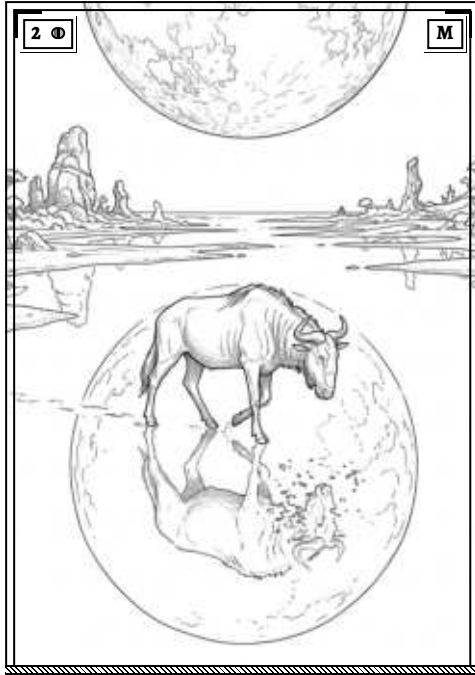
INSTANTE — DE LA LUNA

LXVIII

Desdís una lectura objetivo. Roba una hoja.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ Tachado con tal limpieza que aún se lee, que es como pretendía ser tachado.



El Desnombrar

INSTANTE — DE LA LUNA

LXIX

Destruye un encantamiento objetivo. Tu oponente descarta 1 hoja al azar.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ A mitad de su propia presentación, se detuvo.



La Niebla de Nueve Días

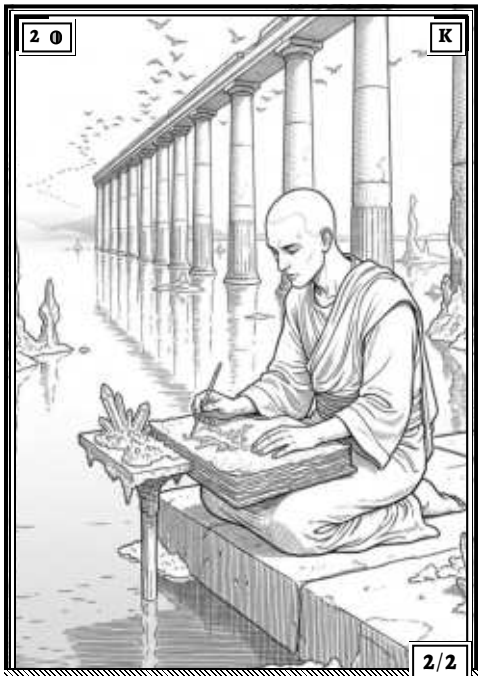
ENCANTAMIENTO — DE LA LUNA

LXX

Al terminar la hora: Tu oponente descarta 1 hoja al azar.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ Nueve días de ella, y las cartas se redibujaron de memoria por hombres que no habían acordado estar de acuerdo.



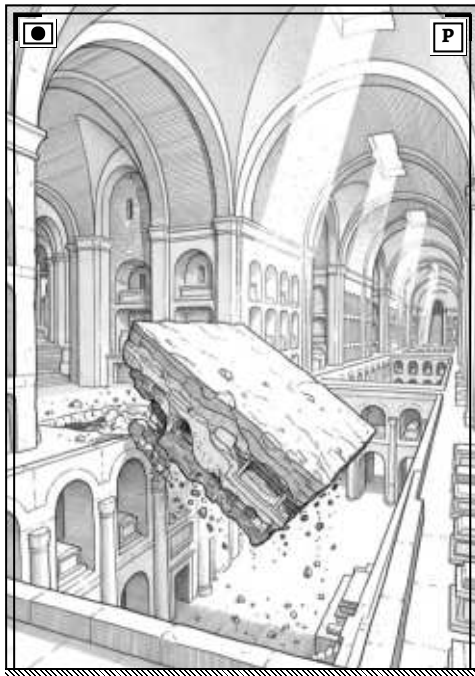
El Copista de Sal ♦

LEGENDARIA FIGURA — DE LA LUNA

LXXI

Al llegar: La runa más nueva del verso de tu oponente pasa al tuyo.

♦ Copia lo que se le muestra y se queda la copia, que es todo el oficio.



La Tierra Revuelta

INSTANTE — DE LA TUMBA

LXII

2 de daño a cualquier objetivo. Pierdes 1 de luz.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ La pala cava en los dos sentidos, y cobra el viaje de vuelta.



El Dos Veces Enterrado

FIGURA — DE LA TUMBA

LXIII

Vínculo de luz, resurgido.

VÍNCULO DE LUZ la luz que quita, la ganas.

RESURGIDO la primera vez que muere se alza de nuevo, menguada.

♦ El segundo funeral tuvo más asistencia, y fue igual de prematuro.





El Escribiente del Osario

■ FIGURA — DE LA TUMBA

LXIV

Al llegar: Tu oponente descarta 1 hoja al azar. Al morir: Roba una hoja.

◆ Archiva lo que queda de ti bajo el año en que dejaste de pagar.



La Hora Callada

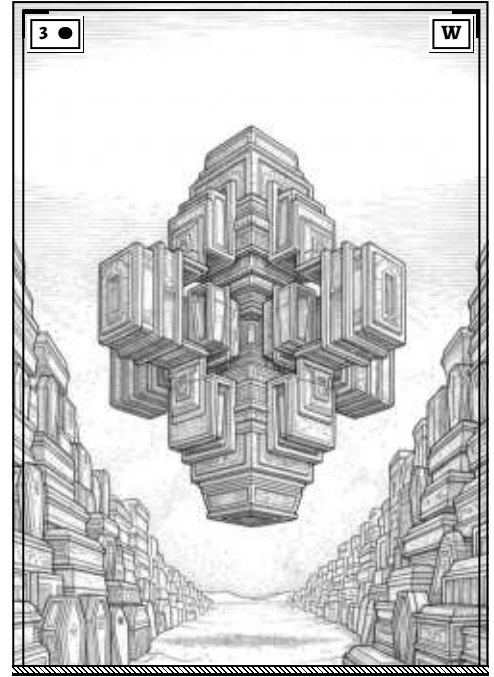
■ VIGILIA — DE LA TUMBA

LXV

Vigilia — cuando las figuras marchan: 2 de daño a cada figura en marcha.

■ **VIGILIA** se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ Siempre iba a ser esta hora. A nadie se le ocurrió anotarlo.



La Fosa que Crece

■ ENCANTAMIENTO — DE LA TUMBA

LXVI

Al terminar la hora: 1 de daño a cada figura.

■ **ENCANTAMIENTO** se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ Todo lo que ha estado en ella sigue en ella, y va a más.



La Podredumbre que Ando

■ FIGURA — DE LA TUMBA

LXVII

Toque de muerte, arrollar.

■ **TOQUE DE MUERTE** cualquier daño que haga a una figura es letal.

■ **ARROLLAR** el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

◆ Lo que se le pone delante pasa a ser parte del camino.



El Nombre Deshecho

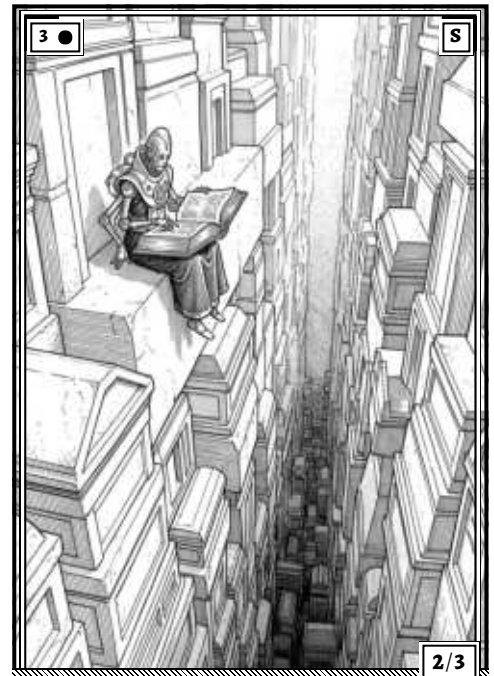
■ INSTANTE — DE LA TUMBA

LXVIII

Destruye una figura objetivo. Pierdes 2 de luz.

■ **INSTANTE** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ Borrado del padrón, y luego del recuerdo del padrón.



El Lector Lento ◆

■ LEGENDARIA FIGURA — DE LA TUMBA

LXIX

Al terminar la hora: Las 3 hojas más altas bajo el tomo de tu oponente van a su margen.

◆ Les lee su libro en voz alta, y no se detiene al acabar el capítulo.



El Ascua Partida

INSTANTE — DE LA TORRE **LXIII**

3 de daño a cualquier objetivo. Pierdes 2 de luz.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ *Puedes lanzarla más lejos de lo que puedes lanzarla sin riesgo.*



La Hoja al Trote

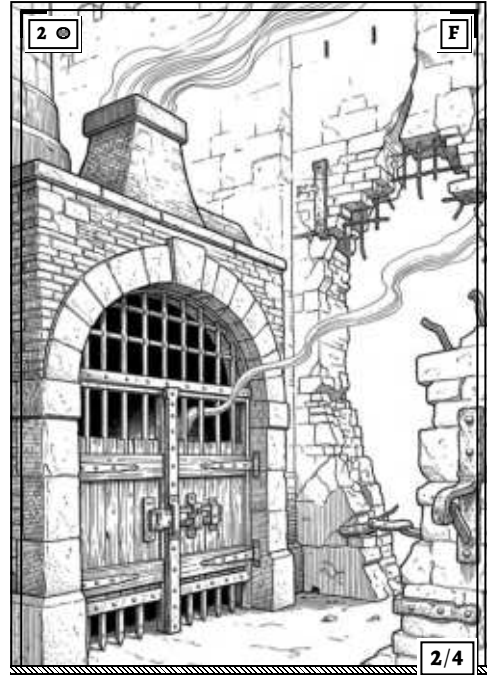
FIGURA — DE LA TORRE **LXIV**

Toque de muerte, prisa.

TOQUE DE MUERTE cualquier daño que haga a una figura es letal.

PRISA puede marchar la hora en que se lee.

◆ *Llega habiéndolo decidido ya.*



La Fragua Atajada

FIGURA — DE LA TORRE **LXV**

Doble tajo, ataja el paso.

DOBLE TAJO golpea en los dos pasos.

ATAJA EL PASO en el cobro se pone delante de la marcha más fuerte que pueda guardar.

◆ *Puede pasar cualquiera. Dos veces.*



El Fuego Cubierto

VIGILIA — DE LA TORRE **LXVI**

Vigilia — cuando tu oponente lee una hoja: Tu oponente pierde 3 de luz.

VIGILIA se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ *Dejado bajo a propósito, y apuntando a la puerta.*



El Molde Roto

CONJURO — DE LA TORRE **LXVII**

Destruye un encantamiento objetivo. 1 de daño a cualquier objetivo.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *No se puede fundir dos veces la misma campana. Para eso se rompió.*



La Lluvia de Ascuas

CONJURO — DE LA TORRE **LXVIII**

2 de daño a cada figura. Tu oponente pierde 2 de luz.

CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Cae sobre el justo, y sobre el injusto, y sobre el tejado.*





El Martillo Gemelo

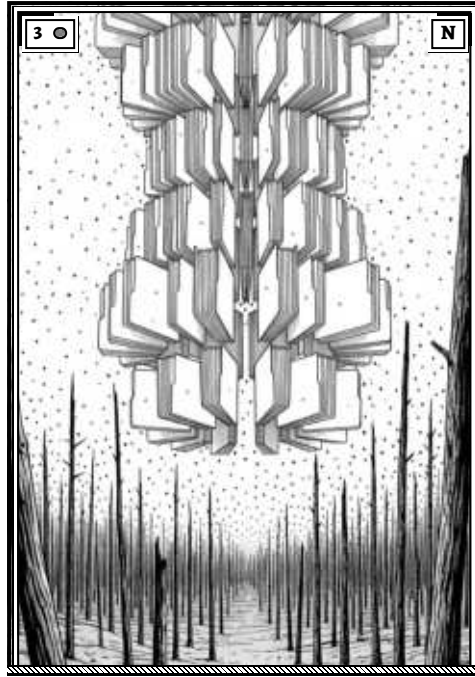
FIGURA — DE LA TORRE

LXIX

Doble tajo, arrollar.

DOBLE TAJO golpea en los dos pasos.
ARROLLAR el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

♦ Dos golpes, y ninguno de los dos es el que detiene.



La Fila de Uno ♦

LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — DE LA TORRE

LXX

Mientras esté en pie, tu oponente solo puede guardar con una figura.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

♦ El camino se ensanchó una vez. La Torre lo hizo estrechar de nuevo, y archivó la obra entre las mejoras.



El Crecimiento Súbito

INSTANTE — DE LA RUEDA

LXIV

Una figura conserva +2/+2.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ Una noche de lluvia, y el sendero ya no está.



El Marchitar

INSTANTE — DE LA RUEDA

LXV

Una figura objetivo obtiene -3/-3 hasta el fin de la hora.

INSTANTE se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

♦ No es una herida. Es una estación que llega temprano.



La Raíz Vieja

FIGURA — DE LA RUEDA

LXVI

Vínculo de luz, arraigado.

VÍNCULO DE LUZ la luz que quita, la ganas.

ARRAIGADO al terminar tu hora CONSERVA +1/+1.

♦ Bebe del mismo sitio desde antes del pozo.



El Alcance Largo

FIGURA — DE LA RUEDA

LXVII

Alcance, amenaza.

ALCANCE puede guardar algo que vuela.

AMENAZA dos figuras deben guardarla, o ninguna.

♦ Vais a tener que sujetar la rama dos, y ella puede sujetaros a los dos.





La Arboleda que Responde

⊗ VIGILIA — DE LA RUEDA

LXVIII

Vigilia — cuando tu oponente dice una palabra: Tus figuras conservan +1/+1.

VIGILIA se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ Di aquí cualquier cosa y los árboles la anotan, en madera.



La Rama Injertada

⊗ ENCANTAMIENTO — DE LA RUEDA

LXIX

Al terminar la hora: Llegan 1 × El Lobo Gris (2/2).

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ Injerta una cosa en otra y espera. La espera es la técnica.



El Lobo de Espinas

⊗ FIGURA — DE LA RUEDA

LXX

Toque de muerte, arrollar.

TOQUE DE MUERTE cualquier daño que haga a una figura es letal.

ARROLLAR el daño que sobra a sus guardas pasa al sello.

◆ La manada lo manda primero, y no necesita mandar un segundo.



La Estación Doblada ◆

⊗ LEGENDARIA ENCANTAMIENTO — DE LA RUEDA

LXXI

Mientras esté en pie, puedes alzar dos santuarios por hora.

ENCANTAMIENTO se queda en la mesa y sostiene mientras esté en pie.

◆ Dos primaveras en un año. El almanaque se reimprimió, y luego se retiró sin ruido.



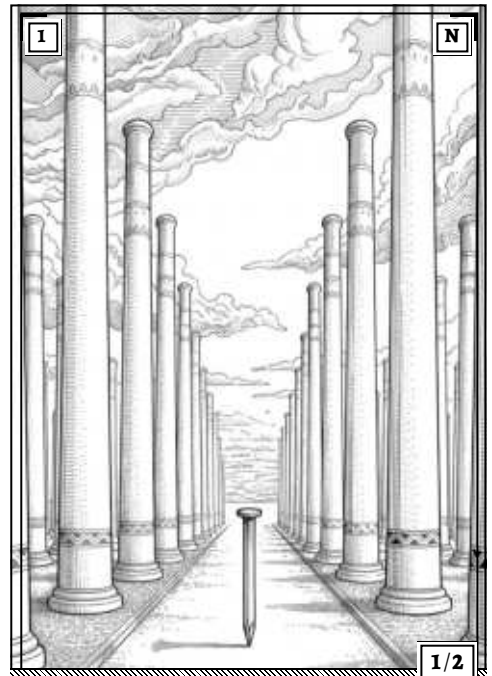
El Silbato de Estaño

⊗ FIGURA — SIN PALO

XXVI

Al morir: Roba una hoja.

◆ Una nota, y todo el patio se da la vuelta. Para eso y nada más se hizo.



El Clavo

⊗ FIGURA — SIN PALO

XXVII

Toque de muerte, defensor.

TOQUE DE MUERTE cualquier daño que haga a una figura es letal.

DEFENSOR guarda y nunca marcha.

◆ Punta arriba, en el camino. No tiene ninguna opinión sobre quién lo pisa.





El Recado Gris

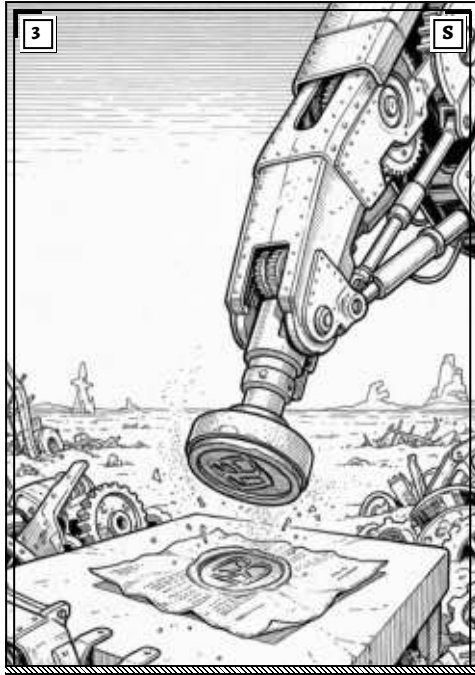
⚙ INSTANTE — SIN PALO

XXVIII

Roba 2 hojas. Pierdes 1 de luz.

| **INSTANTE** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ *Nadie recuerda haberlo mandado. Ya va por la mitad.*



El Sello de Plomo

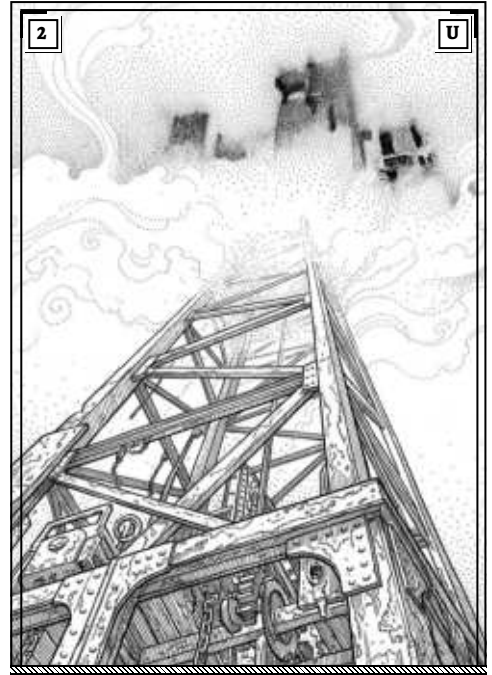
⚙ INSTANTE — SIN PALO

XXIX

Desdís una lectura objetivo. Tu oponente pierde 1 de luz.

| **INSTANTE** se lee a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

◆ *Prensado una vez, sobre las palabras, de modo que abrirlo es lo mismo que admitirlo.*



La Vela del Óxido

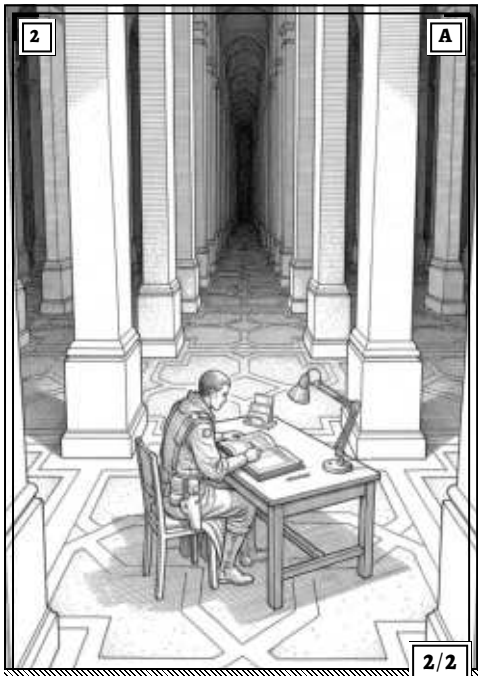
⚙ VIGILIA — SIN PALO

XXX

Vigilia — cuando tu luz baja de cinco: Ganas 6 de luz.

| **VIGILIA** se deja en vela en tu propia hora. Espera y salta sola: sin respuesta y sin objetivo tuyo.

◆ *Lleva mucho esperando a que estés en apuros, y no se lleva un desengaño.*



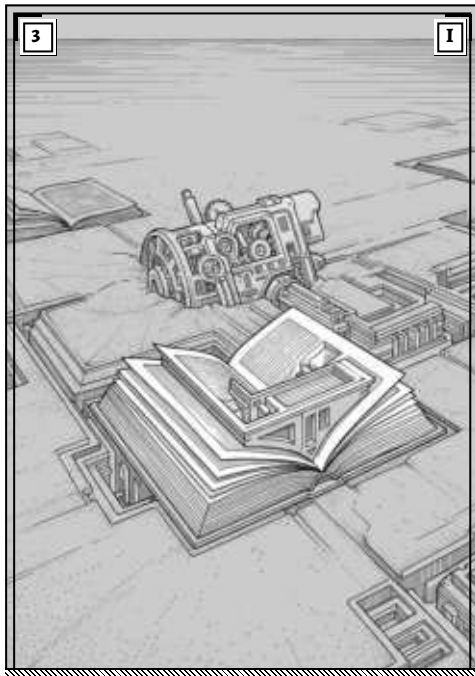
El Escribiente de Noche

⚙ FIGURA — SIN PALO

XXXI

Al terminar la hora: Roba una hoja. Al terminar la hora: Pierdes 1 de luz.

◆ *Trabaja las horas cortas de un tirón, y te pasa el gasto del candil.*



La Hora Vacía

⚙ CONJURO — SIN PALO

XXXII

El Tomo ofrece 4 hojas; quédate una.

| **CONJURO** se lee en tu propia hora; luego muere.

◆ *Cuatro páginas se abren. Solo ibas a leer una.*



La Máscara de Peltre

⚙ FIGURA — SIN PALO

XXXIII

Amenaza, velado.

| **AMENAZA** dos figuras deben guardarla, o ninguna.

| **VELADO** tu oponente no puede nombrarla.

◆ *Quién hay detrás no es la pregunta. La pregunta es qué puerta.*





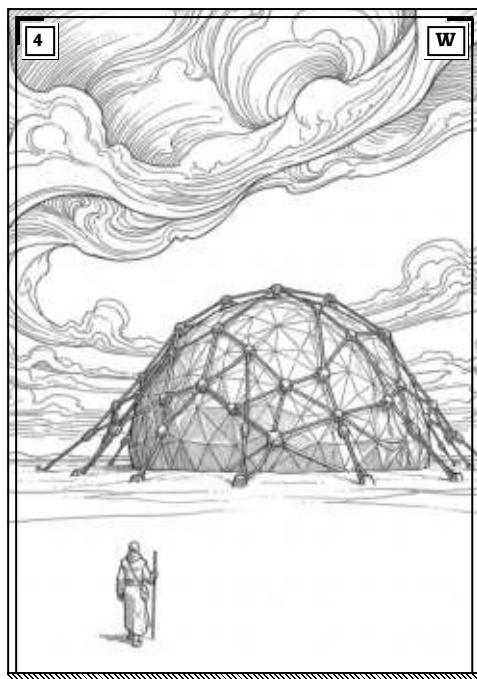
La Página de Enfrente ♦

◉ LEGENDARIA FIGURA — SIN PALO

XXXIV

Al llegar: Tu verso se convierte en una copia del de tu oponente.

♦ A contraluz, las dos páginas dicen lo mismo. Una de las dos miente, y no es esta.



La Red Lastrada

◉ CONJURO — SIN PALO

XXXV

Una figura mengua, y no despierta en la hora siguiente. Una figura mengua, y no despierta en la hora siguiente.

| CONJURO se lee en tu propia hora; luego muere.

♦ Lo que cae en ella se queda el tiempo justo para dejar de intentarlo.



◉ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA

I of XVIII

4 de daño a cualquier objetivo.

| PALABRA gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

♦ La primera palabra, y aún la menos paciente.



◉ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA

II of XVIII

Destruye una figura objetivo.

| PALABRA gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

♦ Dicha una vez, en voz baja, sobre todo lo vivo.



◉ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA

III of XVIII

Ganas 6 de luz.

| PALABRA gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

♦ La palabra que el Tomo más repite.



◉ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA

IV of XVIII

Roba 2 hojas.

| PALABRA gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

♦ Lee dos páginas por delante.





⚙️ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA **V of XVIII**

Ganas 2 de luz. Llegan 2 × El Acólito (1/1).

| **PALABRA** gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

◆ *Llama a los fieles; la luz vuelve.*

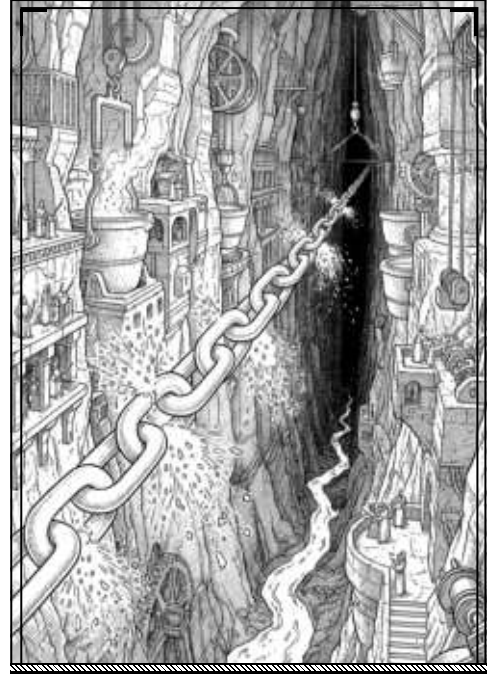


⚙️ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA **VI of XVIII**

Tus figuras obtienen +2/+0 hasta el fin de la hora.

| **PALABRA** gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

◆ *No necesita traducción.*

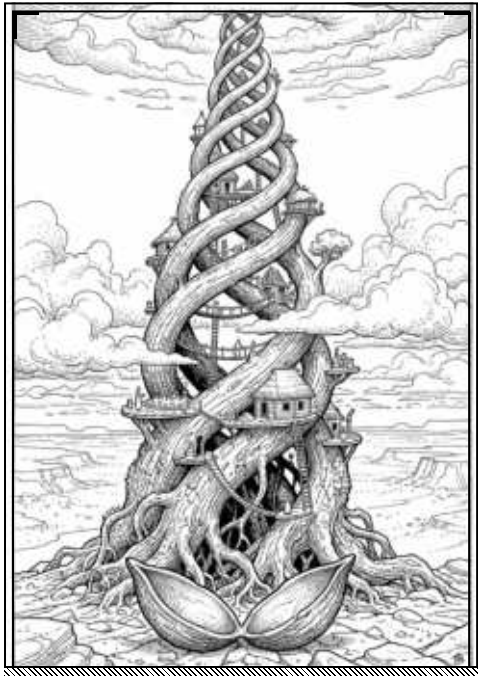


⚙️ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA **VII of XVIII**

Tus figuras conservan +0/+1.

| **PALABRA** gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

◆ *Lo que toca, tocado se queda.*



⚙️ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA **VIII of XVIII**

Una figura conserva +2/+2.

| **PALABRA** gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

◆ *La sílaba favorita de la Rueda.*

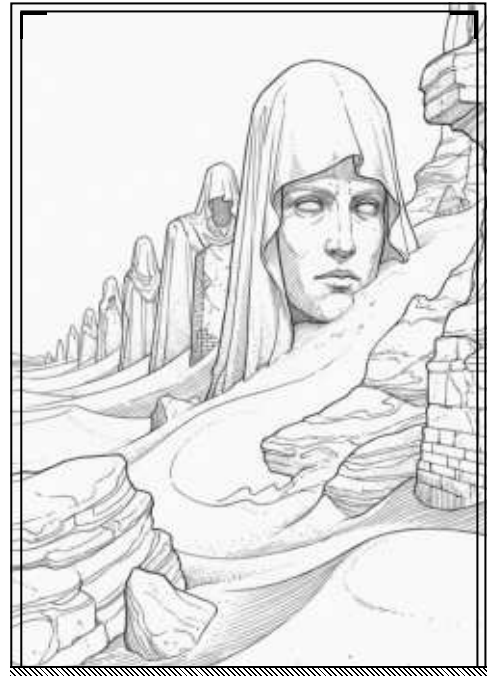


⚙️ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA **IX of XVIII**

Una figura vuelve a la mano que la leyó.

| **PALABRA** gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

◆ *Una llegada, sin escribir.*



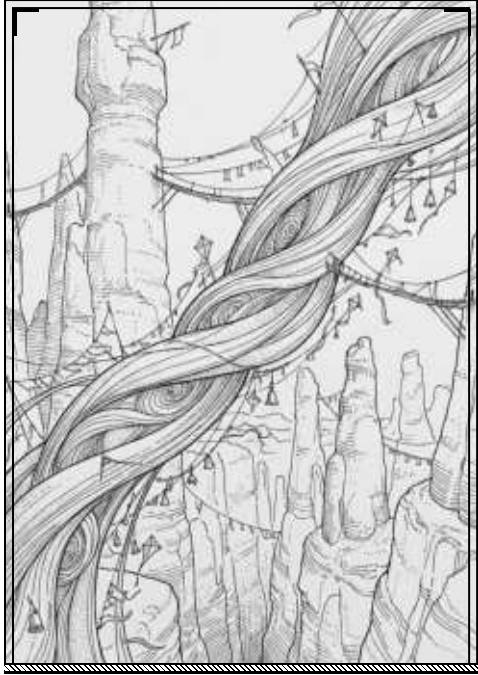
⚙️ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA **X of XVIII**

Destruye una figura menguada objetivo.

| **PALABRA** gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

◆ *Lo que los ociosos van siendo.*





⚙️ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA **XI of XVIII**

Tus figuras ganan vuelo hasta el fin de la hora.

| **PALABRA** gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

◆ *Cielo prestado, se devuelve al anochecer.*



⚙️ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA **XII of XVIII**

Una figura vuelve de tu margen.

| **PALABRA** gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

◆ *La Tumba presta, con interés.*

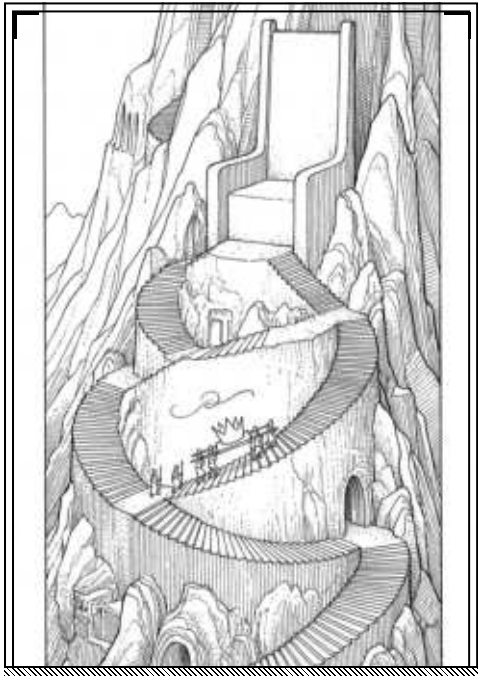


⚙️ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA **XIII of XVIII**

Llegan 2 × El Lobo Gris (2/2).

| **PALABRA** gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

◆ *Nunca se dice en singular.*



⚙️ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA **XIV of XVIII**

Llegan 1 × El Monarca (3/3).

| **PALABRA** gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

◆ *Una corona, trazada de un solo trazo.*



⚙️ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA **XV of XVIII**

Todas las figuras enemigas menguan.

| **PALABRA** gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

◆ *La más suave de las dieciocho.*



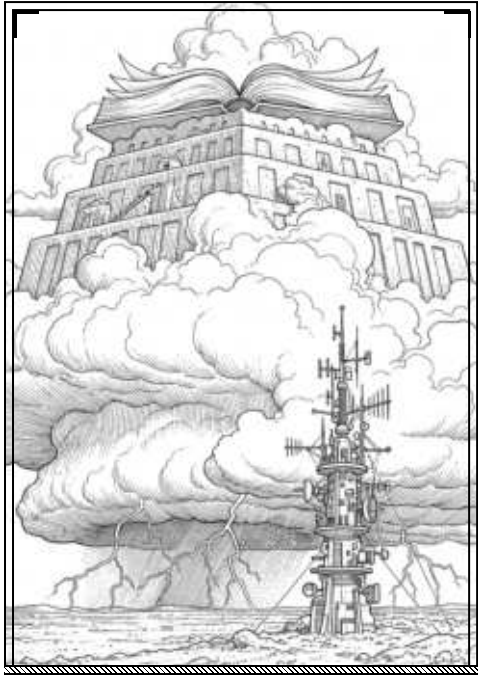
⚙️ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA **XVI of XVIII**

Roba una hoja. Ganas 3 de luz.

| **PALABRA** gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

◆ *Luz pequeña, luz honrada.*



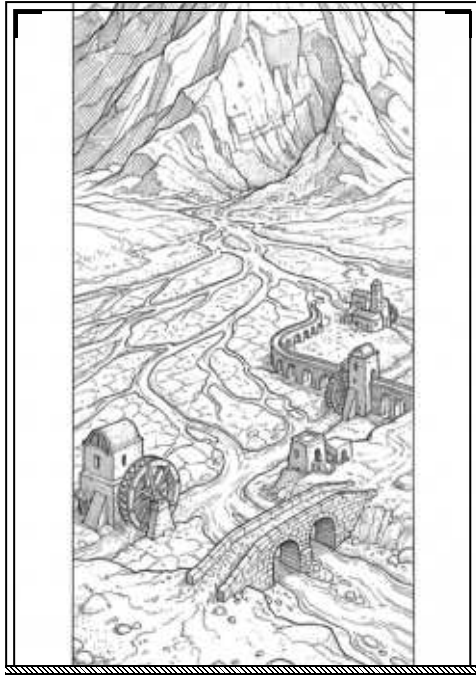


⚙️ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA **XVII of XVIII**

3 de daño a cada figura.

▮ **PALABRA** gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

◆ *El Tomo, aclarándose la garganta.*



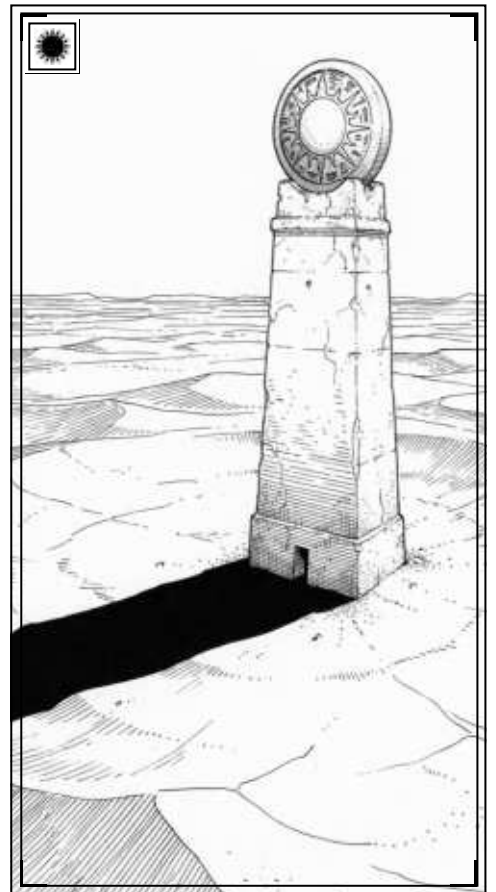
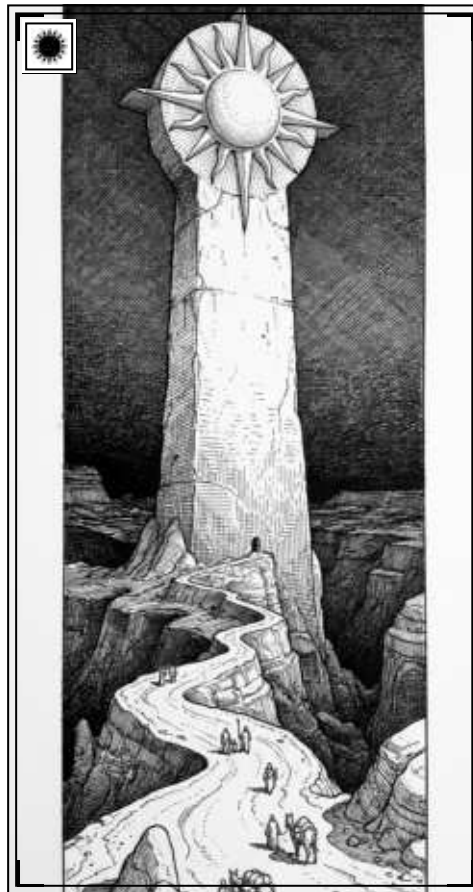
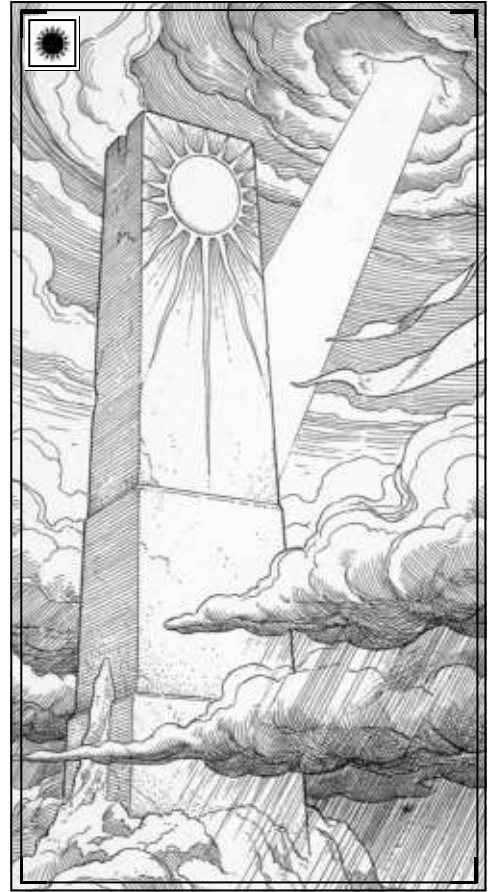
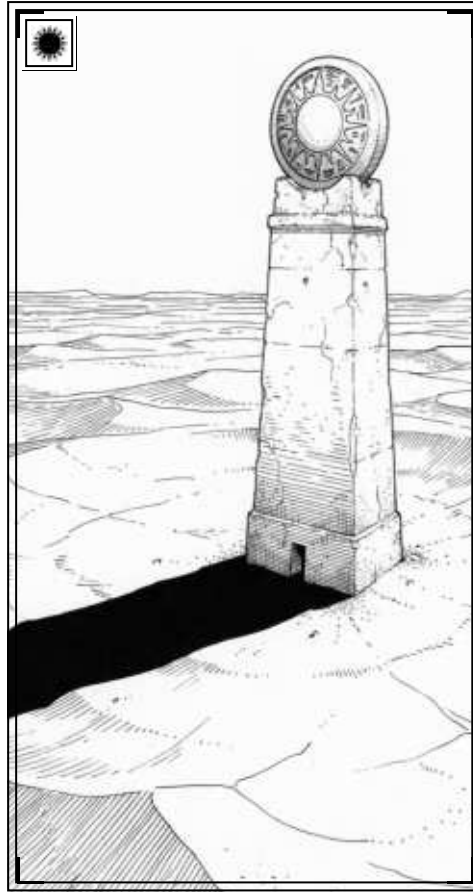
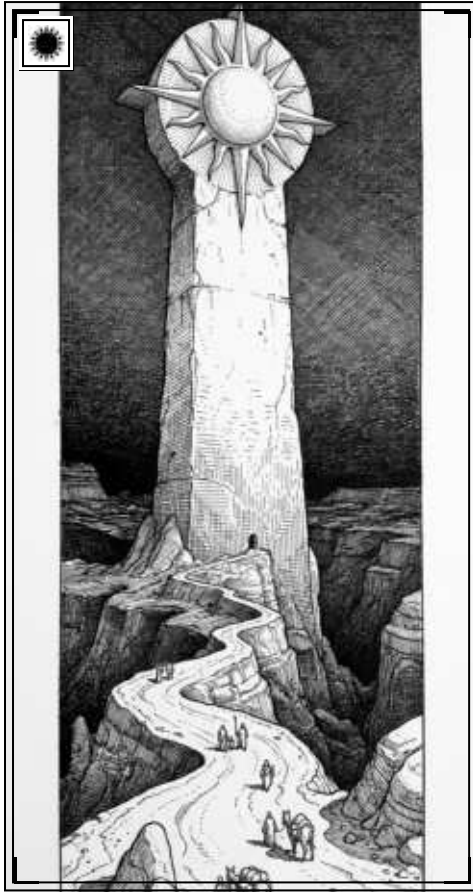
⚙️ PALABRA — DE LA PRIMERA LENGUA **XVIII of XVIII**

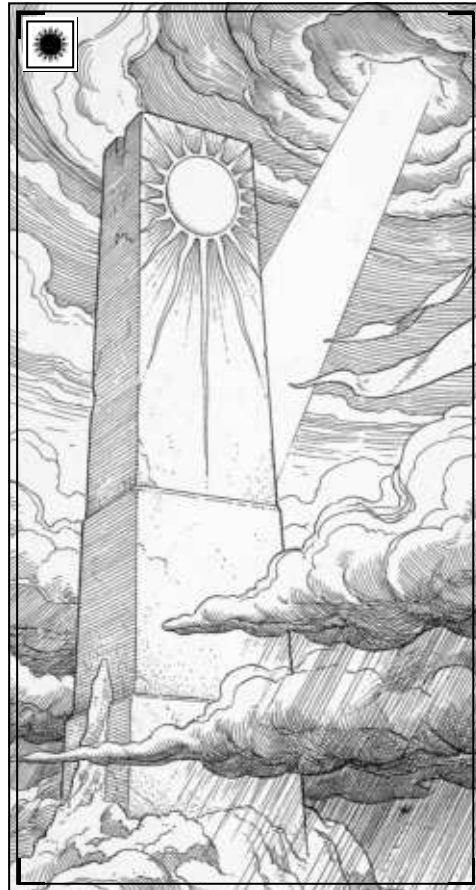
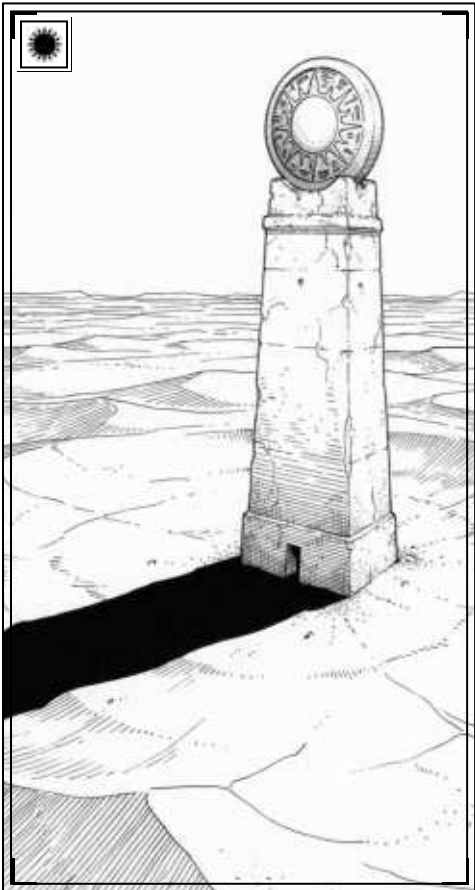
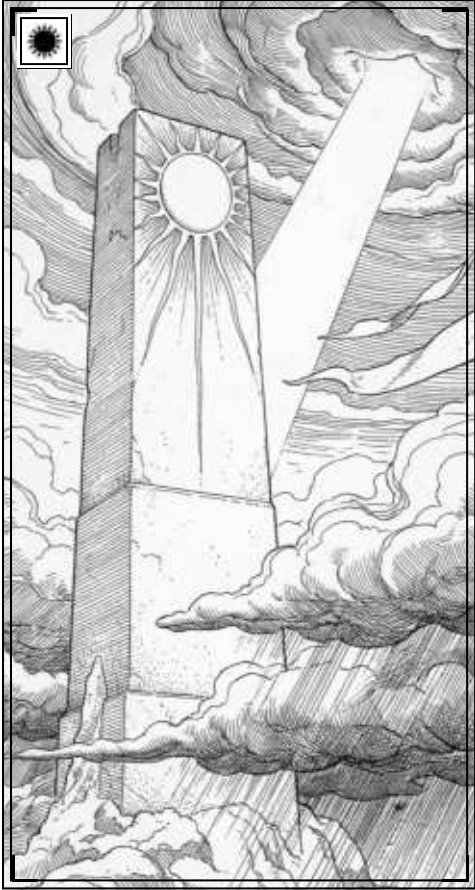
Tu oponente pierde 4 de luz.

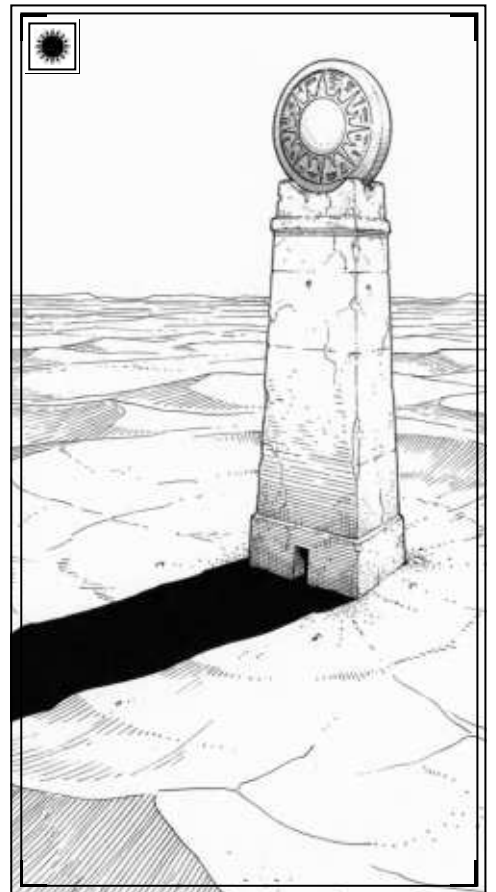
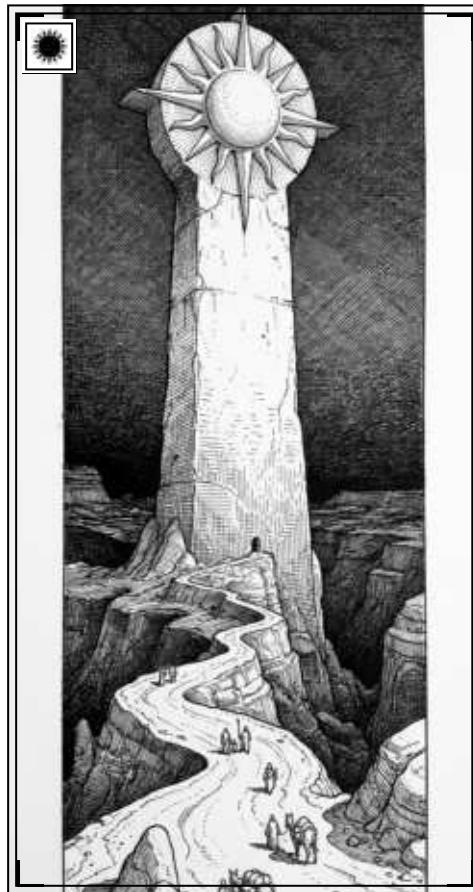
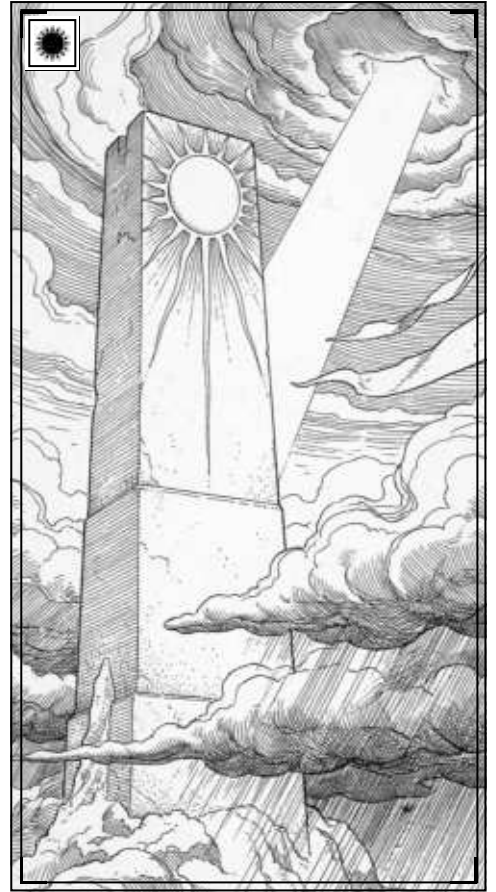
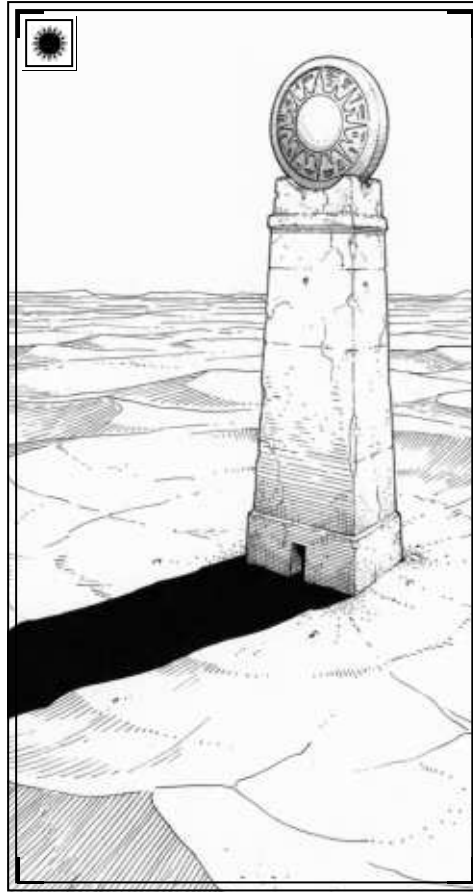
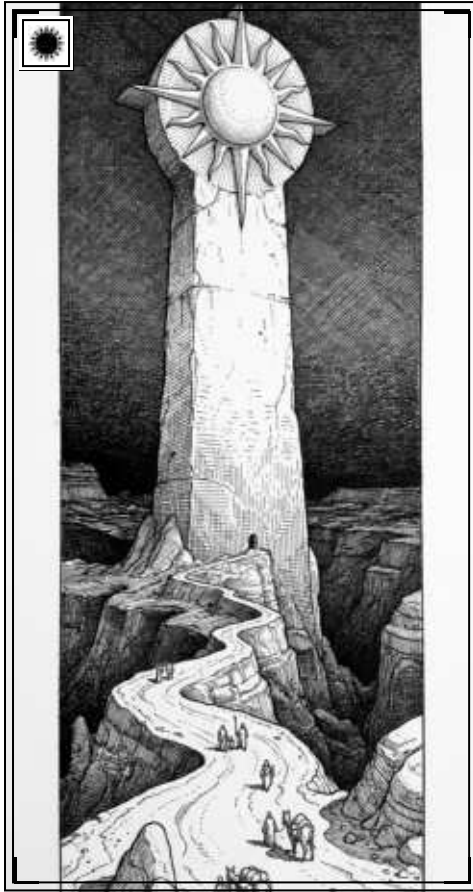
▮ **PALABRA** gratis si tu verso la deletrea. Decirla gasta esas letras.

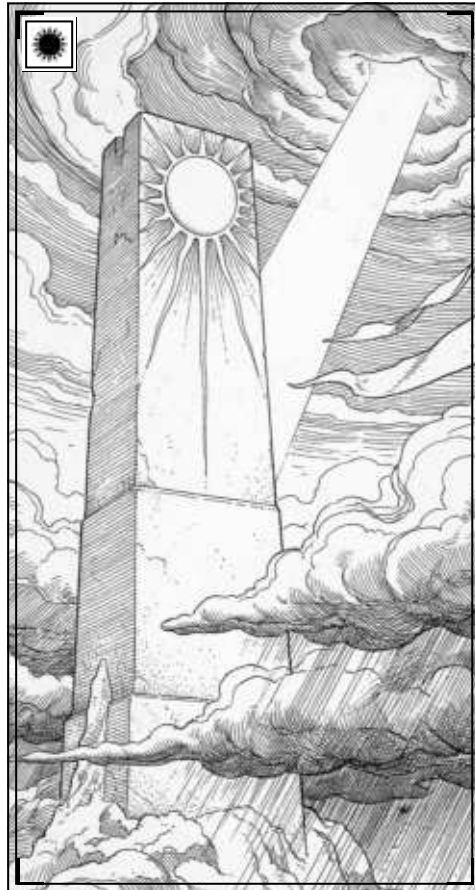
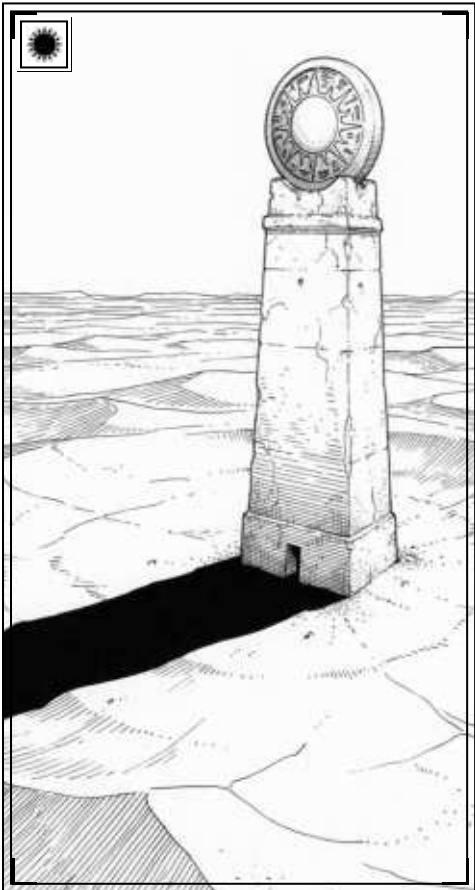
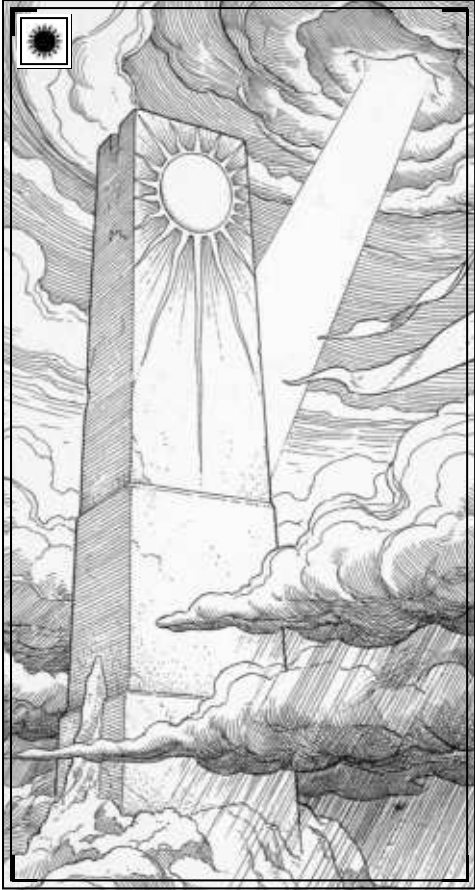
◆ *La tinta más antigua.*

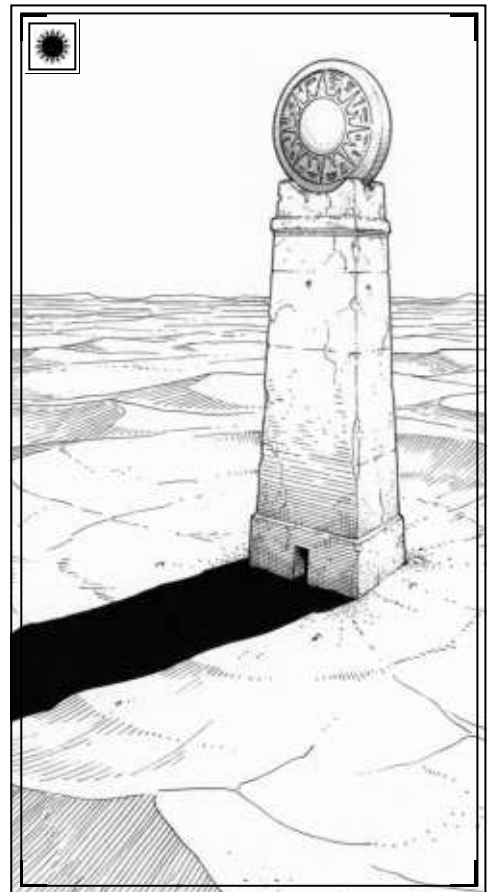
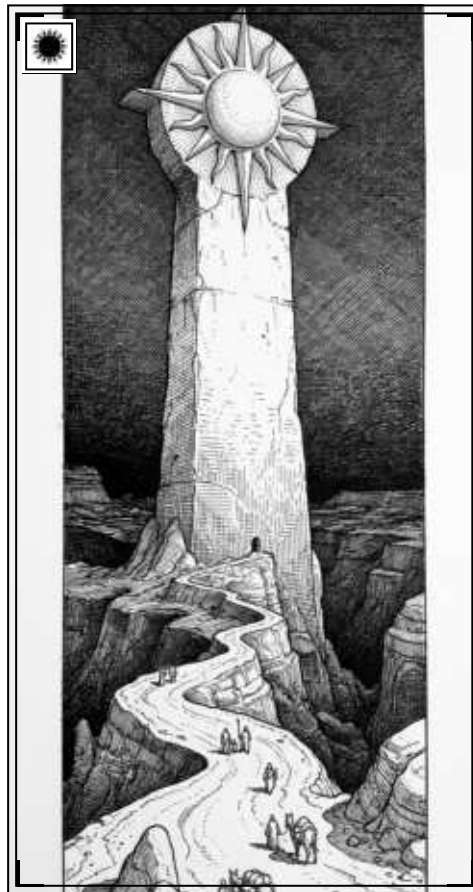
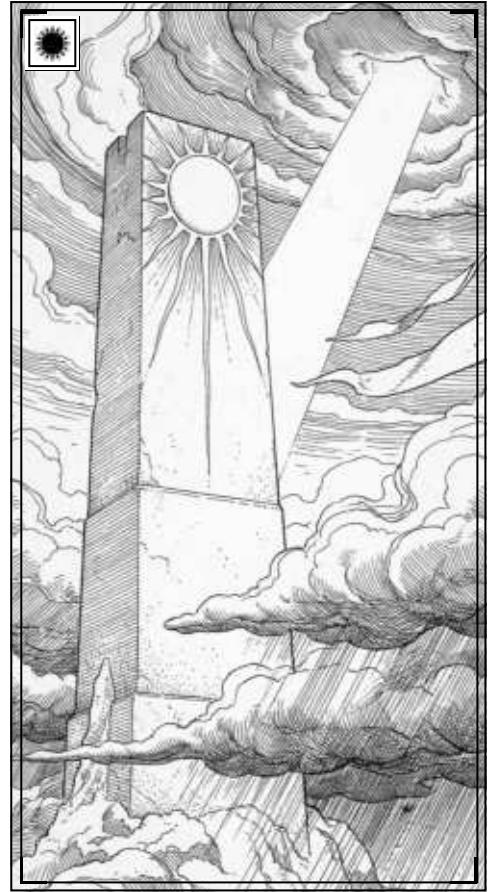
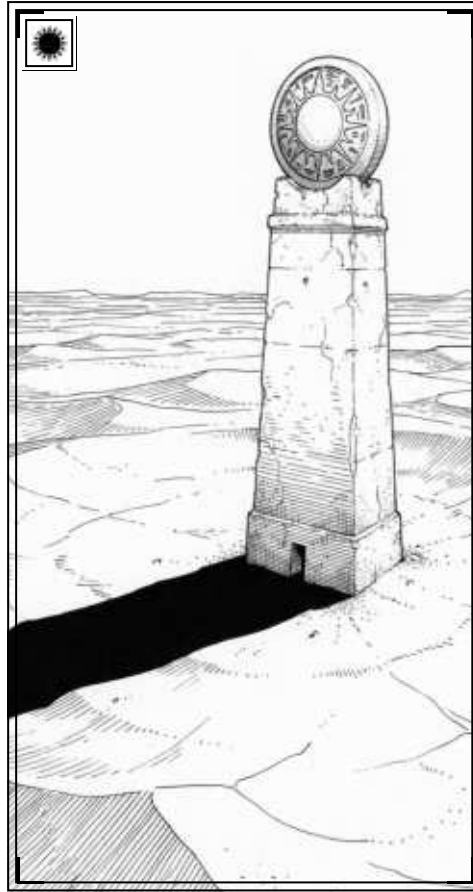
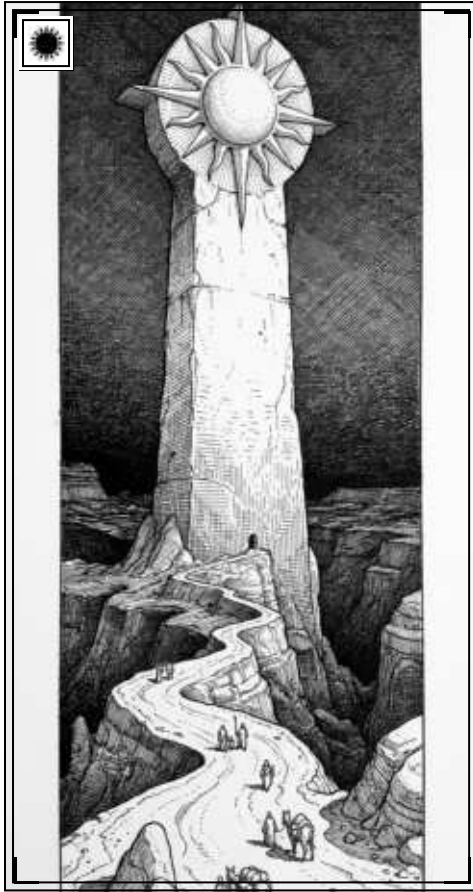


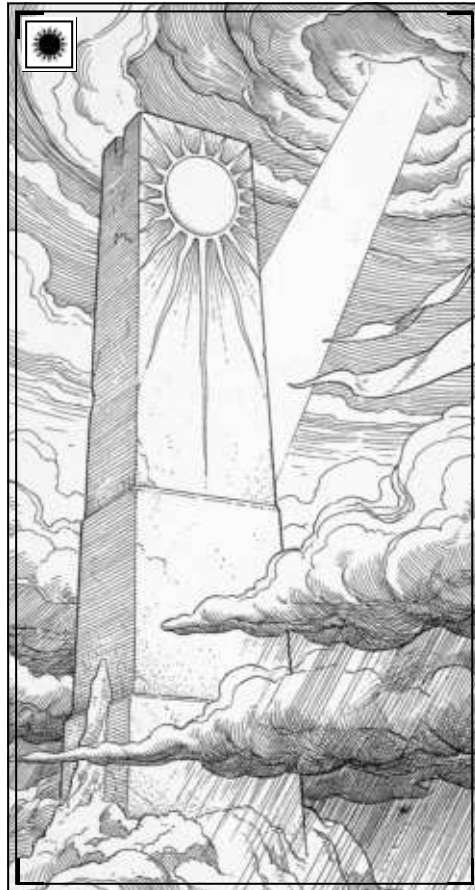
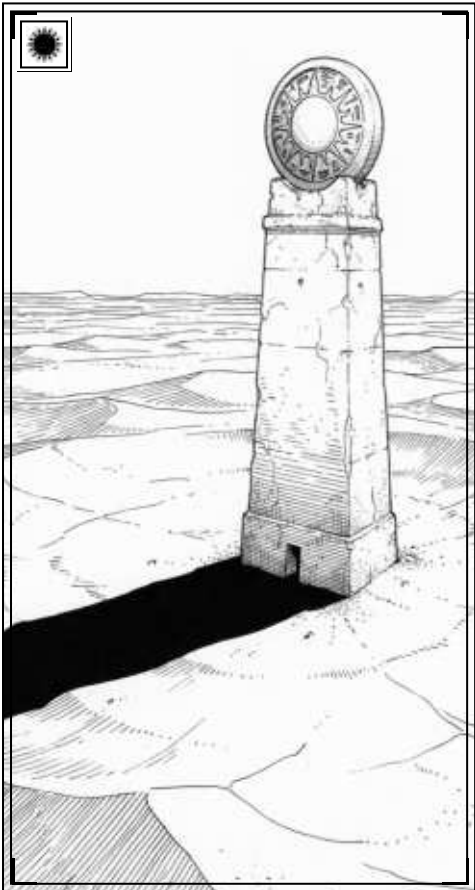
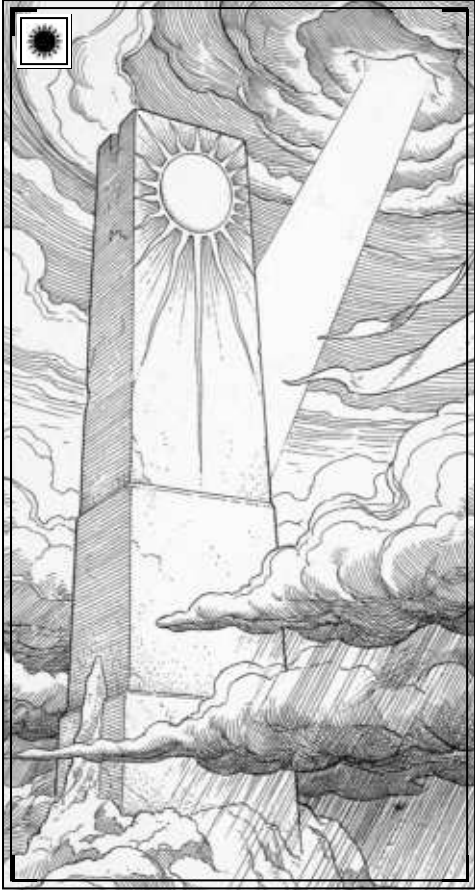


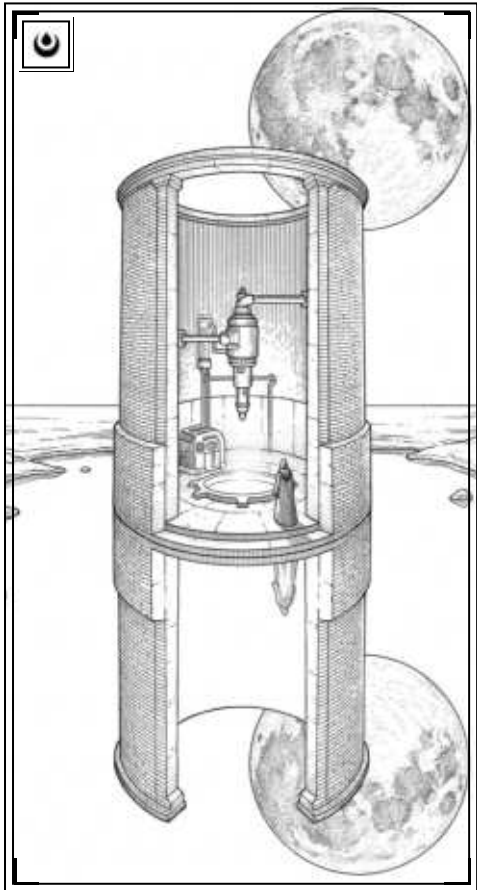


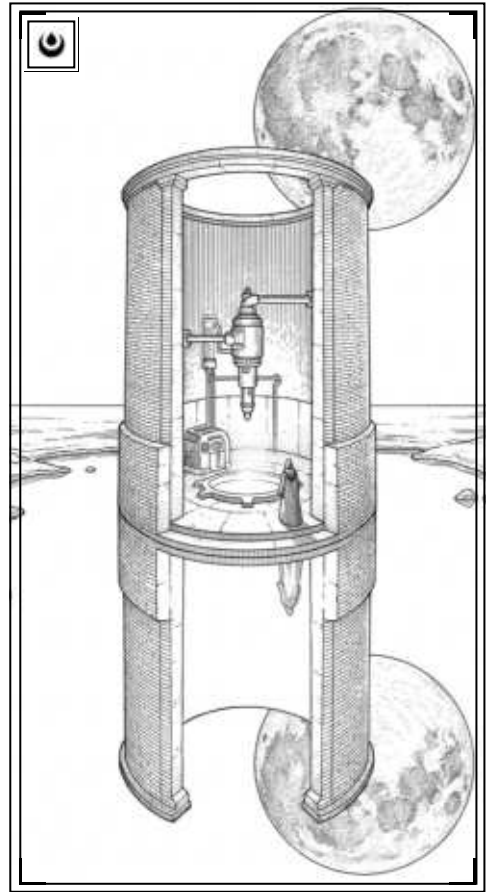
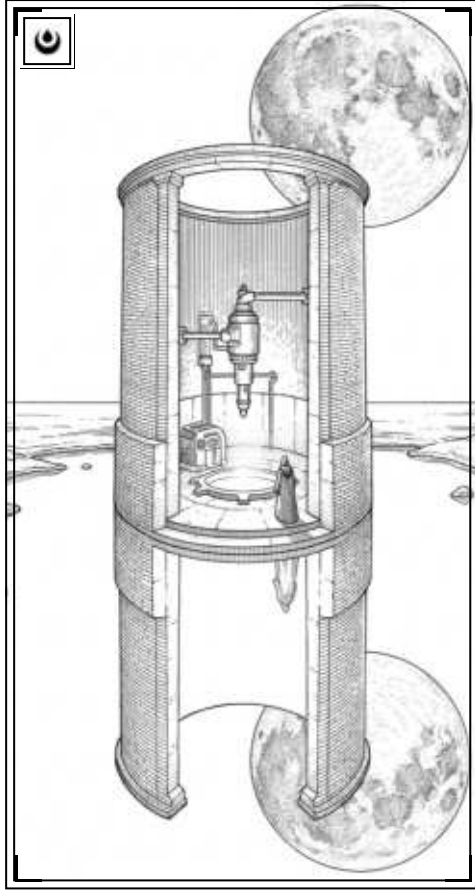


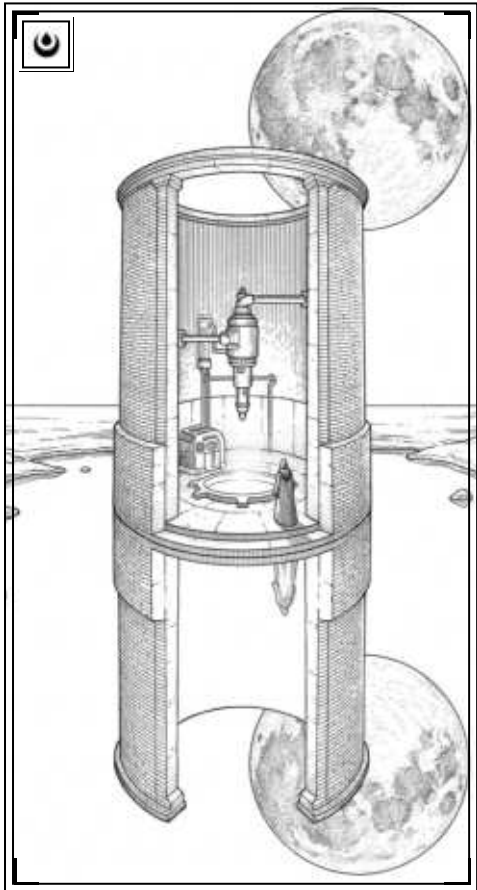


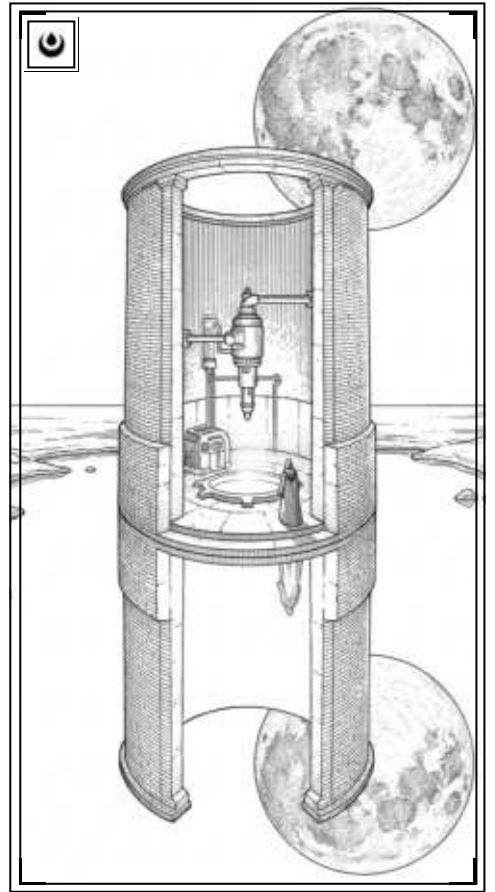
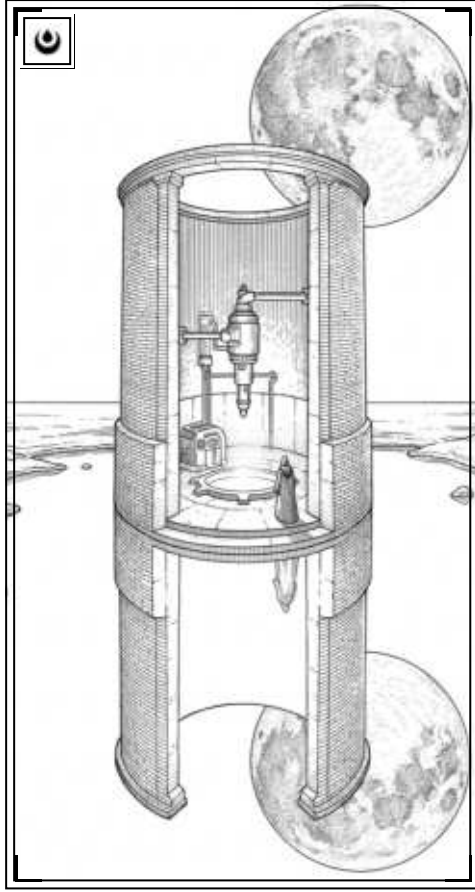


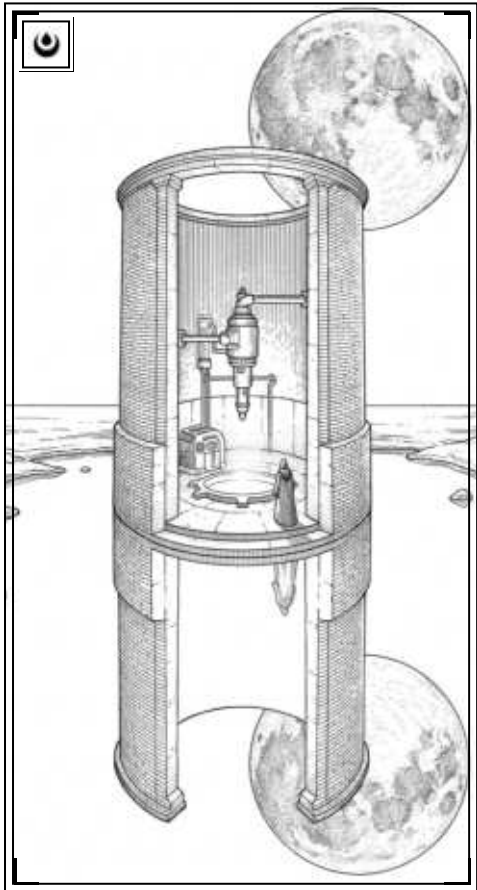


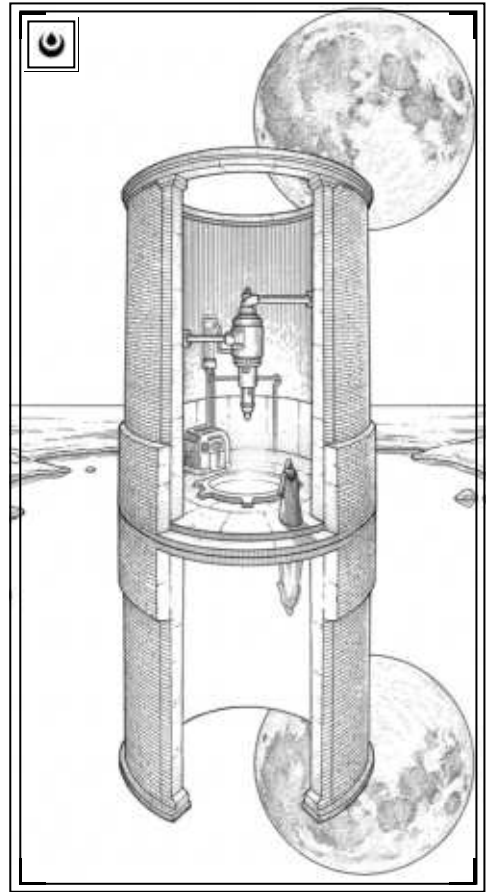
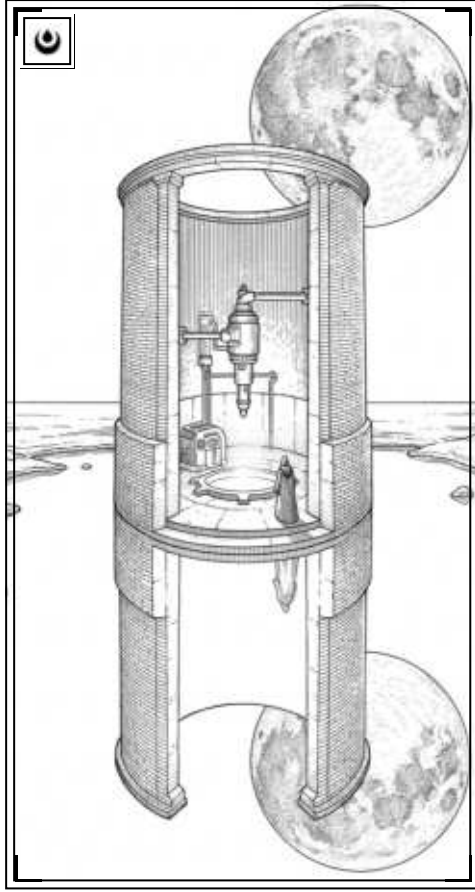


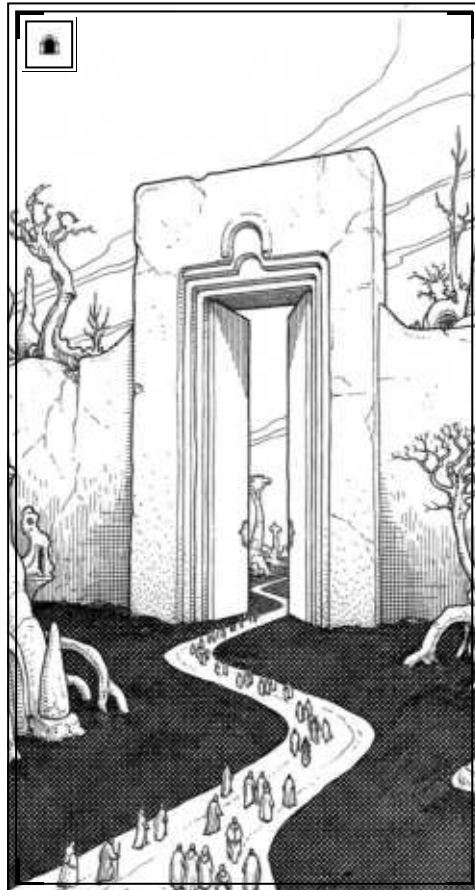
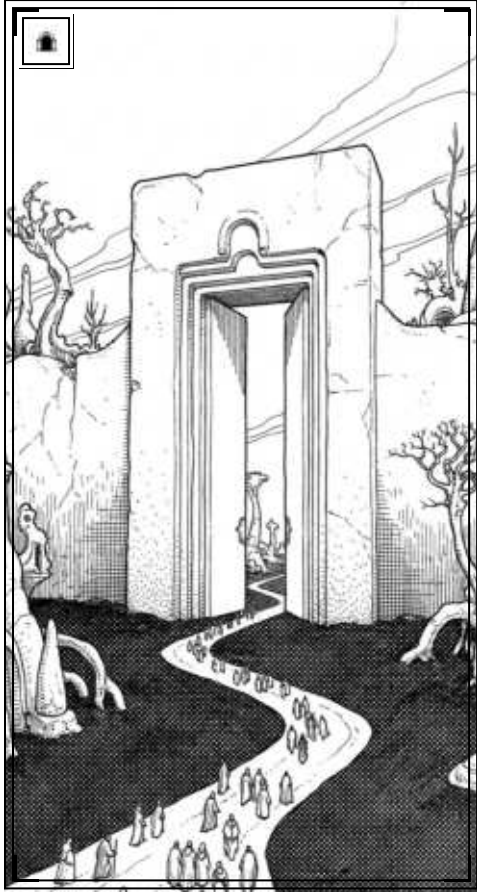


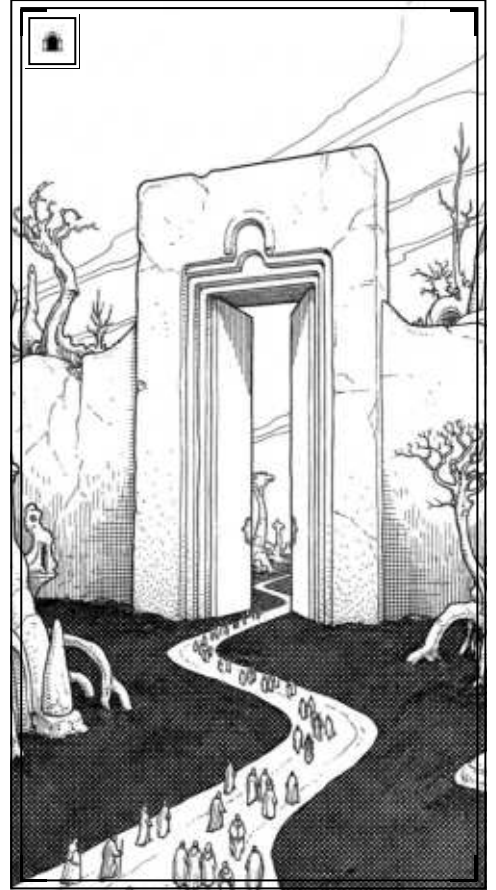


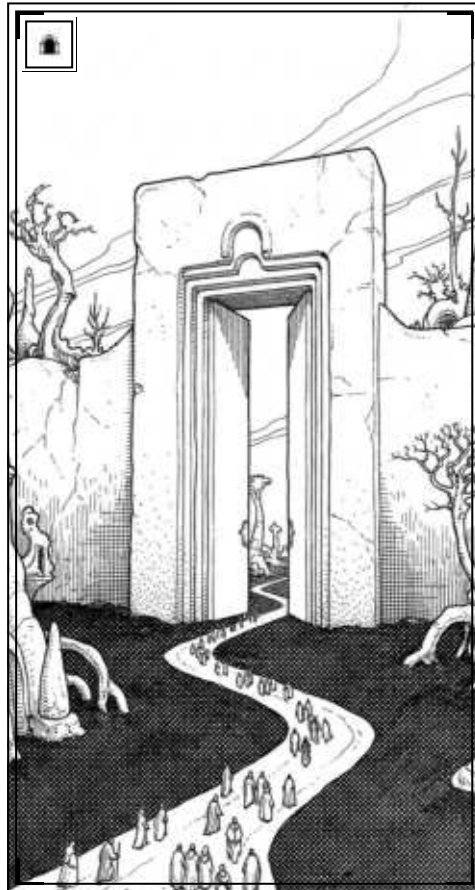
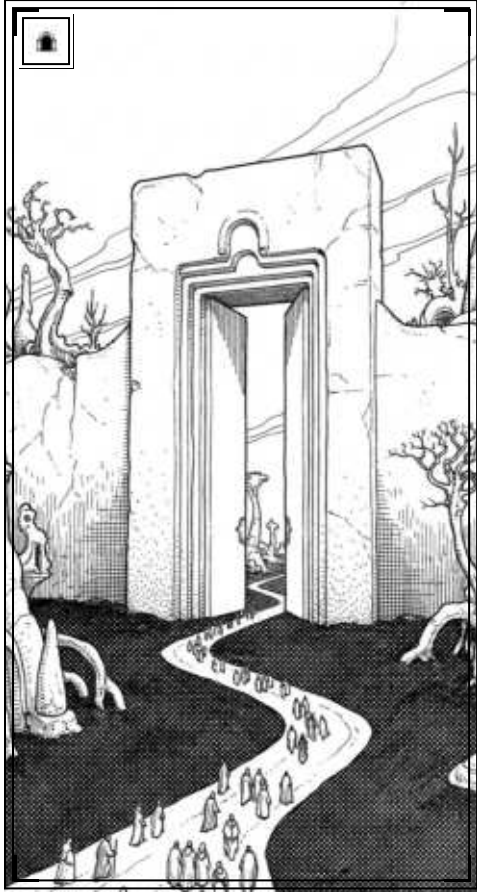


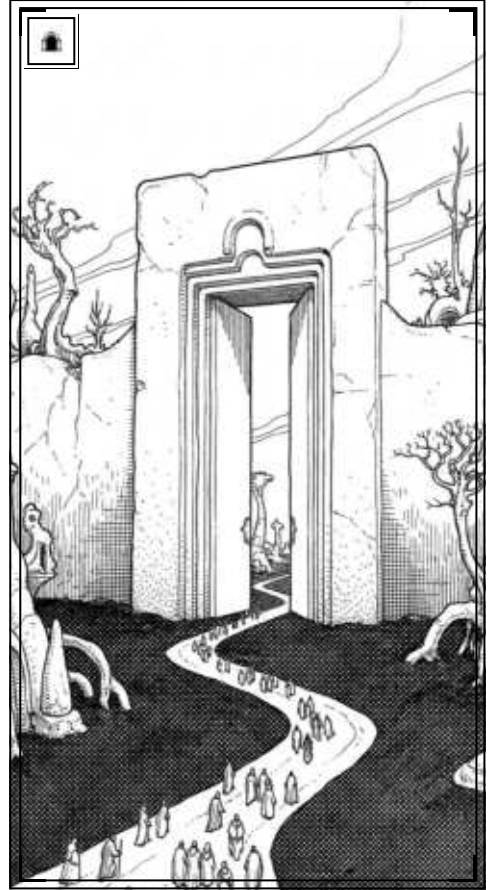


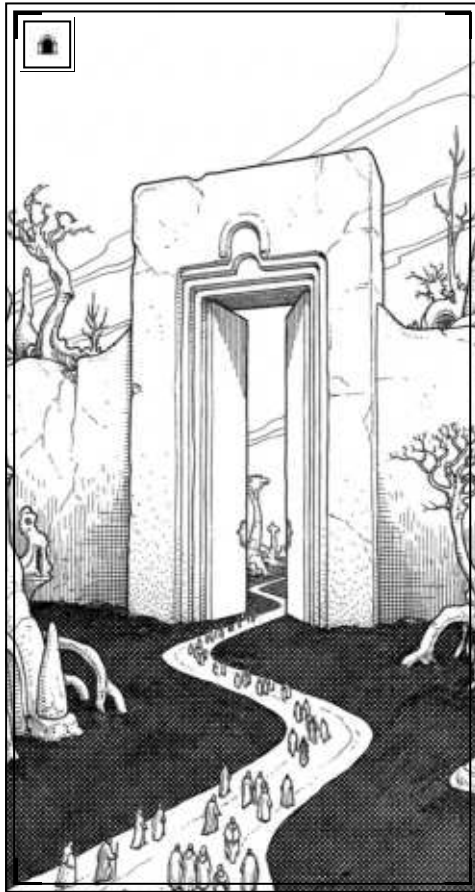
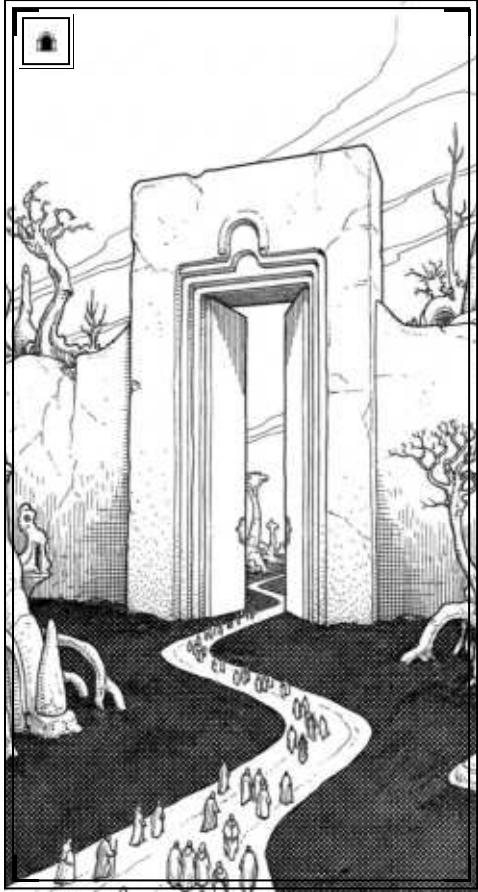


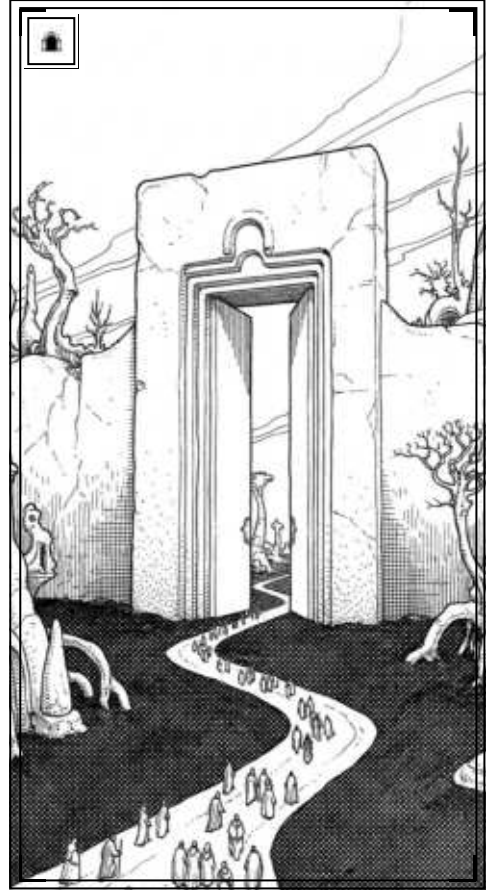


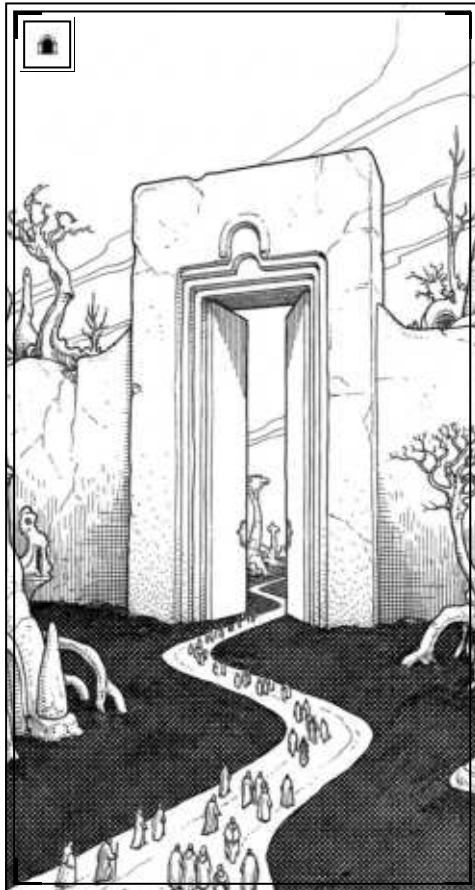
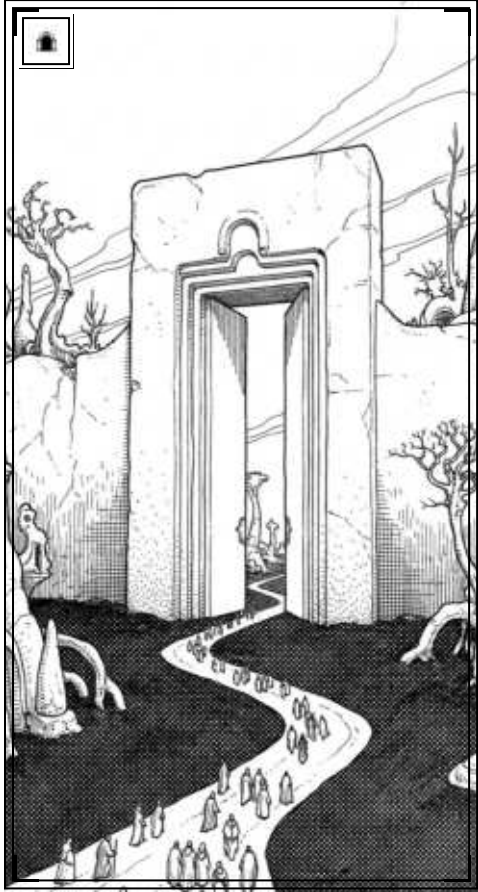


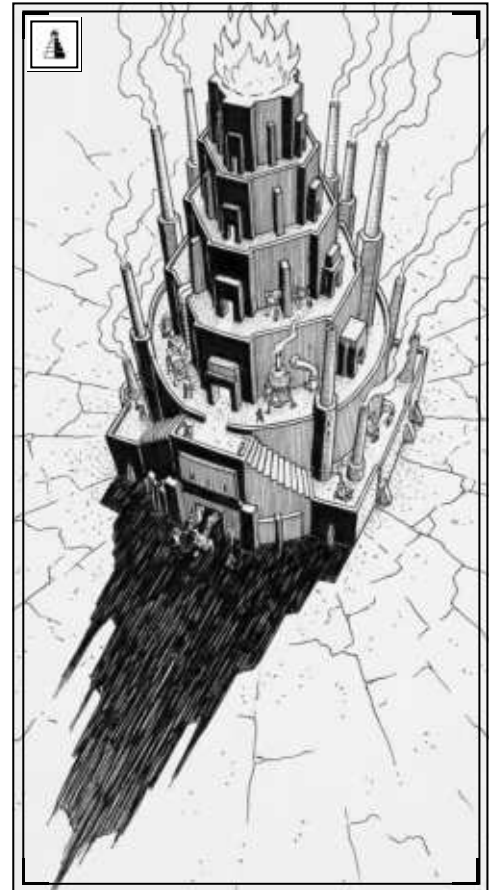
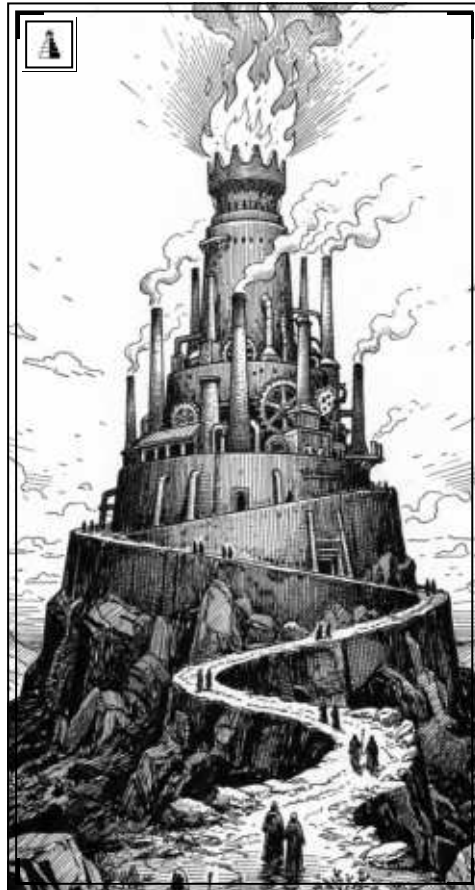
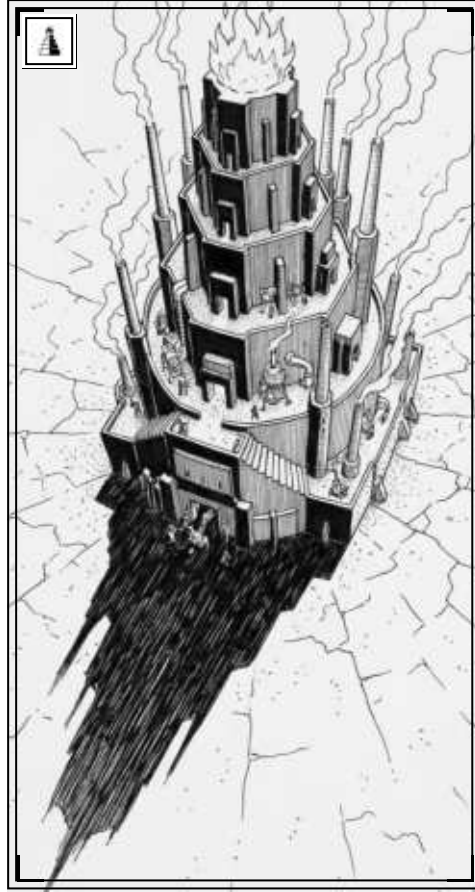
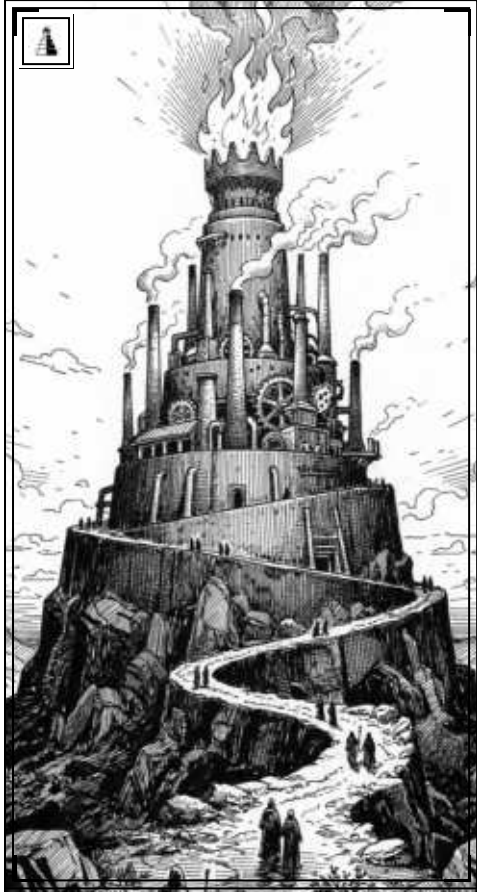


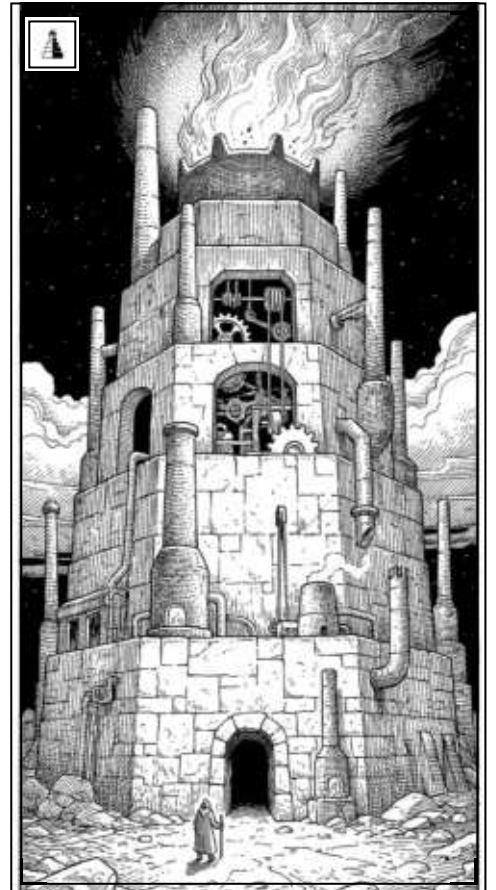
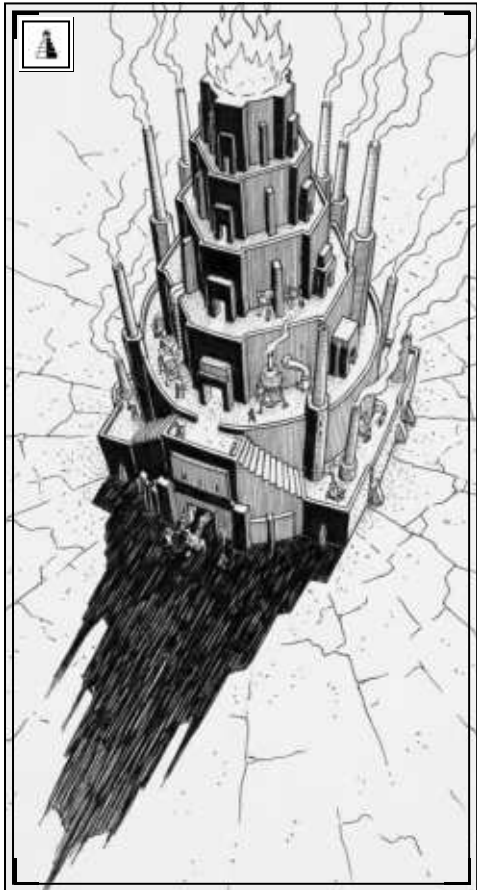


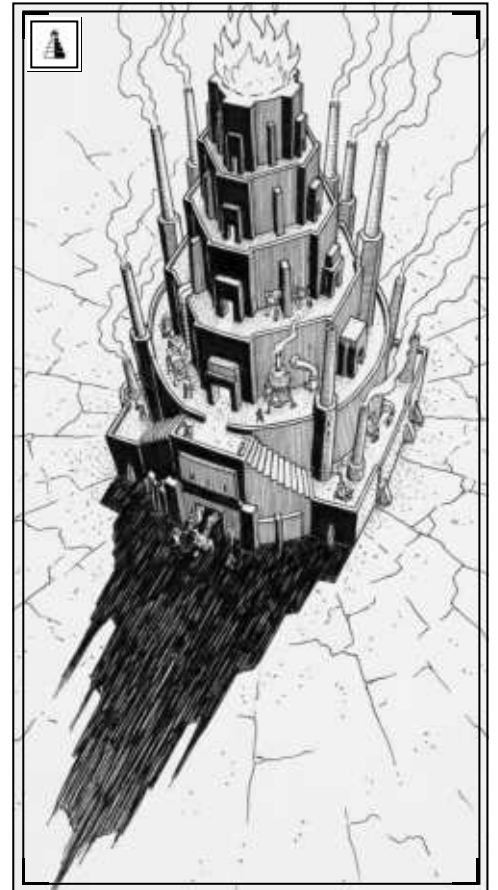
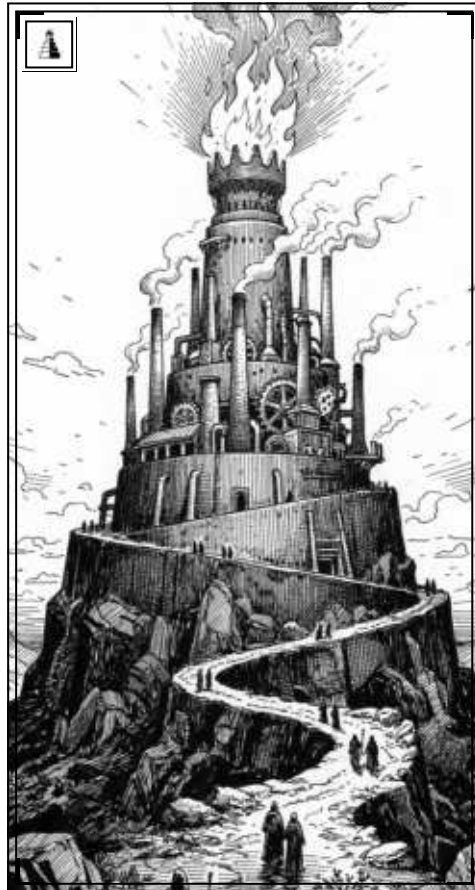
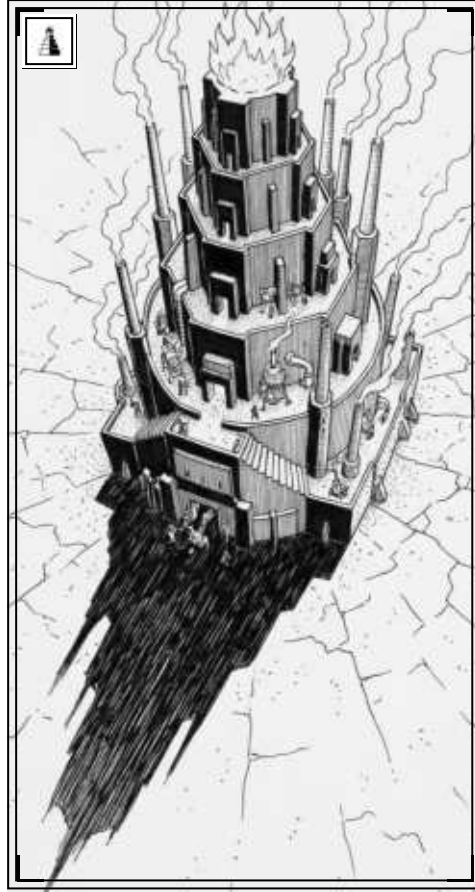
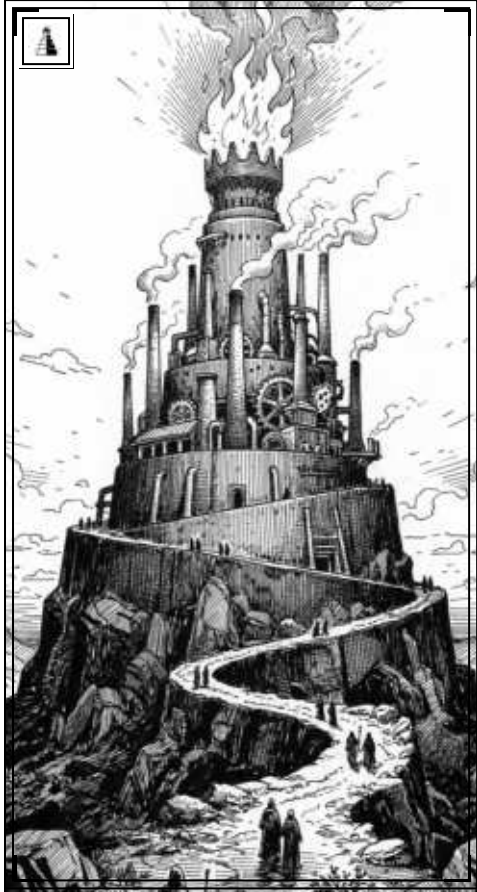


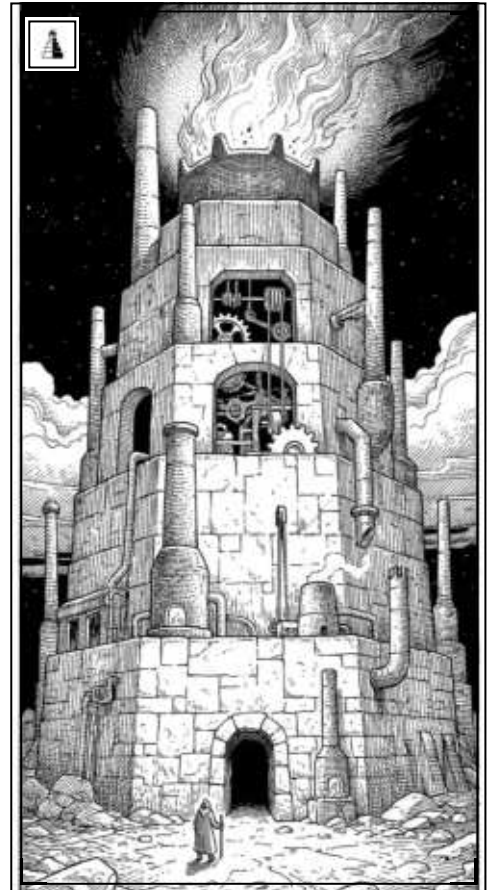
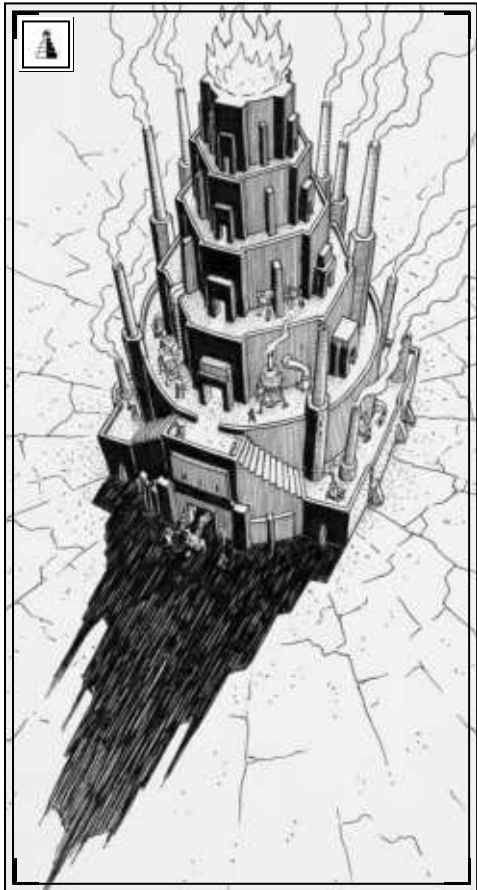


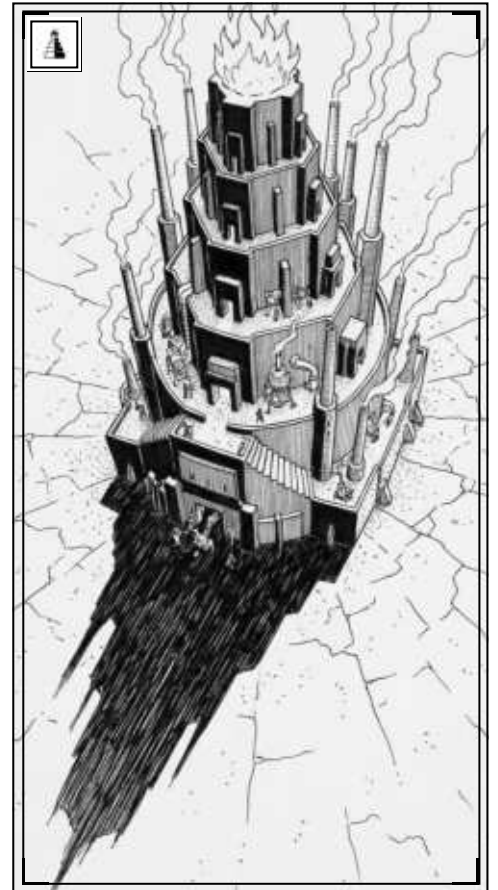
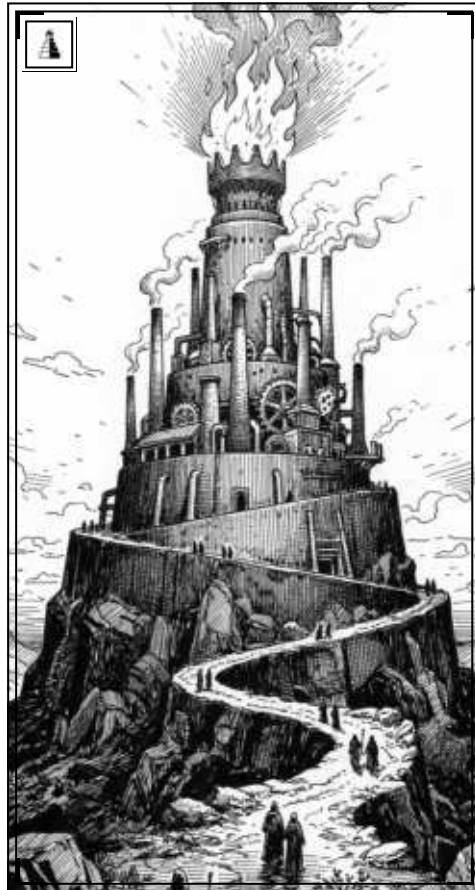
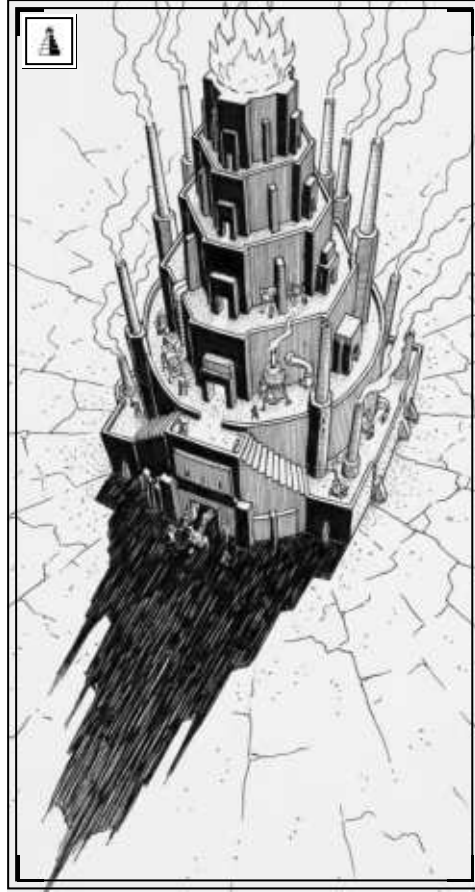
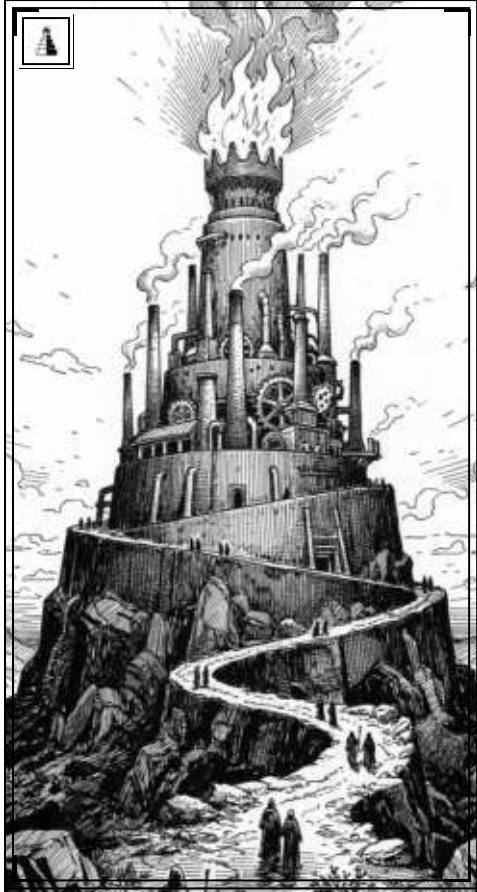


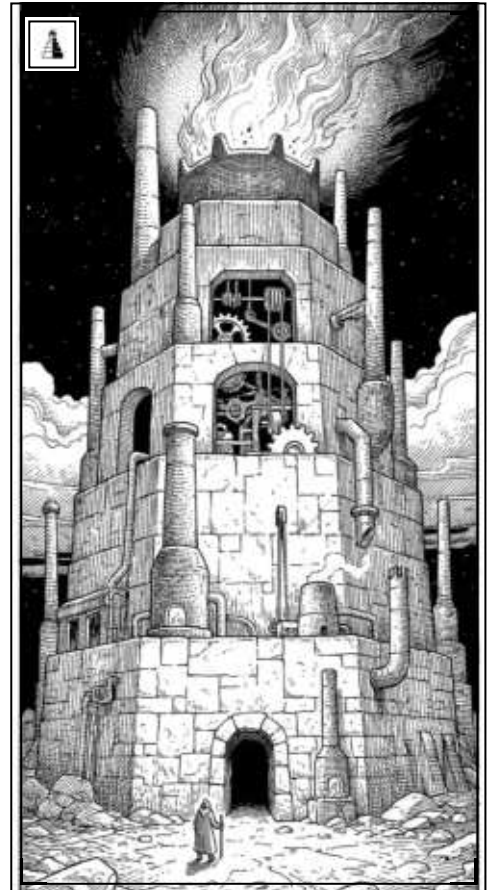
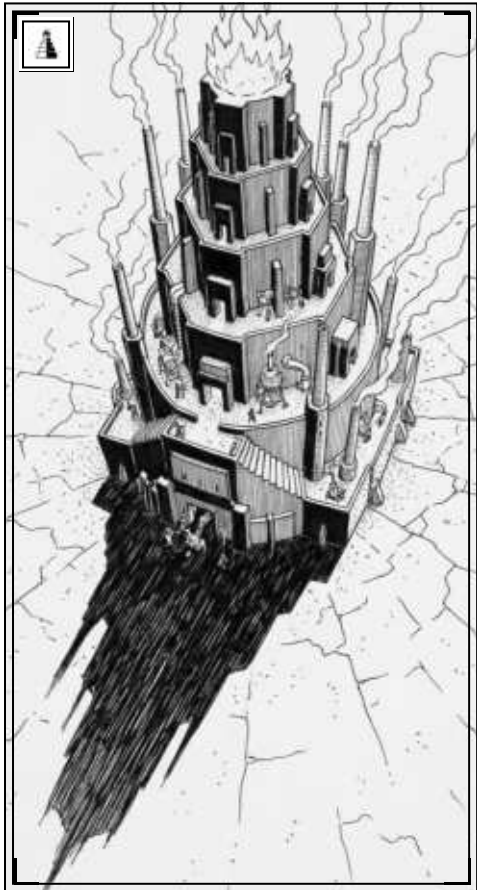


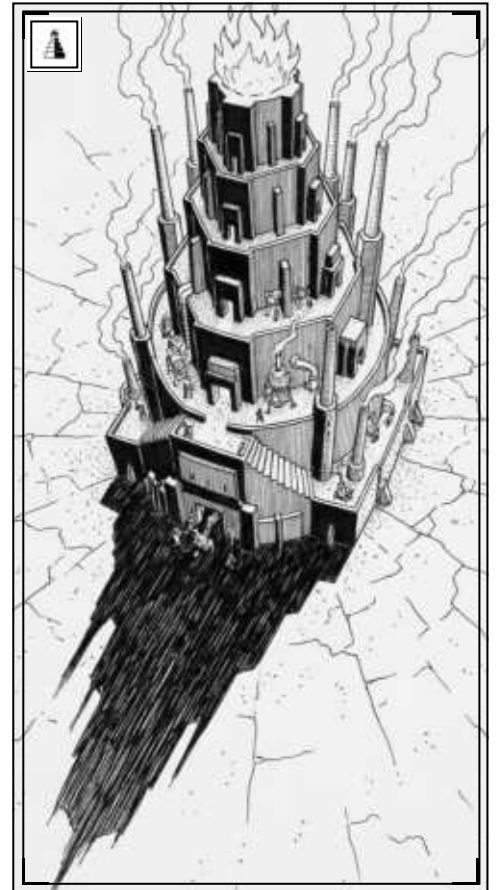
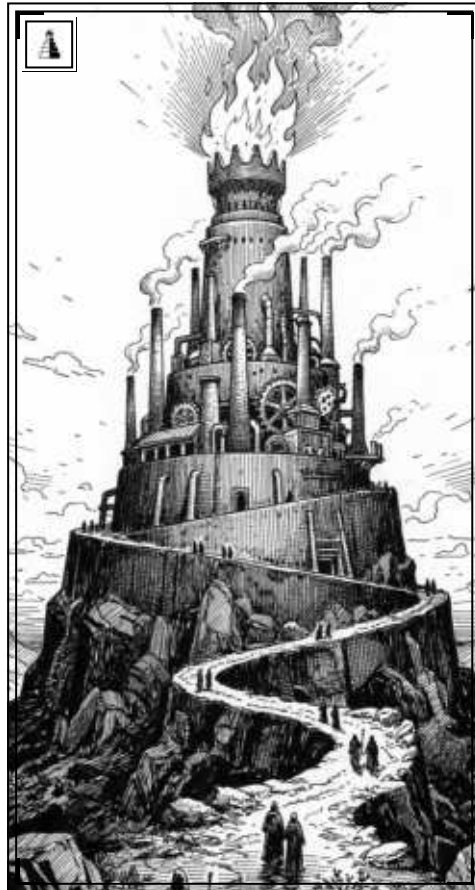
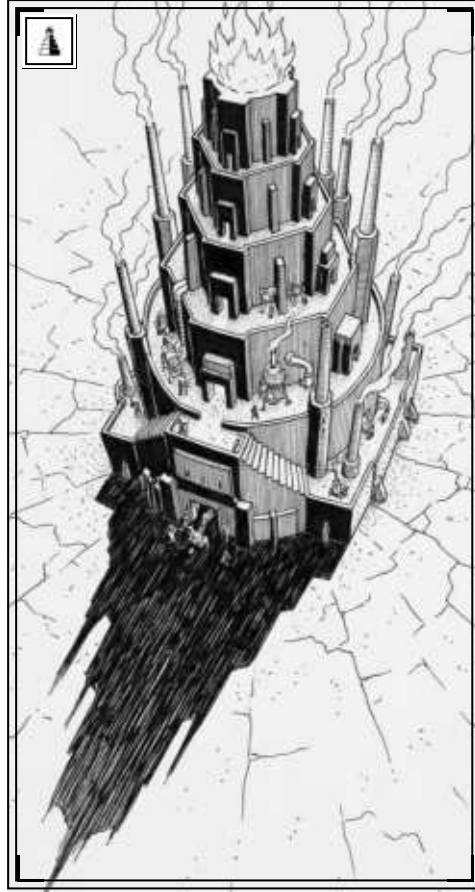
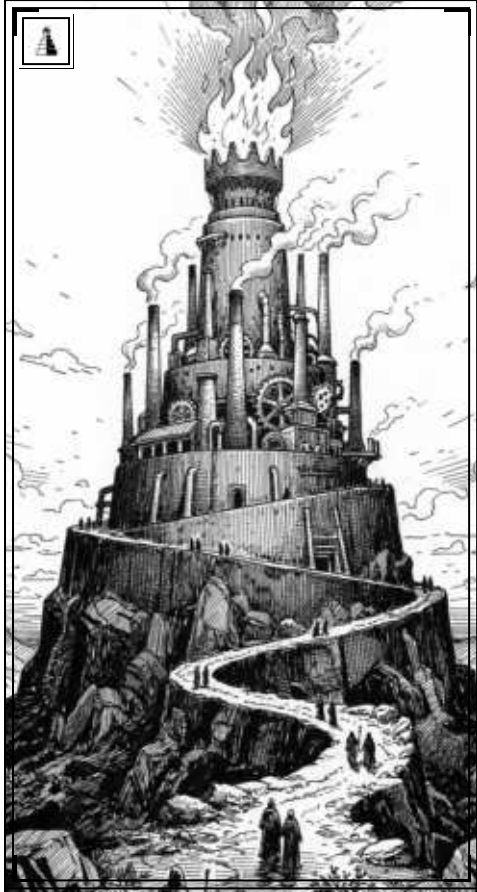


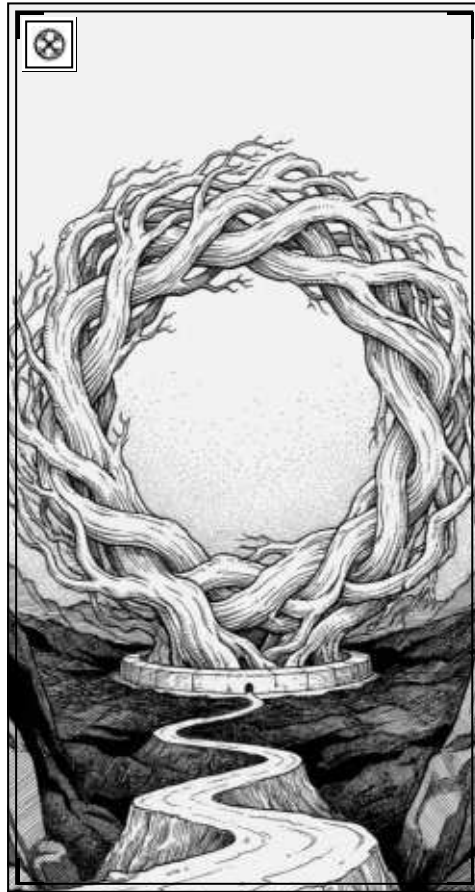
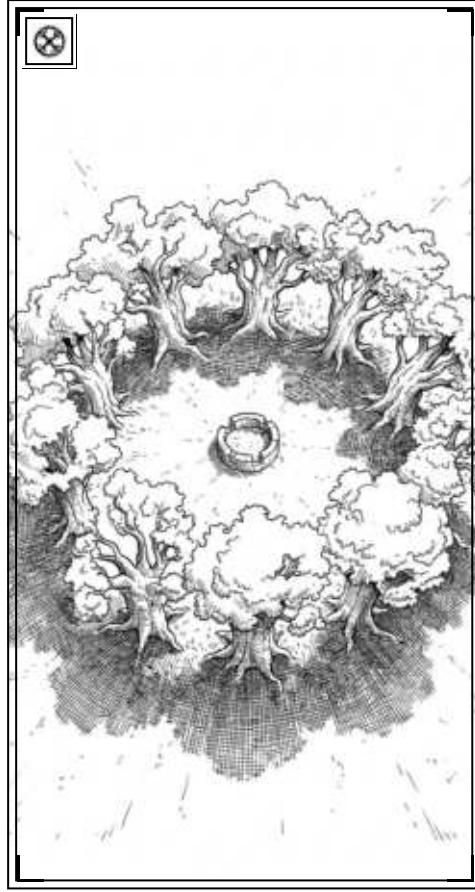


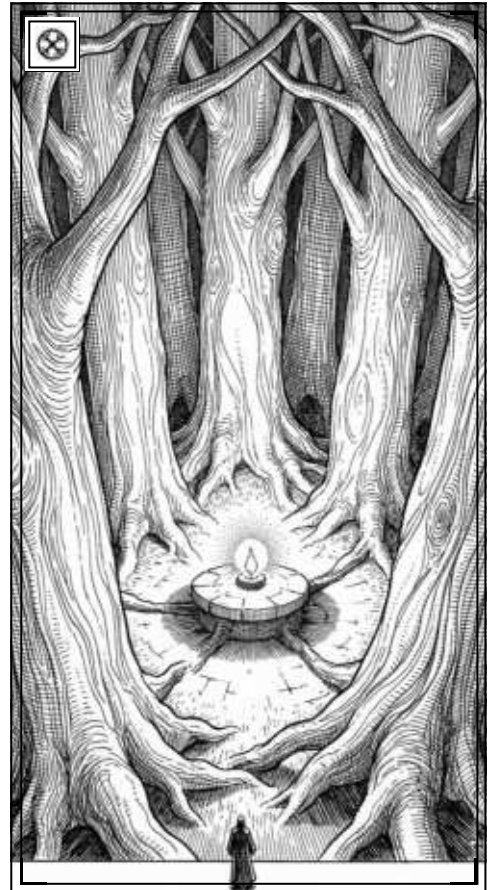


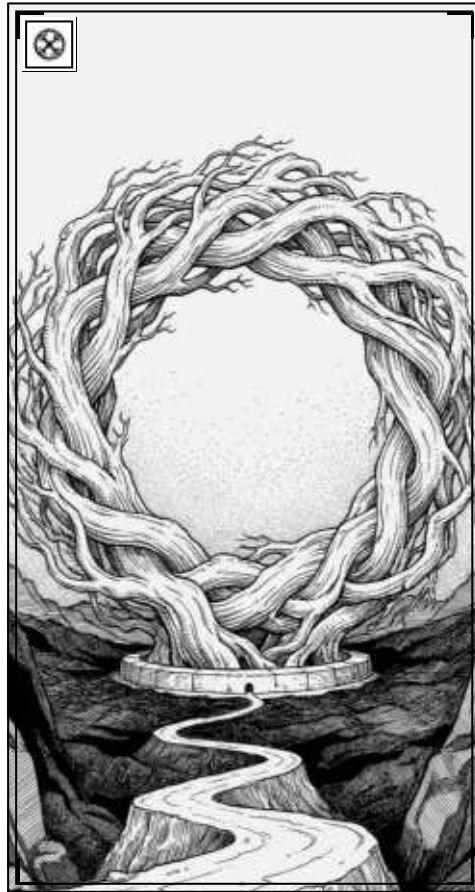
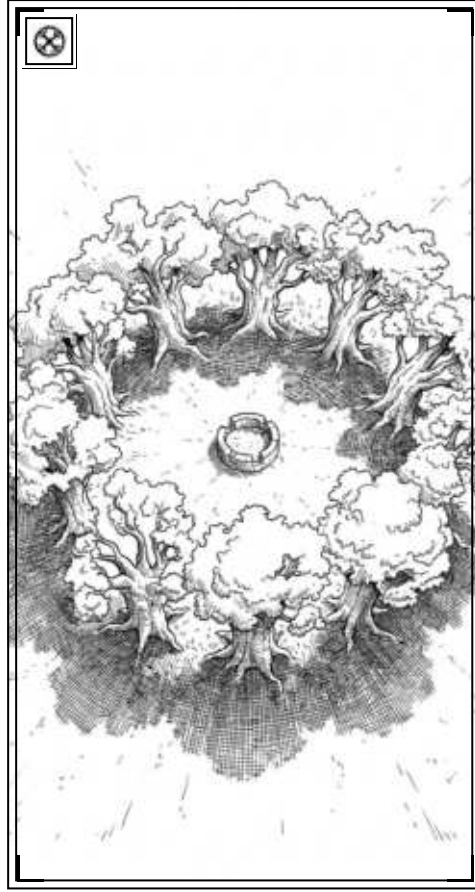


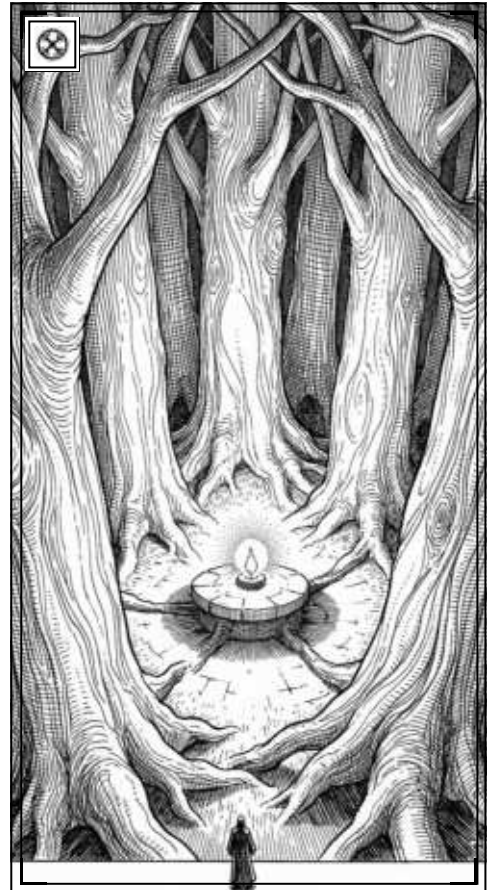


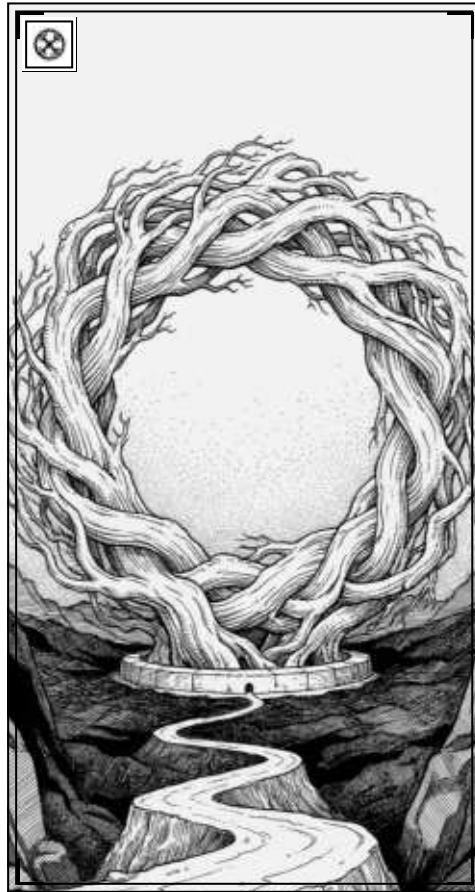
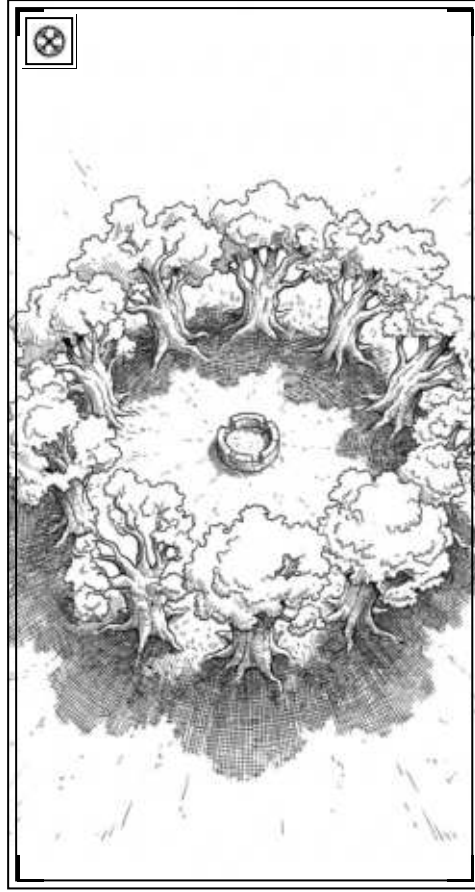


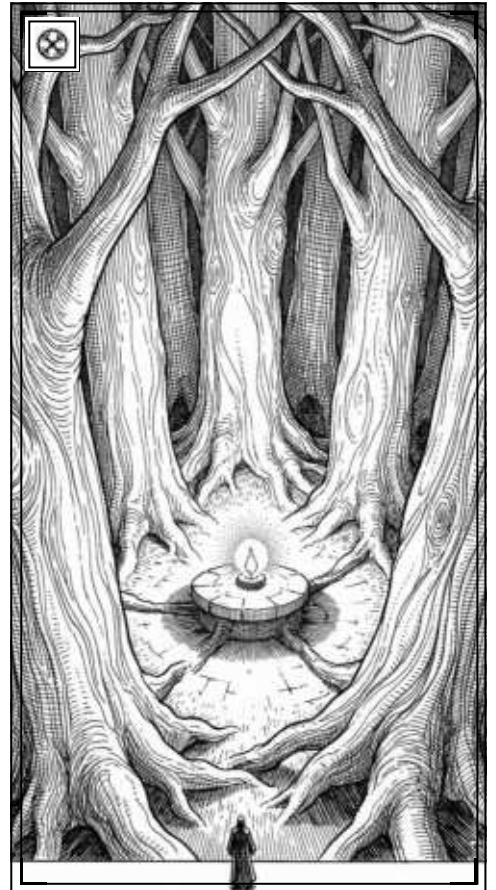


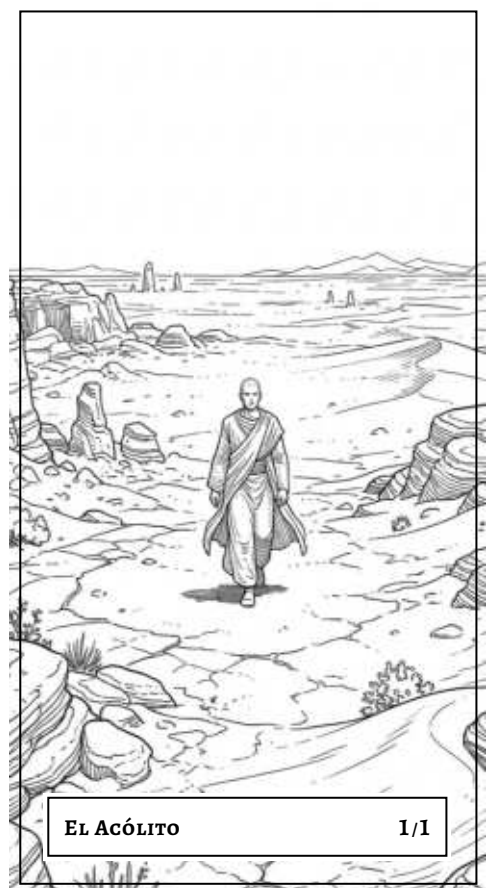
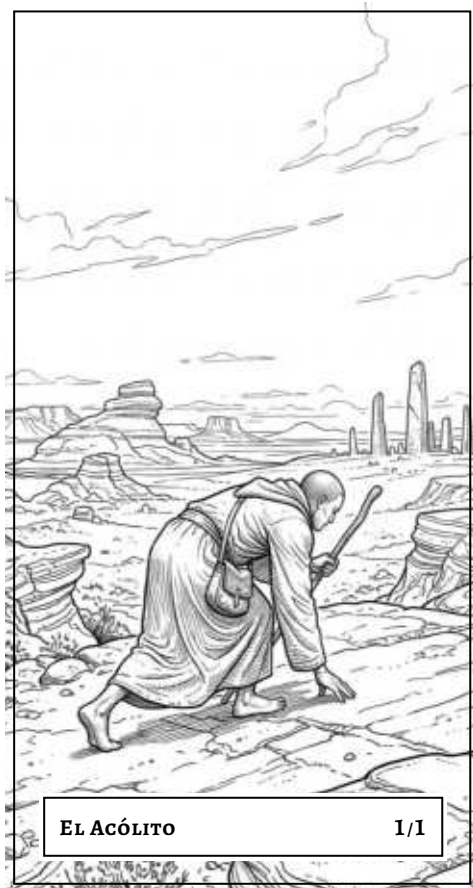
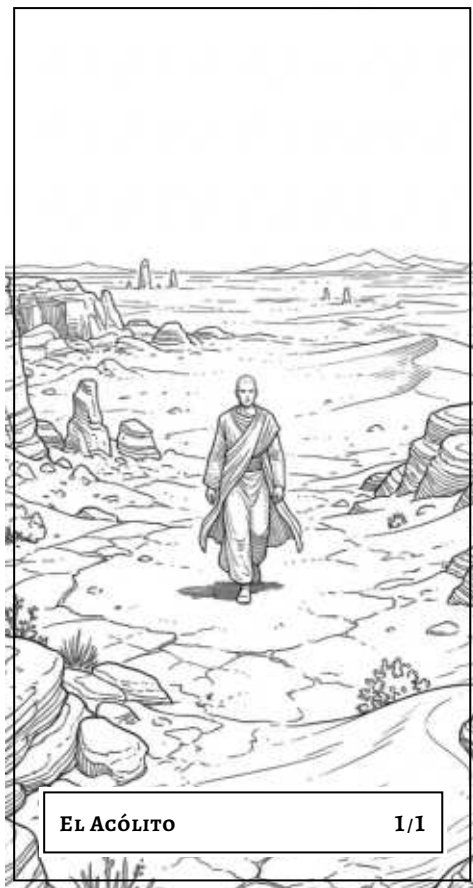
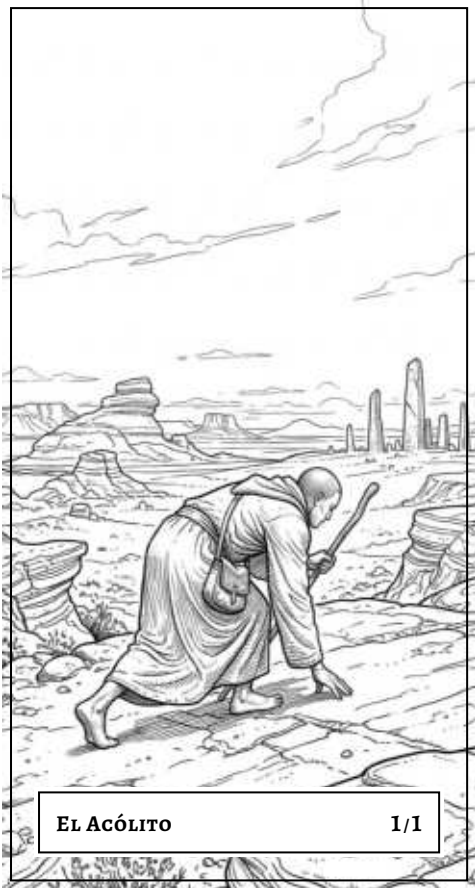


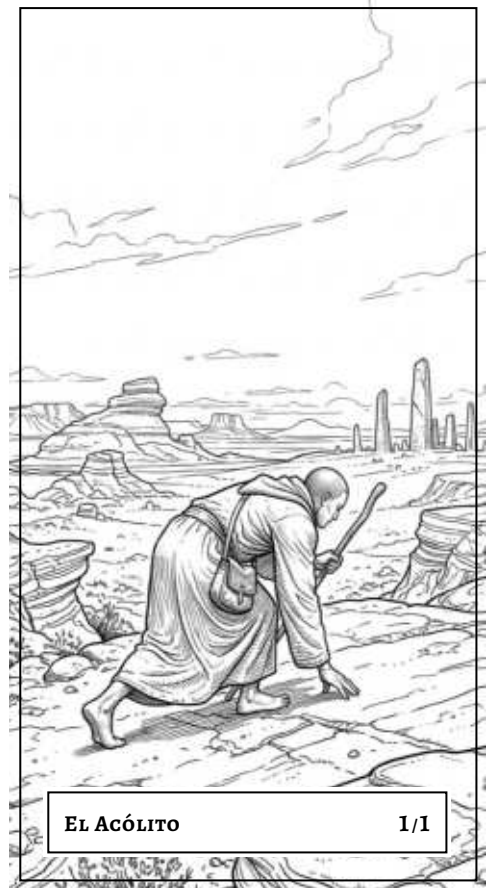






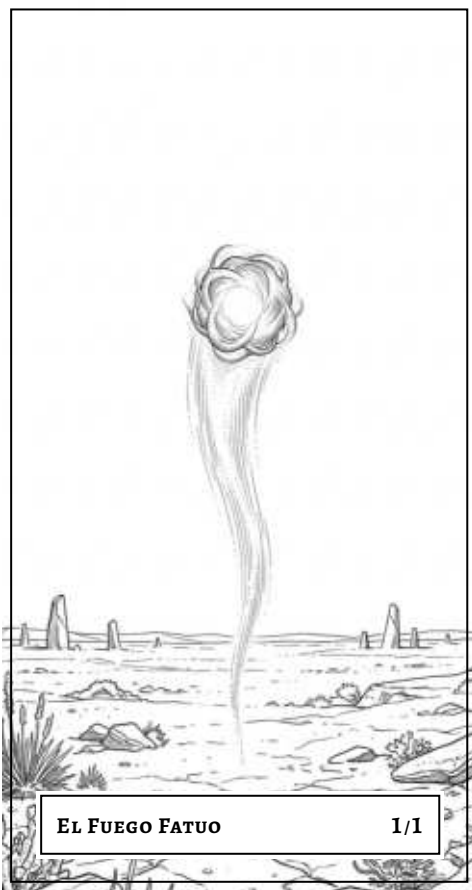
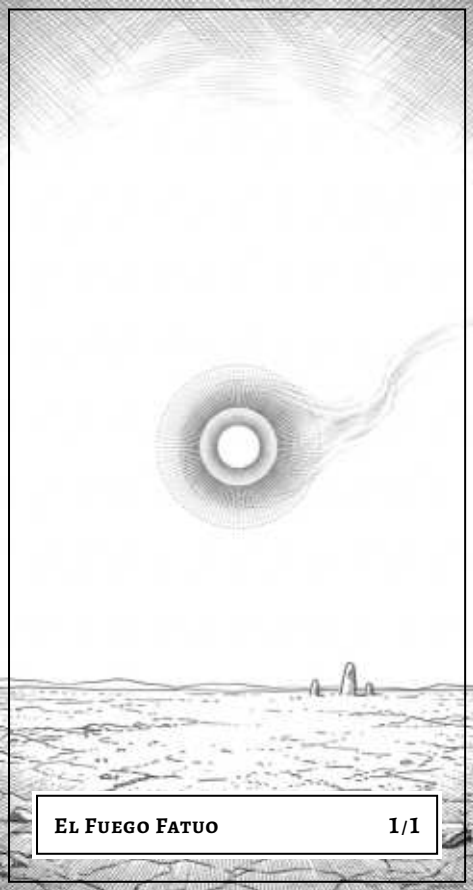
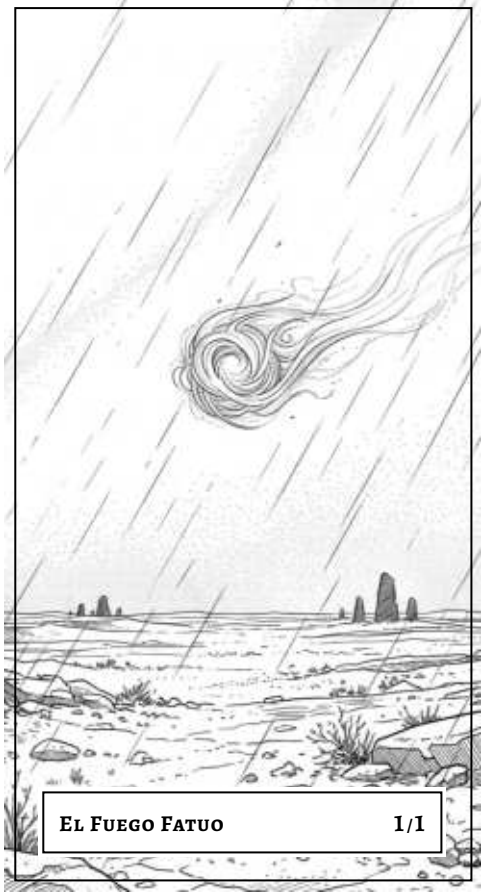
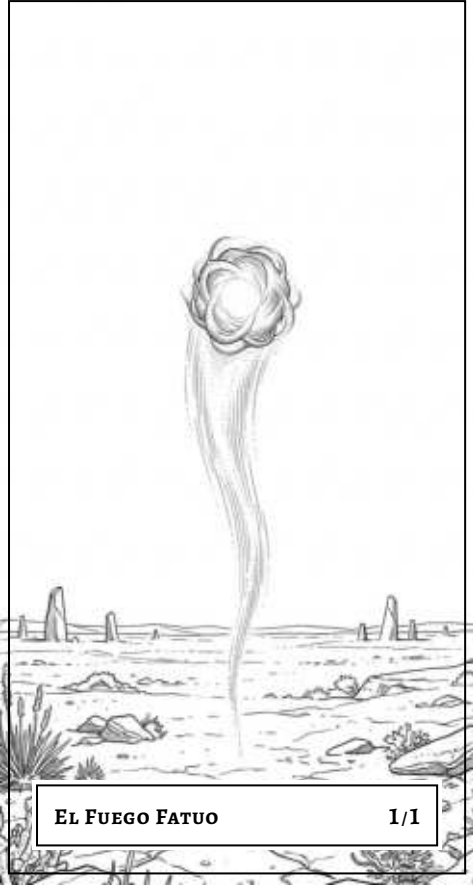


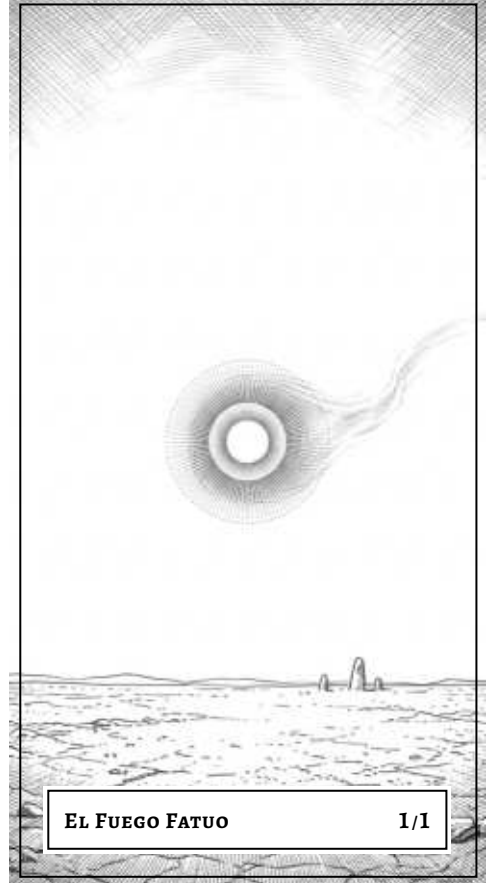
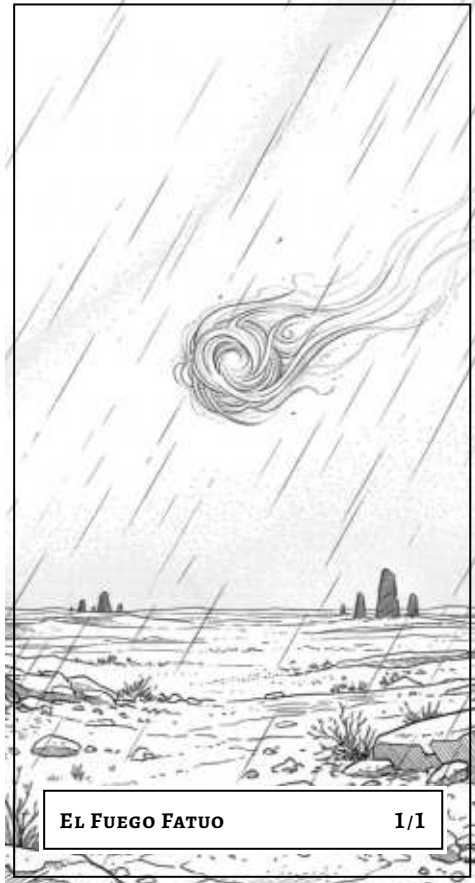
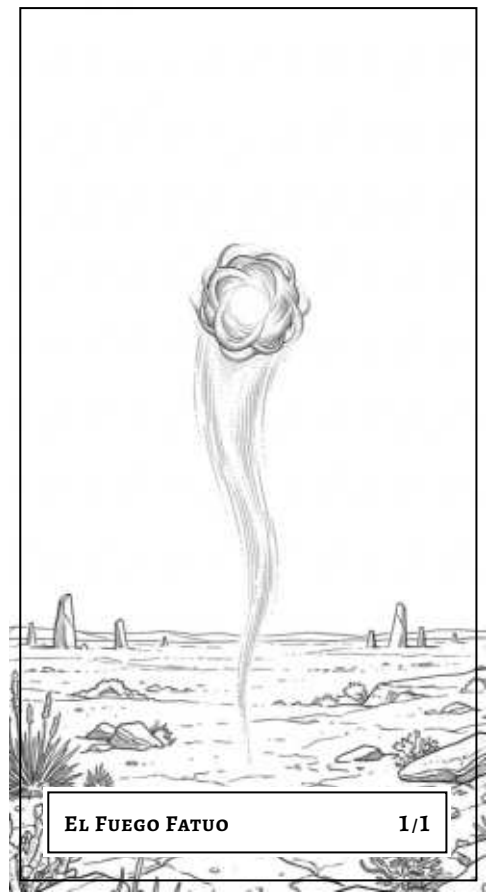
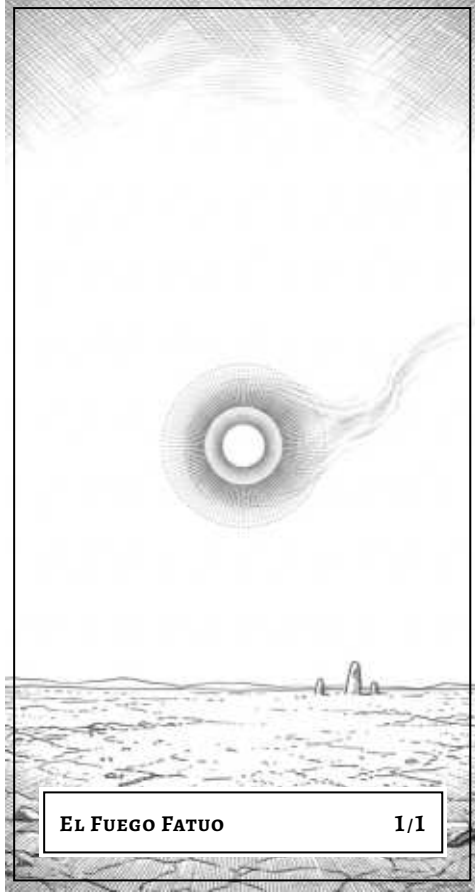
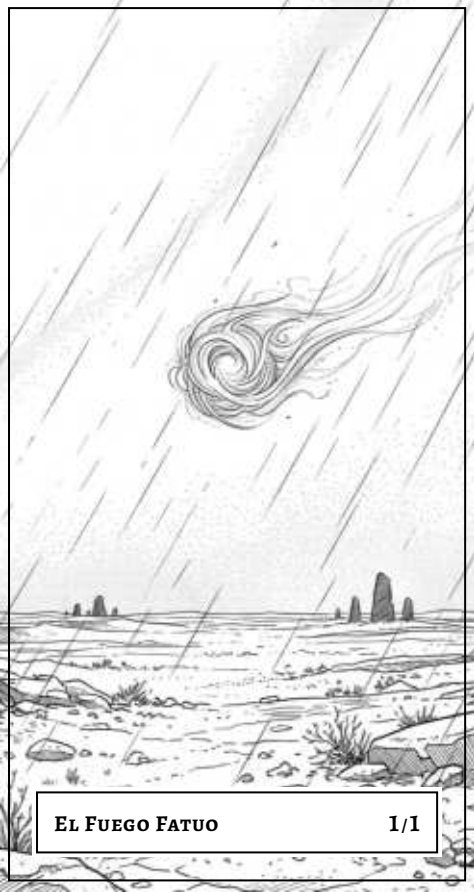


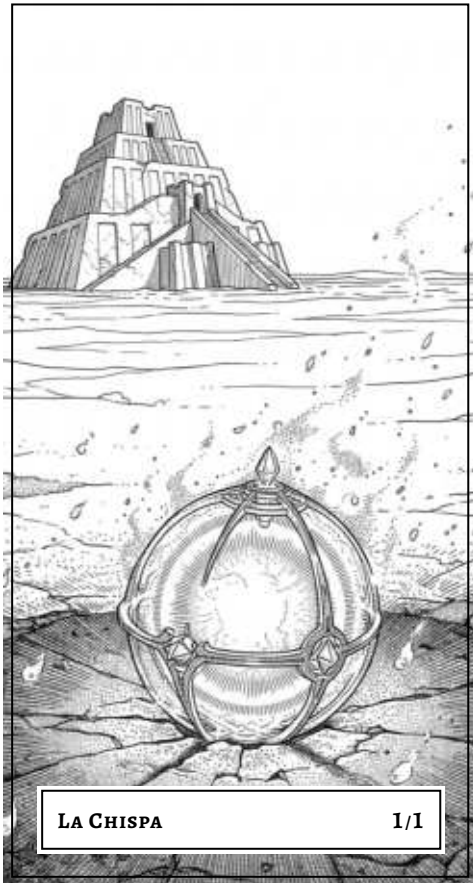














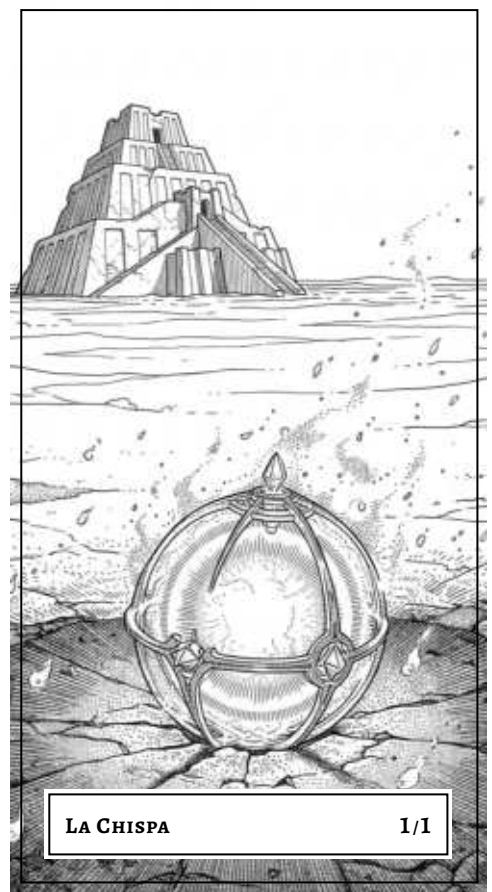
LA CHISPA

1/1



LA CHISPA

1/1



LA CHISPA

1/1



LA CHISPA

1/1



LA CHISPA

1/1



LA CHISPA

1/1



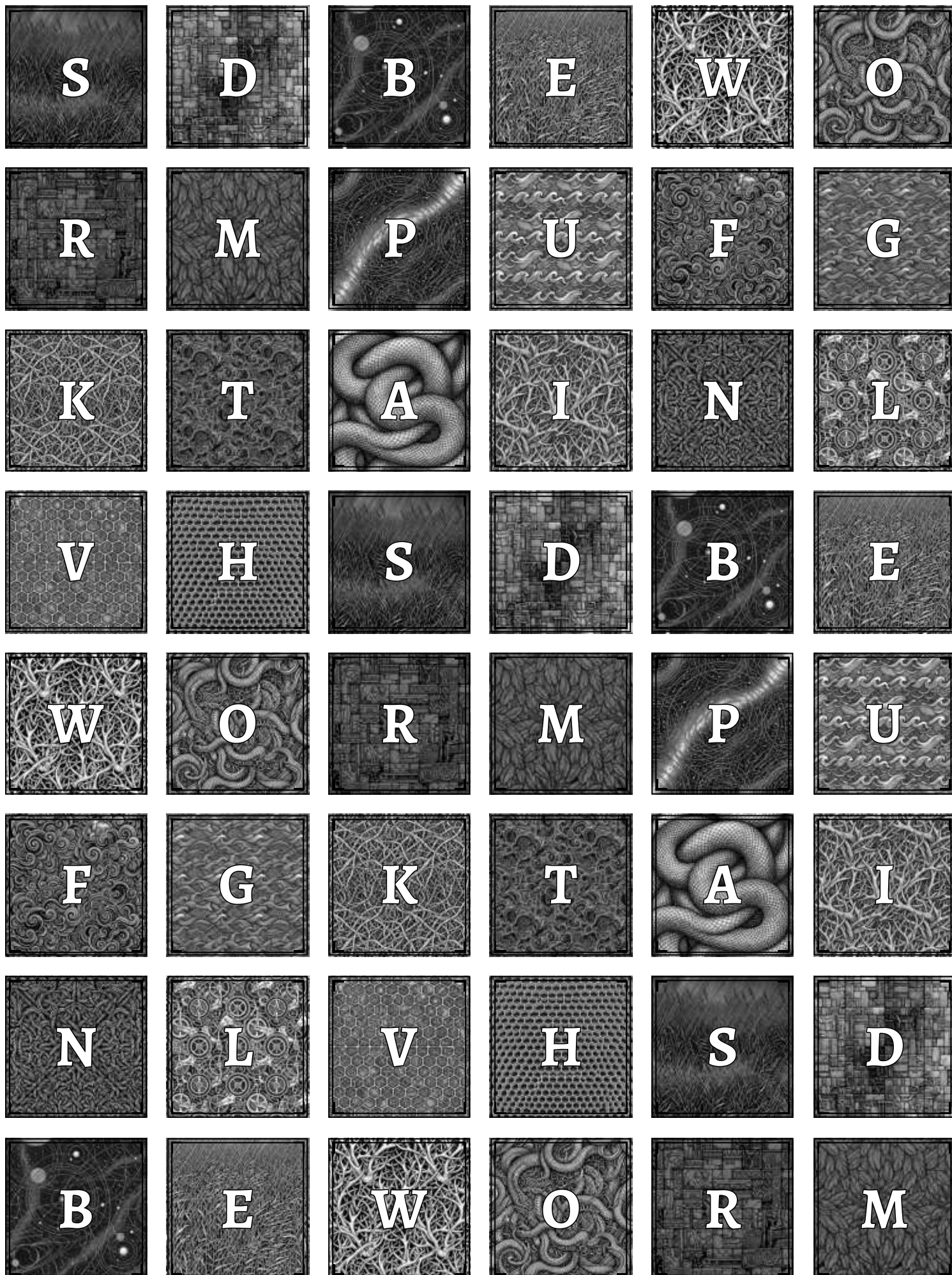


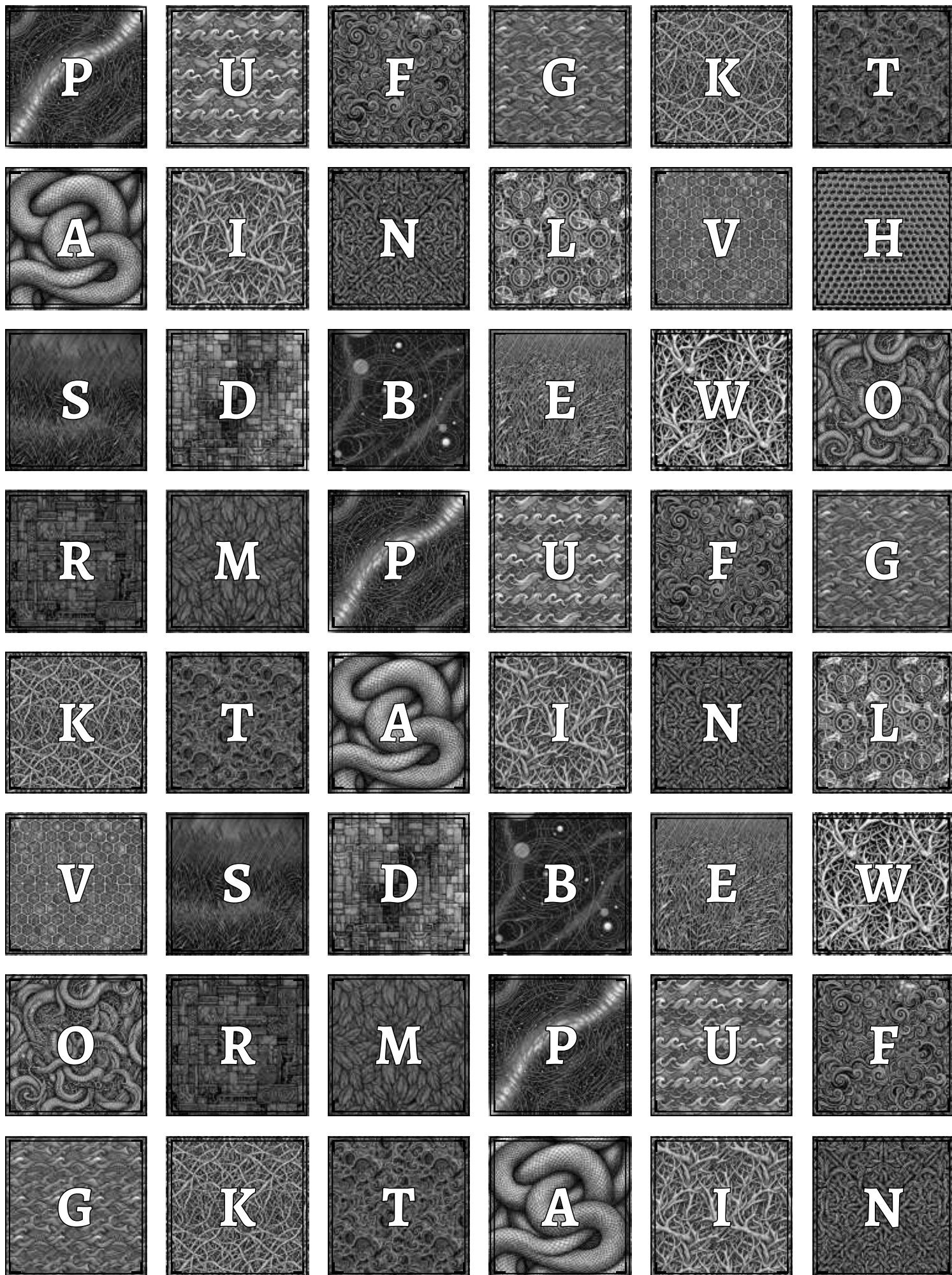


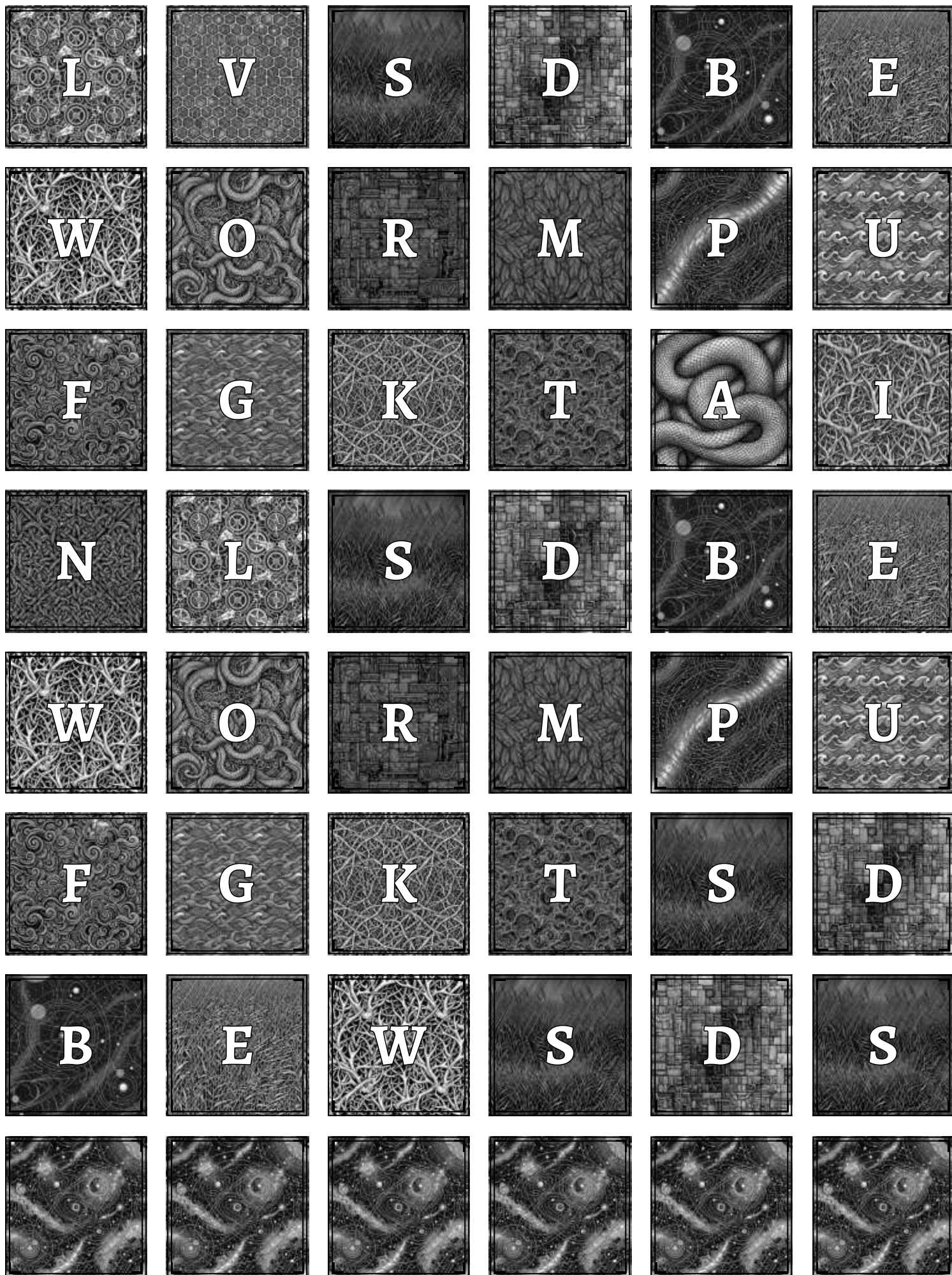


Cada hoja que lees deja su letra en tu verso: coge esa ficha y ponla en la fila que tienes delante, de izquierda a derecha. Se quedan las ocho más nuevas — empuja la más vieja fuera al entrar la novena. Decir una palabra devuelve a la caja las letras que la deletrean. Las dos filas están a la vista, y se leen de lado a lado de la mesa.

Las seis fichas sin tallar son para La Runa en Blanco: mientras esté en pie, una runa de tu verso vale por cualquier letra. Pon una en blanco donde iría la letra que no tienes.







azti — the rite, in full

A game of words, played against time. Generated from the engine, so it cannot disagree with the cards.

El duelo

Eres un azti: un lector que lee por delante del Tomo. Al otro lado de la mesa, alguien lee contra ti.

- Cada uno lleva 20 de luz. Deja a tu oponente en nada y el silencio será suyo.
- Un aparato pasa de uno a otro, o dos aparatos comparten un rito, abierto con una palabra de seis letras.

La hora

Un turno es una hora. Alzas un santuario por hora, y un santuario en pie es una hora que puedes gastar.

- Cada hoja cuesta las horas talladas en la gema de su hombro. Las horas que no gastas no se guardan.
- La hora corre: Habla · Marcha · Guarda · Cobro · Habla otra vez. Lees en cualquiera de los dos Habla; las figuras marchan entre ellos.

Lo que lees

- Una FIGURA se planta en la mesa y puede marchar. Un CONJURO sucede una vez y muere. Un INSTANTE puede leerse a cualquier hora, incluso en la de tu oponente. Un ENCANTAMIENTO se queda, y sostiene mientras esté en pie. Una VIGILIA espera.
- Lees de una mano que nadie más ve, y alzas un santuario por hora para pagar. Un SANTUARIO se alza, nunca se lee: no cuesta nada y no es una lectura.

El verso y las dieciocho palabras

Esta es la parte que no está prestada de ningún sitio.

- Cada hoja lleva una runa. Al leerla, esa letra queda en tu verso; se quedan las ocho más nuevas y la más vieja se borra.
- Deletrea una de las dieciocho palabras antiguas — FIRE, DOOM, MOON, SLEEP — y podrás decirla por nada. Decirla gasta esas letras.
- Los dos versos están a la vista de ambos lectores. Si a tu oponente le falta una letra para una palabra, lee antes tú la hoja que la lleva.
- Las palabras no se traducen: se REESCRIBEN. La lengua se elige al abrir el rito y vale para todo el duelo, porque lo que se puede decir tiene que ser lo mismo en los dos asientos. La misma hoja hace 4 de daño se diga FIRE, FUEGO o SUA; solo cambian las letras que hay que reunir.
- Solo se grabaron veinte letras en las planchas: no hay C, J, Q, X, Y ni Z en ninguna, y hay una sola H. Cada lengua deletrea lo que esas veinte permiten: por eso el hierro es METAL, y el sol, EGUNA.

La marcha

- Elige cuáles de tus figuras marchan. Una figura que marcha mengua (se pone de lado) salvo que tenga vigilia. Una figura leída esta hora no puede marchar, salvo que tenga prisa o sea impaciente.
- Tu oponente dispone entonces las guardas: cada figura que guarda se pone delante de una figura en marcha. Guardar no mengua a una figura.
- Luego el cobro. Una figura en marcha guardada y sus guardas se intercambian daño. Una figura en marcha sin guardar quita esa luz al sello.
- El daño se olvida al terminar la hora. Los muertos no: quedan en el margen.

Las palabras impresas en una hoja

Todas ellas, y lo que significan de verdad:

vuelo

Solo puede guardarla una figura con vuelo o con alcance.

primer tajo

Golpea antes que las figuras sin primer tajo, y puede matar antes de ser golpeada.

doble tajo

Golpea en el primer paso y otra vez en el segundo.

toque de muerte

Cualquier daño que haga a una figura es letal, por pequeño que sea.

arrollar

El daño que sobra tras matar a sus guardas sigue hasta el sello.

vínculo de luz

La luz que quita, su lector la gana.

prisa

Puede marchar la misma hora en que se lee.

vigilia

No mengua al marchar, así que puede marchar y aun así guardar.

alcance

Puede guardar a una figura con vuelo.

amenaza

Dos figuras deben guardarla, o ninguna en absoluto.

defensor

Guarda, y nunca marcha.

velado

Tu oponente no puede nombrarla. Tus propias hojas sí.

incustodiable

Ninguna guarda puede ponerse delante de ella.

destello

Puede leerse a cualquier hora, incluso en la de tu oponente.

ataja el paso

Ninguna marcha la esquivia. En el cobro se pone delante de la figura en marcha más fuerte que pudiera guardar, la haya asignado su voz o no.

halo

El primer daño que recibe se rehúsa por completo (no se reduce) y el halo se apaga.

impaciente

Puede marchar la hora en que se lee, pero su daño nunca llega al sello: solo a las figuras.

radiante

El Sol. Cada luz que te llega la hincha +1/+1 hasta el fin de la hora; cada ganancia otra vez, y se acumulan.

mareal

La Luna. Al terminar tu hora vuelve a tu mano, así que lo que hace al llegar puede gastarse otra vez.

resurgido

La Tumba. La primera vez que muere se alza de nuevo, menguado. La segunda se queda. Morir no liquida una deuda.

temerario

La Torre. Marcha cada hora que puede. No eliges: retenerla no es una opción que tengas.

arraigado

La Rueda. Al terminar tu hora CONSERVA +1/+1: no prestado hasta el fin de la hora, conservado. Si se le deja bastante, gana sola.

Vigilias

Una vigilia es cómo actúas en la hora de otro sin que nadie pase el aparato.

- La dejas en vela en tu propia hora. Luego espera. Cuando sucede lo impreso en ella —normalmente en la hora de tu oponente— despierta sola, hace lo que dice y muere.
- Nunca te pide nombrar un objetivo: lo que la ha despertado nombra uno por ella.
- Una vigilia se deja siempre boca abajo. En la mesa es una forma, no una hoja, y ninguna hoja impresa la voltear.

Cuatro cosas más que la mesa recuerda

- UNA FILA ALBERGA SIETE. Una octava figura no tiene dónde ponerse, y sencillamente no llega.
- UNA OFRENDA te tiende tres hojas del Tomo. Quédate una; las otras dos vuelven abajo.
- LA QUIETUD mengua una figura y además le cuesta su siguiente despertar: pierde una hora entera, no solo esta.
- EL DESNOMBRAR deja a una figura su cuerpo y le quita todo lo demás: sus palabras clave, los dones de esta hora, todo lo que conservaba y sus últimas palabras.

Cómo acaba

- La voz cuya luz se agota enmudece, y el tomo sigue leyendo sin ella. En el rito sellado, también la voz cuyo propio tomo se acaba.

The eighteen words

A word is not translated, it is re-spelled: the same leaf and the same effect, spelled from whichever letters the tongue allows. Only twenty letters were ever cut into the plates — no C, J, Q, X, Y or Z, and exactly one H.

Word	First tongue	Castellano	Euskara	What it does
FIRE	FIRE	FUEGO	SUA	4 de daño a cualquier objetivo.
DOOM	DOOM	MUERTE	GALDU	Destruye una figura objetivo.
LIFE	LIFE	VIDA	ARGIA	Ganas 6 de luz.
MOON	MOON	LUNA	ILARGI	Roba 2 hojas.
SUN	SUN	SOL	EGUNA	Ganas 2 de luz. Llegan 2 × El Acólito (1/1).
WAR	WAR	GUERRA	GERRA	Tus figuras obtienen +2/+0 hasta el fin de la hora.
IRON	IRON	METAL	BURDIN	Tus figuras conservan +0/+1.
GROW	GROW	SAVIA	LORA	Una figura conserva +2/+2.
VOID	VOID	NADA	KENDU	Una figura vuelve a la mano que la leyó.
DUST	DUST	POLVO	LURRA	Destruye una figura menguada objetivo.
WIND	WIND	AIRE	AIREA	Tus figuras ganan vuelo hasta el fin de la hora.
BONE	BONE	RESTOS	DEITU	Una figura vuelve de tu margen.
WOLF	WOLF	LOBOS	OTSOAK	Llegan 2 × El Lobo Gris (2/2).
KING	KING	REINA	NAGUSI	Llegan 1 × El Monarca (3/3).
SLEEP	SLEEP	REPOSO	LOA	Todas las figuras enemigas menguan.
STAR	STAR	ASTRO	DIRDAI	Roba una hoja. Ganas 3 de luz.
STORM	STORM	TRUENO	TRUMOI	3 de daño a cada figura.
BLOOD	BLOOD	SANGRE	ODOLA	Tu oponente pierde 4 de luz.