

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.

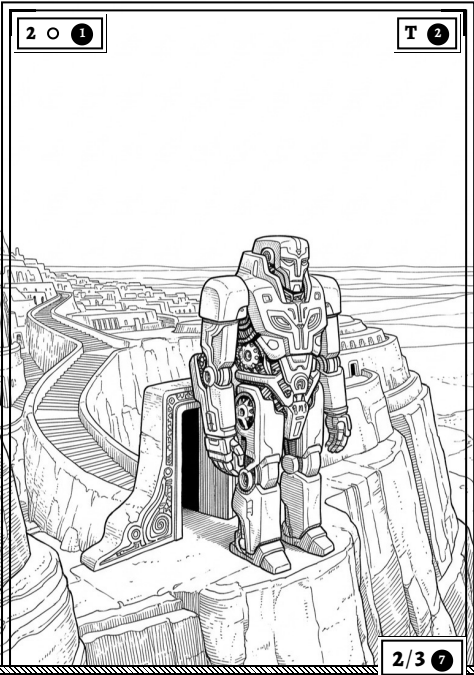
3 · La hora, en orden

- 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