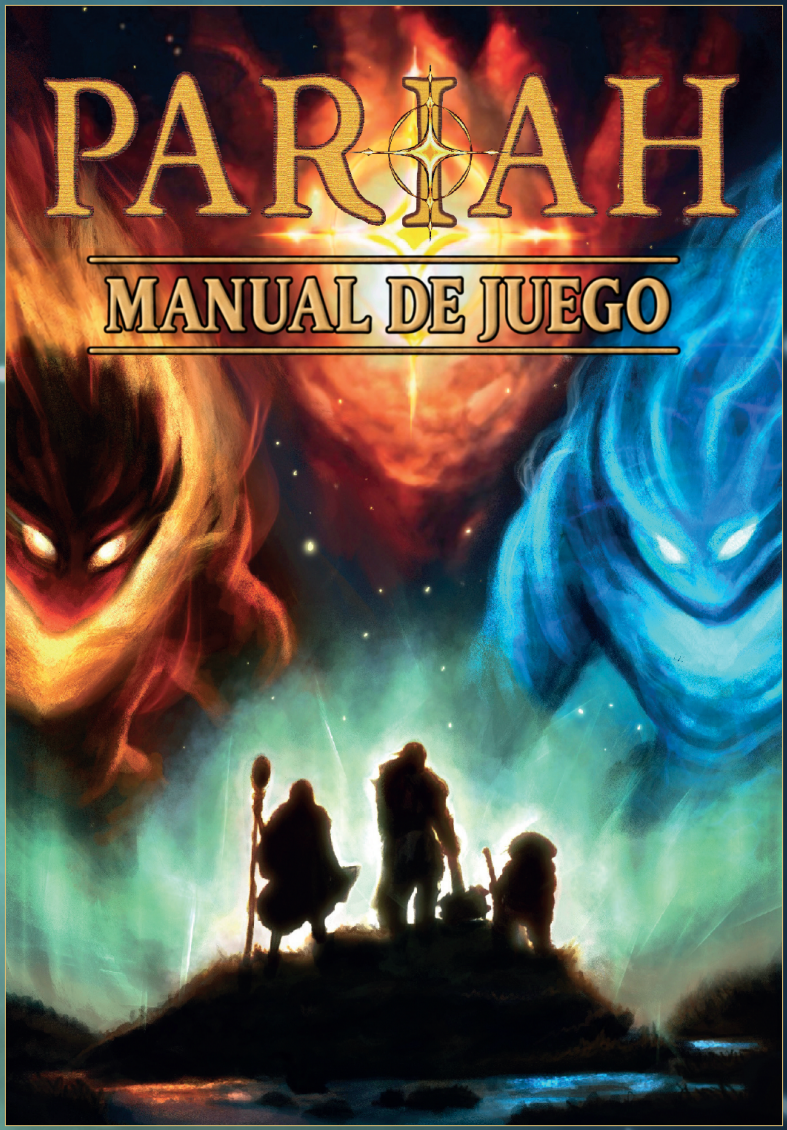
PARIAH

MANUAL DE JUEGO



Contenido

Anatomía de una carta	2
Símbolos y recursos	3
1. Objetivo del juego	4
2. Preparación de la partida	4
3. Despliegue inicial	4
4. Inicio de ronda	5
5. Activaciones	5
6. Prioridad y activación	6
7. Habilidades	7
8. Cuándo se usan las habilidades	8
9. Funcionamiento de los ataques	9
10. Destrucción y Energía Elemental	9
11. Final de ronda	9
12. Secuencia de combate	10
13. Fase de tienda	11
14. Evolucionar una unidad	11
15. Tipos de reliquias	12
16. Equipar una reliquia	13
17. Emblemas	14
18. Consumibles	15
19. Modo 2 vs 2	16

En **www.pariahcardgame.com** encontrarás reglas ampliadas, un vídeo de cómo jugar y contadores oficiales de PARIAH para descargar gratis.

Anatomía de una carta

Coste y nombre de la unidad

La Prioridad determina quién actúa primero.



Ataques

Destreza

Perforación de Armadura

Armadura

Puntos de vida (HP)

Daño

Consulta la página siguiente para identificar los tipos de carta, los recursos y los símbolos de Comprometer y Recuperar.

Símbolos y recursos



Evolución

Una versión mejorada de una unidad compatible.



Reliquia

Carta de tipo Consumible, Equipo o Emblema.



Token

Se elimina de la partida cuando es destruido o al Final de ronda.



Energía Elemental

Se obtiene mediante habilidades o cuando tus unidades son destruidas. Se gasta en Reliquias, Evoluciones y ciertas habilidades.



Comprometer

Gira una unidad de lado para atacar o usar una habilidad marcada con este símbolo.



Recuperar

Devuelve una carta comprometida a su posición vertical.

Preparación de la partida

Bienvenido al mundo de Pariah. Este manual te enseña las mecánicas del juego paso a paso.

1. Objetivo del juego

Una partida dura hasta **5 rondas de batalla**. Puedes ganar de dos maneras:

Aniquilación: si destruyes todas las unidades enemigas, ganas al final de esa ronda. Un jugador sin unidades al terminar una ronda pierde al instante.
Desgaste: si ambos bandos conservan unidades al final de la Ronda 5, suma el valor en puntos de las unidades restantes. Gana quien tenga el total más alto.

2. Preparación de la partida

Cada jugador lleva un **mazo de 30 cartas de unidades** de una facción. Roba 10 cartas y elige un ejército inicial de hasta **20 puntos**. Mantenlo oculto al principio y devuelve las cartas no elegidas a tu mazo.

Si tu ejército vale menos de 20 puntos, obtienes Energía Elemental igual a los puntos que falten.

Mazos secundarios: prepara una **Pila de Evolución** con las evoluciones que correspondan a tus unidades desplegadas. Separa también tu **Mazo de Reliquias (10 cartas)** y barájalo.

3. Despliegue inicial

Determina al azar quién empieza. Los jugadores se alternan colocando una unidad cada vez, boca arriba, de izquierda a derecha. **La posición de cada unidad importa.**

Algunas unidades tienen efectos de despliegue: resuélvelos inmediatamente al colocarlas, antes de que el rival despliegue su siguiente unidad.

Estos efectos solo se activan durante el despliegue inicial. Si una unidad regresa más tarde, por ejemplo mediante resurrección, **no vuelven a activarse**.

La ronda de batalla

4. Inicio de ronda

Cada ronda comienza con dos pasos:

Determinar la Iniciativa. Compara la Prioridad más alta entre todas las unidades de cada lado. El jugador con la unidad de mayor Prioridad obtiene la Iniciativa. En caso de empate, tira un dado: el resultado más alto obtiene la Iniciativa.

Resolver los efectos de Inicio de ronda. El jugador con la Iniciativa resuelve primero sus efectos de Inicio de ronda y después lo hace el otro jugador. Desde la **Ronda 2, incluida**, también se juegan ciertas Reliquias y se hacen evolucionar unidades en esta fase.

---

5. Activaciones

Las unidades se activan en orden descendente de Prioridad ⌛, sin importar quién las controle. Durante su activación, una unidad puede atacar y usar sus habilidades activas según permita su carta.

Empates de Prioridad: los jugadores alternan activaciones. Actúa a continuación el jugador que no actuó la última vez.

Una activación por ronda. Cada unidad solo se activa una vez. Si es destruida y revivida en esa misma ronda, no puede volver a activarse si ya lo había hecho.

6. Prioridad y activación

Activa las unidades en orden descendente de Prioridad, sin importar quién las controle.

Jugador A **Jugador B**

El Jugador A tiene la Iniciativa: su Prioridad más alta es 3.



Arquero cimeriano

Prioridad 3

1

2

Arquero esqueleto

Prioridad 2





Defensor del frente

Prioridad 2

3

4

Guerrero esqueleto

Prioridad 1



Empate en Prioridad 2: actúa primero el Jugador B porque el Jugador A realizó la activación anterior.

HABILIDADES

7. Habilidades

Hay tres tipos principales de habilidades:

Activas: se usan durante la activación de una unidad. Si muestran el símbolo de **Comprometer**  , sustituyen al ataque normal: no puedes hacer ambas cosas. Las habilidades sin ese símbolo pueden usarse además de atacar, si la carta lo permite.

Pasivas: permanecen activas mientras la unidad esté en juego.

Temporizadas: se activan en las fases indicadas en la carta, como Inicio de ronda o Final de ronda.

Palabras clave

Aura (X): afecta a las unidades adyacentes y a sí misma. Aura 1 afecta a las unidades situadas inmediatamente a izquierda y derecha. Las Auras del mismo tipo se acumulan.

Barrido (X): golpea al objetivo principal y hasta a X enemigos adyacentes. Declara cómo distribuyes los impactos antes de tirar.

Rango (X): como Barrido, pero los objetivos pueden estar en cualquier parte de la línea enemiga. Declara la distribución antes de tirar.

Guardián: mientras haya un Guardián en juego, el oponente debe elegirlo como objetivo primero.

Invulnerable X+: la Perforación de Armadura no puede aumentar la tirada de Armadura.

Revivir: la unidad vuelve al campo de batalla junto a quien la revivió, a su izquierda o derecha. Al ser destruida, se elimina de la partida y nunca otorga Energía Elemental  , sin importar en qué ronda revivió.

8. Cuándo usar las habilidades

Habilidad activa

Durante la activación de la unidad.



Clérigo de batalla: Oración a Pariah

Compromételo para usar la habilidad en lugar de atacar.

Cura D3 HP a una unidad aliada. Si lo haces, gana 1 Energía Elemental.

Habilidad pasiva

Mientras esté en juego, Aura 1 afecta al portador y a sus aliados adyacentes.

Unidad izquierda



+1 Prioridad

Portador



+1 Prioridad

Unidad derecha



+1 Prioridad

Músico de guerra: Liderazgo (Pasiva, Aura 1)

Habilidad temporizada



Arquero montado: Carga rápida
Inicio de ronda, solo en la primera ronda.

Prioridad 4 → 6

Combate y final de ronda

9. Funcionamiento de los ataques

Atributos: **Ataques (At), Destreza (De), Daño (Da), Armadura (Ar), Perforación de Armadura (AP) y Puntos de Vida (HP).**

1. Declarar: compromete al atacante (gíralo de lado) y elige un objetivo.

2. Tirada de ataque: tira tantos dados como el valor de At del atacante. Cada resultado igual o superior a su De es un impacto.

3. Aplicar la Perforación de Armadura: suma la AP del atacante a la Ar del objetivo. Ejemplo: AP 2 contra Ar 3+ exige un 5+ para bloquear.

4. Tirada de defensa: el controlador del objetivo tira un dado por impacto. Cada resultado igual o superior a la Ar modificada cancela un impacto.

5. Infligir daño: por cada impacto no cancelado, el defensor recibe daño igual al Da del atacante.

10. Destrucción y Energía Elemental

Si los HP de una unidad bajan a **0 o menos**, queda destruida. Muévela al Cementerio de su propietario. Las reliquias de Equipo que tuviera equipadas también van al Cementerio.

Si la unidad no había sido revivida, su propietario gana **Energía Elemental igual a su coste en puntos**. Se utiliza para Reliquias y Evoluciones. Puedes usar un **D20** para llevar la cuenta de tu reserva.

11. Final de ronda

Las unidades **no se curan automáticamente**: el daño se conserva. Evolucionar tampoco elimina el daño.

Al ser destruidas, las unidades revividas se eliminan de la partida y **nunca otorgan Energía Elemental**, sin importar en qué ronda revivieron. Los tokens también se eliminan al ser destruidos y al Final de ronda.

Al Final de ronda, recupera todas tus cartas comprometidas: devuélvelas a su posición vertical.

12. Secuencia de combate

1 Declarar y comprometer

Paladín cimeriano



Ataque

Guerrero esqueleto



Atacante comprometido

Objetivo elegido

2 Tirada de ataque

At ⚔ 3: tira 3 D6. De 🗡 4+: cada resultado de 4+ es un impacto.



Fallo Impacto Impacto

2 impactos

3 Aplicar la Perforación de Armadura

La AP 🛡 1 del atacante aumenta la Ar 🛡 5+ del objetivo a 6+.

4 Tirada de defensa

El defensor tira 1 D6 por impacto: 2 dados.



Fallo Bloqueo

Queda 1 impacto

5 Daño: 1 impacto x Da ✸ 2 = 2 de daño.

Guerrero esqueleto: 3 HP ❤ a 1 HP ❤.

Tienda y evolución

13. Fase de tienda

Entre rondas, roba **3 cartas** de tu Mazo de Reliquias. Conserva 1 y coloca las otras 2 en la parte inferior del mazo en orden aleatorio. Robar es gratis: solo pagas el coste de Energía Elemental cuando juegas la carta.

También puedes tomar **1 carta de Evolución** de tu pila si tienes en juego una unidad compatible. Se juega al **Inicio de ronda, desde la Ronda 2, incluida**, pagando su coste de Energía Elemental.

14. Evolucionar una unidad

Ejemplo: paga **6 de Energía Elemental** para evolucionar al Paladín cimeriano.

Paladín cimeriano



6 HP - 2 de daño = 4 HP

Evoluciona

Paladín de élite



7 HP - 2 de daño = 5 HP

Conserva todos los modificadores. La Evolución mantiene todo el daño, los Equipos, los contadores y cualquier otro modificador que afectase a su forma anterior. Evolucionar no los reinicia ni los elimina.

15. Tipos de reliquias

Las Reliquias se dividen en tres tipos. Juega cada carta en el momento que indique y paga su coste de Energía Elemental al jugarla.



Consumible

Es de un solo uso. Resuelve su efecto y después envíalo al Cementerio.



Equipo

Se adjunta a una unidad, normalmente al Inicio de ronda, y proporciona bonificaciones continuas. Si su portador es destruido y va al Cementerio, el Equipo también va al Cementerio.



Emblema

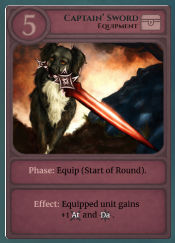
Permanece en el campo de batalla sin adjuntarse a una unidad. Solo puede ser destruido si una carta lo permite expresamente. Algunas habilidades también crean Emblemas.

16. Equipar una reliquia

Espada del capitán: juégala al Inicio de ronda, desde la Ronda 2 (incluida).

Paga **5 de Energía Elemental** y adjúntala a la unidad portadora.

Espada del capitán



Equipa

Arquero cimeriano



Ataques (At)		
4	→	5

Daño (Da)		
1	→	2

La Espada del capitán concede +1 At y +1 Da a su portador.

Si el portador es destruido y va al Cementerio, **la reliquia de Equipo también va al Cementerio**.

17. Emblemas

1 Juega la carta en el momento indicado

Estandarte de los caídos: Inicio de ronda, desde la Ronda 2 (incluida).

Paga **5 de Energía Elemental** .



Estandarte de los caídos

2 Aplica su efecto en el campo de batalla

Todas las unidades con No muerto (Pasiva) ganan +1 At .



Guerrero esqueleto

At 2 ⟶ **3**



Arquero esqueleto

At 3 ⟶ **4**

El Emblema permanece en el campo de batalla. No se adjunta a una unidad y solo se destruye si una carta lo permite expresamente.

18. Consumibles

1 Juega la carta en el momento indicado

Pala de exhumación: Inicio de ronda, desde la Ronda 2 (incluida).

Paga **2 de Energía Elemental** .

2 Resuelve su efecto una sola vez

Crea una unidad token de **Zombi inestable** bajo tu control.

Pala de exhumación



Crea

Token de Zombi inestable



3 Envía el Consumible al Cementerio



Cementerio

La Reliquia se gasta una vez resuelto su efecto.

19. Modo 2 vs 2

Ejércitos y despliegue

Cada jugador controla un ejército de **20 puntos**: **40 puntos por equipo**. Los compañeros combinan sus ejércitos en una sola línea frontal compartida.

Durante el despliegue, cada equipo actúa como un solo jugador. Sus integrantes acuerdan quién coloca una unidad cuando le toca al equipo; **no necesitan alternarse entre ellos**.

Los efectos aliados, incluidas las Auras, también se aplican a las unidades de tu compañero.

20 puntos + **20 puntos**

Un equipo. Una línea frontal compartida.

Iniciativa y activaciones

Determina la Iniciativa usando la unidad con mayor Prioridad de todo el equipo. Las unidades se activan en orden descendente de Prioridad; en los empates, los equipos alternan siguiendo la regla habitual.

Energía Elemental compartida

Los compañeros comparten una única reserva de Energía Elemental. Durante la Fase de tienda, cada jugador roba Reliquias individualmente, pero paga sus costes desde la reserva compartida.

Solo se puede jugar una Evolución por equipo y por ronda.