

La legendaria, perdida SEGUNDA EDICION de las **Reglas del Magic Realm**



INTRODUCCIÓN

Bienvenido al REINO MÁGICO.

MAGIC REALM es un juego de aventuras y fantasía, en una tierra llena de monstruos, tesoros fabulosos, grandes guerreros y magos. La escena tiene lugar en las ruinas de un reino poderoso, ahora habitado por grupos dispersos de nativos y enjambres de monstruos. Detrás de todo esto están los ricos restos de una civilización mágica, desperdigados a lo largo del mapa.

A este lugar llegan aventureros, buscadores de fama y riquezas, para hacerse un nombre en esta tierra prometida. Espadachines y Enanos, Magos y Brujos, Humanos y medio humanos buscan saquear las legendarias riquezas de una civilización perdida. Tu formas parte de una de esas aventuras, adentrándote en un desconocido Reino de Magia y monstruos, batallas y tesoros.

Como jugador, cogerás el rol de uno de los 16 personajes que se representan detalladamente en el juego. Controlarás donde va, qué intenta hacer, como se comporta en el combate y mucho más. En el curso del juego te encontrarás con monstruos mortales, tribus de humanos que van desde viejos amigos a enemigos jurados, y tesoros que mejorarán tus habilidades de muchas maneras.

MAGIC REALM es un juego complejo dirigido a rescatar el suspense y las luchas desesperadas de la literatura de fantasía. El juego crea un mundo fantástico, pequeño pero complejo, en el que cada partida es una nueva aventura con un nuevo mapa donde todo está escondido en nuevas localizaciones. El juego incluye muchas más fichas de las que se utilizan en un juego sencillo. Las fichas adicionales se preparan y pueden aparecer, dependiendo de las direcciones en las que los personajes exploren, pero muchos de los tesoros, hechizos seguirán preparados, sin encontrar cuando el juego acaba, y algunos de los monstruos y nativos nunca se encontrarán. El resultado es un juego extremadamente impredecible lleno de sorpresas, un juego en el que cada partida es muy diferente del resto.

El sistema de juego completo incluye caminatas, escondites y búsquedas, fatiga, heridas, descanso, comercio, contratación de nativos y combate entre personajes, monstruos y nativos utilizando una variedad de armas a caballo y a pie, con algunos efectos mágicos. Esta riqueza de detalles hacen el juego complejo, pero el libro de reglas está organizado para permitir a los jugadores aprender el juego

poco a poco y jugar según aprenden. Las reglas están divididas en secciones, y los jugadores pueden aprender una sección cada vez y jugar una partida simplificada con las últimas reglas que han aprendido. Los jugadores deben leer cada vez una sección, parándose al final de cada sección y jugándola hasta que estén familiarizados con las reglas introducidas en esa sección. Una vez han aprendido esa sección, pueden pasar a la siguiente.

UNA GUÍA DE LAS FICHAS DE JUEGO ilustra las fichas y las explica brevemente; aparte, hay listas de tesoros, armas, armaduras, caballos, nativos, monstruos y precios que explican cada ficha individualmente y con más detalle. La sección PREPARAR LA PARTIDA explica como preparar el juego.

Las reglas que explican cómo jugar están divididas en cuatro secciones llamadas ENCUEUNTROS. El primer PRIMER ENCUEUNTRO es una pacífica búsqueda de tesoros que explica como mueven, buscan y comercian los nuevos personajes; los monstruos amenazan pero son demasiado prudentes para atacar a recién llegados desconocidos. El SEGUNDO ENCUEUNTRO explica el combate entre personajes y monstruos, cuando los monstruos se vuelven lo suficiente intrépidos para atacar. El combate se expande al incluir el arte de la guerra en el TERCER ENCUEUNTRO, que explica como los personajes pueden contratar nativos y luchar contra otros personajes. El CUARTO ENCUEUNTRO introduce la magia y sus usos. Las REGLAS AVANZADAS añaden algunos toques finales.

Las REGLAS OPCIONALES permiten a los jugadores expandir las reglas que más les interesen: hay reglas especiales que magnifican el comercio, combate, magia y más. Finalmente la sección EXPANDIENDO EL REINO enseña a los jugadores a reestructurar la manera de jugar. Incluye reglas para el JUEGO EN SOLITARIO, juegos más largos o más cortos, aumentar el número de personajes, y combinar ejemplares del juego para crear un gigantesco REINO MÁGICO.

En medio de exploraciones de una tierra nueva con montañas, cuevas, valles y bosques que cambian en cada partida, y no conocer qué vas a encontrar en cada lugar; encontrarás en cada juego una nueva e impredecible aventura, llena de sorpresas. Lo encontrarás aquí como en ningún otro juego que hayas jugado.

Y ahora, entra en el REINO MAGICO.

LISTA DE CONTENIDOS

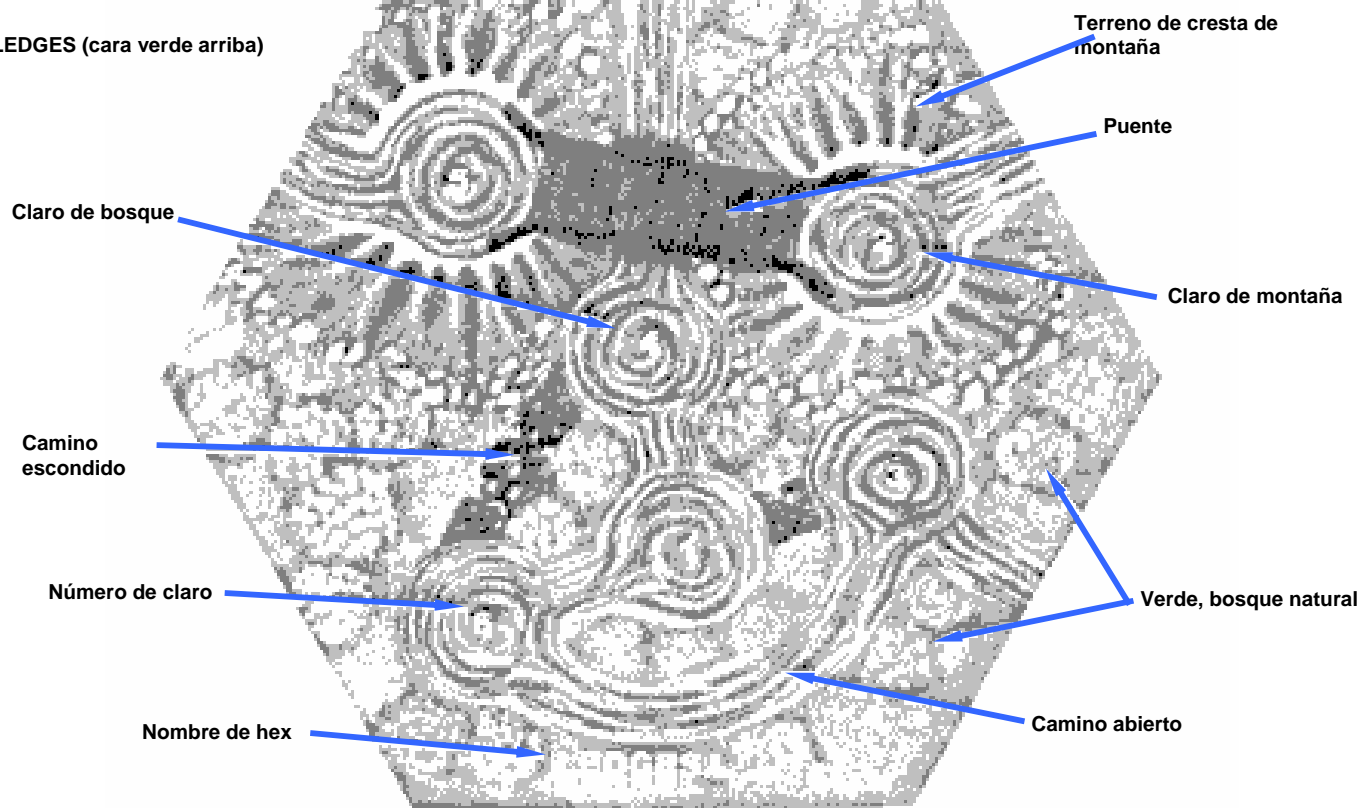
INTRODUCCION	1
HEXES - AZULEJOS	2
GUIA DE LAS FICHAS DE JUEGO	
1. El Mapa	3
2. Denizens (moradores o habitantes del Reino Mágico)	3
3. Pertenencias y cartas de hechizo	4
4. "Treasure Set Up Card"	5
5. Fichas de personajes	5
6. Hoja de Historia personal	6
PREPARANDOSE PARA EL JUEGO	
Paso 1. Preparando la "Treasure Set Up Card"	6
Tabla: Objetos y caballos	7
Paso 2. Construyendo el mapa	7
Paso 3. Seleccionando personajes	8
Paso 4. Fichas (Fichas) de Visitor/Mission	8
Paso 5. Fichas (fichas) de mapa	8
Tabla: Fichas de mapa	9
Paso 6. Moradas (Dwellings)	9
Tabla: Fichas Valley	9
Paso 7. Cartas de Hechizo	9
Tabla: Cartas de hechizo	9
PRIMER ENCUENTRO: BÚSQUEDA DE TESOROS	
1. Resumen del juego	10
2. Personajes	11
3. Pertenencias	12
4. Ganando la partida	13
5. El Reino Escondido	14
6. Actividades y fases	15
7. Movimiento (Actividad MOVIMIENTO)	16
8. Escondiendose (Actividad HIDE)	16
9. Búsqueda (Actividad SEARCH)	16
10. Comercio (Actividad TRADE)	17
11. Fatiga, heridas, y Descanso (Actividad REST)	18
12. Los Denizens	18
Tablas: Resumen de Aparición de Denizens	19
Secciones Ciudad perdida y Castillo Perdido	19
Monstruos del Bosque	19
Fichas de lugares	19
Fichas sustitutos	19
Diagrama: Aparición de Monstruos	20
13. Bloqueando	20
14. Atardecer, noche y medianoche	20
15. Maldiciones, Deseos y el Poder del Abismo	21
16. Compartiendo Información	21
SEGUNDO ENCUENTRO: ¡LOS MONSTRUOS ATACAN!	
17. Resumen del segundo encuentro	22
18. Armaduras, Armas, y Alertas	23
19. Monstruos	24
20. Resumen del combate	24
21. Jugando fichas en el combate	25
22. Una Ronda de Combate	26
Diagrama: Utilizando la Sección de Melée	27
23. Infligiendo daño	28
Diagrama: Resolviendo Ataques	29
Diagrama: Armaduras en combate	30
Procedimiento de tiradas de dado	30
24. Monstruos especiales	31
25. Huyendo	31
TERCER ENCUENTRO: ¡GUERRA!	
26. Resumen del tercer encuentro	32

27. Siguiendo (Actividad FOLLOW)	33
28. Bloqueando personajes	34
29. Nativos	34
30. Nativos combatiendo (Nativos No-contratados en combate)	35
31. Contratando (Actividad HIRE)	36
32. Utilizando nativos contratados	36
33. Denizens en combate	38
Diagrama: Denizens Versus Denizens	38
34. Guerra (Personajes y Nativos en Combate)	39
35. Botines de Guerra	41
36. Misiones y Campañas	41
CUARTO ENCUENTRO: MAGIA	
37. Resumen del Cuarto encuentro	42
38. Elementos de la Magia	44
39. Hechizando (Actividad SPELL)	45
40. Obteniendo Hechizos	45
41. Lanzando hechizos	46
42. Variedades de Hechizos	47
43. Efectos de los hechizos	48
44. Parando, anulando y terminando hechizos	49
45. Pacificando, contratando y controlando Denizens	50
46. Transmutación	51
47. Movimientos especiales (Volando y caminando por los bosques)	51
48. Artefactos, libros de hechizos y tesoros con hechizos	52
REGLAS AVANZADAS	
1. Guardar (Actividad opcional CACHE)	53
2. Manada de caballos	53
3. Dejando (y perdiendo) pertenencias	53
4. Combate y Magia avanzados	54
REGLAS OPCIONALES	
1. Habilidades opcionales	54
2. Estaciones y tiempo	54
3. Monstruos tranquilos	55
4. Comercio	55
5. Reglas opcionales de Combate	56
6. Encantamiento automatico	56
7. Artefactos y libros de hechizos mejorados (enhanced)	57
8. Magia Mejorada (enhanced)	57
Tabla de Comercio	57
Tablas opcionales de combate	57
Tabla: Calendario de Estaciones	58
Tabla: Tiempo	58
EXPYIENDO EL REINO	
1. Juego en Solitario	59
2. Cambiando el tiempo de juego	59
3. Juego de Muerte Súbita	59
4. Múltiples Personajes	59
5. Desarrollo	60
6. Combinando Reinos	60
LISTAS	
Lista de Personajes	61
Lista de armas	64
Armaduras	65
Caballos	65
Procedimiento de tiradas de dado	65
Lista de monstruos	66
Lista de Nativos	67
Lista de Tesoros	67
1. Treasures within Treasures	69
Tabla: Toadstool Circle	69
Tabla: Cripta del Caballero	69
Tabla: La Pradera encantada	69

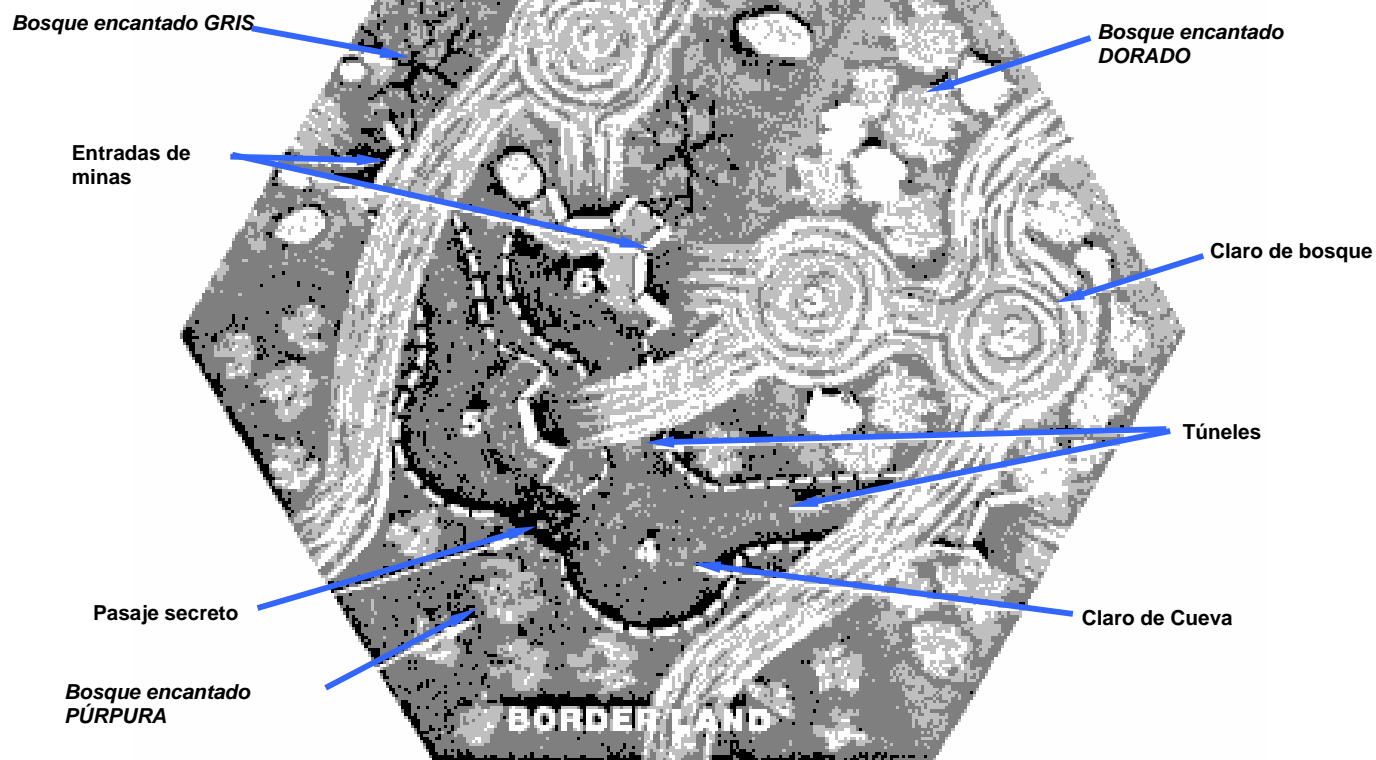
2. Cartas de Crepúsculo (Birdsong)	69
3. Cartas de Luz del Día (DayLigero)	69
4. Cartas de un uso	70
5. Utilizando tablas	70
6. Alterando fichas de Acción	70
7. Instantáneo Rest	70
8. Cartas de Botas	70
9. Cartas de Guantes	70
10. Armas Alternativas	71
11. Efectos del Combate	71
12. Caminos del color de la magia	71
13. Artefactos, libros de hechizos y tesoros con hechizos	71
Listas de Hechizos	72
Hechizos tipo I	72
Hechizos tipo II	72
Hechizos tipo III	72
Hechizos tipo IV	73
Hechizos tipo V	73
Hechizos tipo VI	74
Hechizos tipo VII	75
Hechizos tipo VIII	75
Tesoros con hechizos	75
Las tablas de hechizos	75
Maldicionesurses	75
Poder del Abismo	76
Deseos	76
Transformación	76
Tormenta violenta	76
Pérdida	76
TABLAS DE COMBATE	
Acciones	77
Tabla lanzamientos	77
Reposicionando Denizens	77
Denizens en las cajas rojas (red boxes)	77
Denizens en Círculos de ataque	77
Denizens Cuadrados de maniobra	77
Cambio de tácticas	77
LISTA DE PRECIOS	
Fichas de tesoro	78
Fichas de armadura	78
Fichas de armas	78
Precios de Visitantes (visitors)	78
Fichas ordinarias	78
Armas	78
Armaduras	78
Comercio de caballos	78
TABLA DE REUNIONES	79
Procedimientos de tiradas de dado	79
Créditos de diseño	79
DAYLIGERO TABLAS	80
Actividades	80
Tablas de Búsqueda	80
Peer	80
Locate	80
Loot	80
Reading Runes	80
Magic Sight	80
Tabla de esconderse	80

HEX TILES

Hex LEDGES (cara verde arriba)



Hex BORDERLAND



GUÍA DE LAS FICHAS DE JUEGO

Esta guía proporciona una referencia rápida a la información de las fichas de juego. No es necesario memorizar ésta información.

- Notas:
- 1. Las piezas hexagonales grandes son nombradas como hexes o azulejos. Las fichas más pequeñas las llamaremos "fichas". El resto de piezas se nombrarán como "fichas".
 - 2. Las fichas redondas representan los personajes y los objetos que pueden poseer. Las fichas cuadradas representan moradas, monstruos y nativos (y las pertenencias de los nativos).

1. EL MAPA

1.1 AZULEJOS (HEXES): Los AZULEJOS DE MAPA hexagonales (o hexex) muestran el terreno del REINO MÁGICO. La cara verde de cada azulejo es el frente o "lado natural"; el reverso multicolor es el lado "encantado" que queda boca abajo hasta que la magia se introduce en el CUARTO ENCUENTRO.

1.1/1 Los azulejos se colocan lado con lado, con la cara verde arriba, para crear el mapa del REINO MAGICO. Cuando se unen, el mapa presenta un bosque montañoso, formado por claros y cuevas que están interconectados por una red de caminos. Cuevas y túneles bajo tierra estan pintados en negro, rodeados con rayas blancas. Los diferentes tipos de terreno están ilustrados en la página 2.

1.1/2 La mayor parte del juego tiene lugar en los claros circulares. Cada claro contiene un número amarillo, que permite identificarlos por su número y azulejo: "NUT WOODS 2" (BOSQUE DE NUECES 2) (o abreviado "NW 2") identifica el claro "2" en el hexágono NUT WOODS, por ejemplo. Hay tres tipos de claros: Claros bajo tierra negros son claros de cuevas o "cuevas"; claros marrón claro rodeados por riscos montañosos grises son claros de "montaña"; y los demás claros on claros de "bosque".

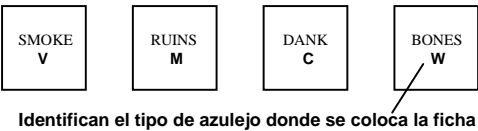
1.1/3 Los claros están conectados por cuatro tipos de caminos: "túneles" negros bajo tierra, "caminos abiertos" marrón claro, "caminos escondidos" marrón oscuro y "pasajes secretos negros punteados en gris. No hay cruces o bifurcaciones entre claros---los caminos corren sobre los túnles sin conectarse a ellos, y los puentes muestran donde se cruza un camino sobre otra. Las caminos conectan los azulejos. Caminos que salen del borde del mapa no son jugables y se ignoran. *Nota:* Las "entradas de Minas" sólo muestran donde se unen las caminos se convierten en túneles bajo tierra. No afecta al juego.

1.2 Las fichas de mapa se colocan en los azulejos cara abajo para definir en secreto qué hay en cada azulejo. Las fichas **rojas de sonido** significan sonidos en el bosque (hechos por mosntruos), y el número de cada ficha identifica de qué claro vienen los sonidos. Las fichas **de Alerta** amarillas representan otros indicios que identifican cercanos monstruos o moradas, y la letra en cada ficha define el azulejo donde está puesto: "V" para VALLE, "W" para BOSQUE (WOODS), "C" para azulejos con CUEVAS, y "M" para MONTAÑAS (y los misteriores BOSQUES PROFUNDOS-DEEP WOODS) Las **fichas de Sitio**, color canela/dorado, representan lugares donde se ocultan tesoros perdidos. El número en cada ficha identifica el claro donde está escondido el tesoro. Las fichas rojas de **CIUDAD PERDIDA** y **CASTILLO PERDIDO** son concentraciones de fichas de Sonido y de Sitio. Identifican regiones llenas de monstruos y tesoros.

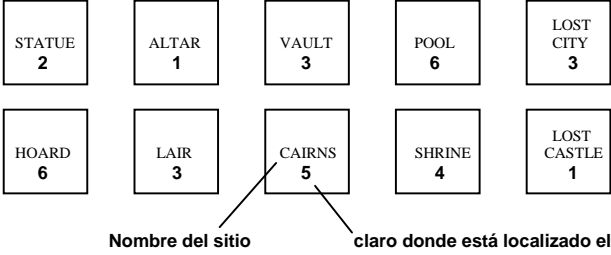
FICHAS DE SONIDO



WARNING FICHAS



FICHAS DE SITIO



1.3 Las fichas de moradas representan edificios y campamentos habitados por humanos.

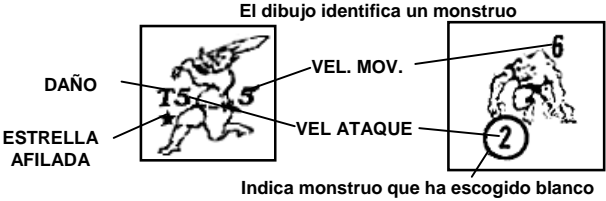
2. DENIZENS

2.1 Las fichas de monstruos, nativos y visitantes representan los "denizens" (algo así como los habitantes, moradores) que viven en el REINO MÁGICO.

2.2 Las fichas de monstruos y nativos representan los monstruos y humanos dibujados en ellas. Los números, letras y estrellas de las fichas son valores de combate que se ignoran hasta que el combate sea explicado en el SEGUNDO ENCUENTRO.

2.2/1 La letra de cada ficha define la fuerza del ataque y cualquier estrella es una "estrella afilada" que se añade al daño que inflinge su arma. El número con su letra define la velocidad del ataque, y el otro número de la ficha define la velocidad de maniobra

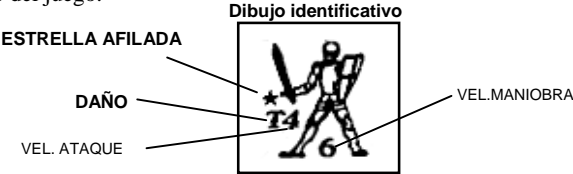
2.2/2 Cada lado de la ficha muestra diferentes valores de combate (generalmente, el lado oscuro se gira cara arriba cuando el monstruo o nativo se vuelve más agresivo). Cada monstruo y nativo siempre usa los valores que se muestran en ese momento.



2.3 La LISTA DE MONSTRUOS identifica cada ficha de monstruo por su dibujo y tamaño. El tamaño de cada ficha implica el tamaño del monstruo – las fichas más grandes son los monstruos más grandes y duros..

2.3/1 El lado rojo de las doce fichas grandes de monstruos tiene un especial significado: muestra los valores de combate cuando escogen a un enemigo para llevárselo aparte y ¡destruirla!

2.3/2 Cinco de los grandes monstruos tienen fichas extras que usan para atacar: cada gigante tiene una ficha roja de "garrote" y cada Dragón tiene una ficha roja de "cabeza". Estas fichas extras están con sus monstruos a lo largo del juego.

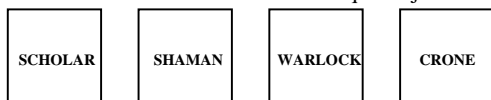


2.4 El dibujo en cada ficha de nativo muestra como está armado y protegido por armaduras. La LISTA DE NATIVOS explica cada nativo.

2.4/1 Los nativos se dividen en nueve grupos: Cada ficha tiene un código de identificación (o código "ID") que le identifica a él y al grupo al que pertenece. La **Compañía** ("C") son las fichas azules, los **Bashkars** ("B") y **Ladrones (Rogues)** ("R") son rojas, la **Guardia** ("G") y la **Orden** ("O") son doradas, los **Lanceros** ("L") y **Gentes de los bosques (woodfolk)** ("W") son verdes, y la **Patrulla** ("P") y los **Soldadosiers** ("S") son marrones.

2.4/2 El código "HQ" identifica al líder de cada grupo.

2.4/3 Las fichas cuadradas de caballos representan caballos montados por los nativos. Cada caballo tiene el mismo ID que su jinete.

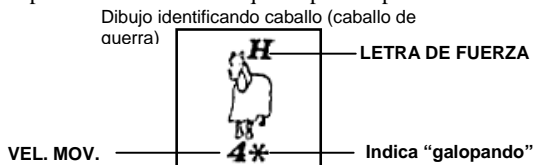


2.5 Las fichas de visitante/misión tienen una variedad de usos. Cuando un nombre (CRONE, SCHOLAR, SHAMAN, WARLOCK) está cara arriba, la ficha representa un **visitante** – un sabio o mago que está de visita en el REINO MÁGICO. Cuando está por la cara ESCORT PARTY o FOOD/ALE la ficha representa un grupo de gente necesitado de ayuda que tiene una **misión**. Cuando muestran CONQUEST, PILLAGE, QUEST, RAID, REVOLT o WAR, la ficha representa un mensajero o demagogo con la autoridad para empezar una **campaña**.

* En el PRIMER ENCUESTRO y SEGUNDO ENCUESTRO, sólo se utilizan CRONE, SCHOLAR, SHAMAN y WARLOCK. Estos cuatro fichas se giran con sus nombres arriba, y los otros dos fichas de visitante/misión quedan fuera del juego. En el TERCER ENCUESTRO, los seis fichas pueden ser usadas por ambas caras.

3. PERTENENCIAS Y CARTAS DE HECHIZOS

3.1 Las fichas de armas, armaduras, cartas de tesoro y fichas redondas de caballos son “pertenencias” que los personajes pueden poseer; las armas, armaduras y cartas de tesoro son “objetos” que deben cargar. Las cartas de hechizo representan información que se puede aprender.



3.2 Las fichas de **caballos** representan al caballo dibujado. Hay tres tipos: caballos de guerra, caballos comunes y ponies.

3.2/1 Las fichas redondas de caballos son monturas que los personajes pueden obtener y montar durante el juego. Las fichas cuadradas de caballos son monturas personales de los nativos y no pueden ser usadas por los personajes.

3.2/2 La letra define su fuerza y el número la velocidad de movimiento. Cada cara muestra diferentes valores; la cara con un asterisco está a la vista cuando el caballo está “galopando”, y la cara sin el asterisco cuando está “caminando”. El caballo siempre tiene los valores de la cara que está a la vista en ese momento.



3.3 Las **fichas de armas** representan el arma de su silueta. Se clasifican en “armas de proyectil” o “armas de golpe”, dependiendo del tipo de ataque. La LISTA DE ARMAS identifica cada arma y tipo.

3.3/1 La letra define su peso y el daño que inflige en batalla, y la estrella es una “estrella afilada” que define el daño extra que puede causar. Algunas fichas tienen también un número que define la velocidad de ataque del arma

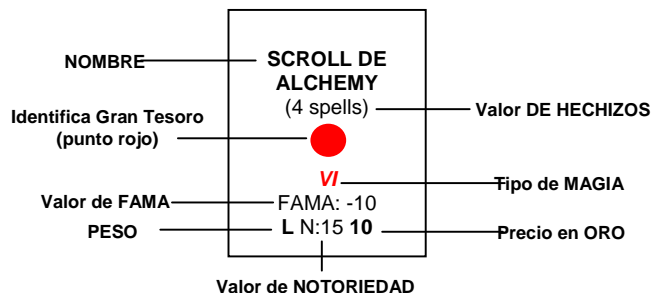
3.3/2 El lado de la ficha que muestra un asterisco se gira arriba cuando el arma está “alerta”, preparada para hacer su mejor ataque. La cara sin asterisco muestra el arma “sin alertar”. Las armas pueden atacar aunque no estén alertadas, pero su ataque es más débil. *Excepción:* Las lanzas no pueden atacar si no están “alertas”

FICHAS DE TESORO: Las cuatro fichas de armas doradas (etiquetadas BANE (RUINA), TRUESTEEL (ACERO VERDADERO), LIVING (VIVIR) y DEVIL (DIABLO)) y las cuatro fichas de armadura doradas, (etiquetadas ORO, SILVER, JADE y “T”) son “fichas de tesoro” valiosas; el resto de armas y armaduras son objetos ordinarios. The pony “L2” en una cara y “L4” en la otra, y el caballo de guerra “T3” en una cara y “T5” en la

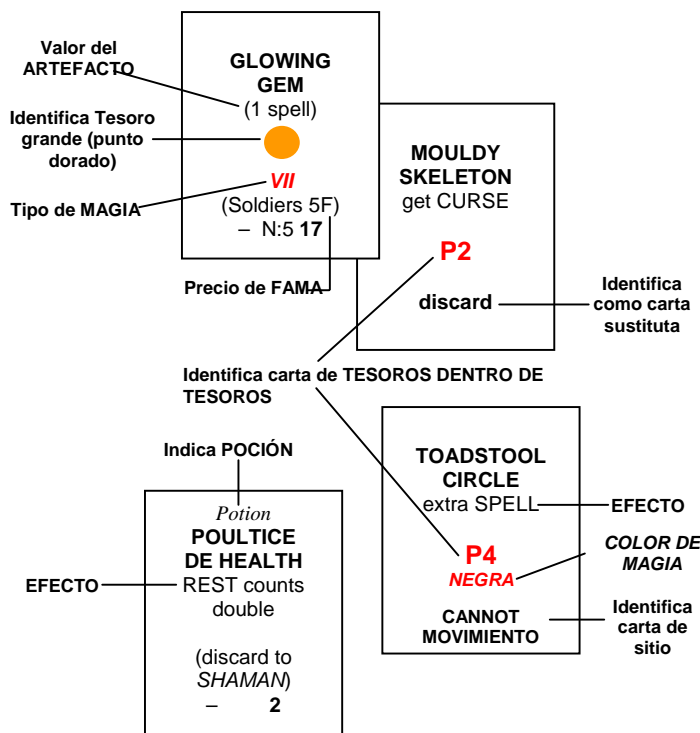
otra también son tratadas como fichas de tesoro; el resto son caballos ordinarios.



3.4 Cada **ficha de armadura** representa la armadura del dibujo. Hay cuatro tipos de armaduras: Cascos, cotas de malla, escudos y armaduras completas (o corazas). La letra de cada ficha define su peso y el daño que puede absorber en combate. Cada ficha de armadura se vuelve por la cara “DAMAGED (DAÑADA)” Sólo cuando es dañada. La otra cara es su cara “intacta”



3.5 Las **Cartas de Tesoro** representan el objeto nombrado en la carta. Las cartas con un punto dorado son “tesoros grandes (Large Treasures)” (no confundir con “Grandes Tesoros (great treasures)” con valor obvio; cartas sin el punto rojo son “pequeños tesoros (small Treasures)” con menor valor (o un valor menos obvio).

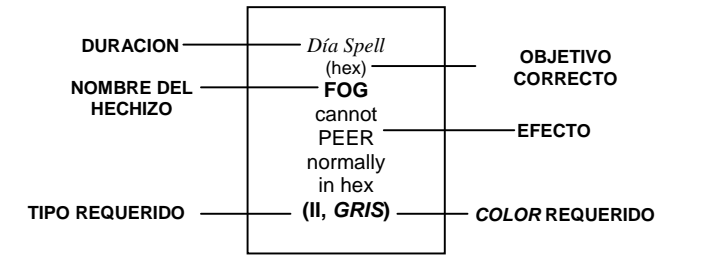


3.5/1 Las cartas de Tesoro tienen una letra que define su peso y un número que define su precio en ORO. La frase en el centro de la carta indica como puede usarse en la partida. La LISTA DE TESOROS explica como se utiliza cada Tesoro.

a. Algunas Cartas de Tesoro tienen también valores de FAMA y NOTORIEDAD. Las cartas con un punto rojo son “Grandes Tesoros (Great treasures)”. El valor de FAMA se identifica por la palabra “FAMA:” seguida de un número. Un precio de FAMA se identifica por el nombre de un grupo nativo, un número y una “F”, todo entre paréntesis.

b. Los Colores y los números Romanos en rojo significan el Color de la Magia y Rituales con usos mágicos explicados en el CUARTO ENCUESTRO.

3.5/2 *Excepción:* Las seis cartas etiquetadas con “P1” a “P6” en rojo son cartas de TESOROS DENTRO DE TESOROS (TREASURES WITHIN TREASURES) (o cartas “T-W-T”) que contienen otros tesoros. CHEST (P1) (EL COFRE) es un objeto, pero los REMAINS DE THIEF (RESTOS DEL LADRÓN) y el MOULDY SKELETON (ESQUELETO MOHOSO) se cambian por objetos, mientras que TOADSTOOL CIRCLE (CÍRCULO DE SETAS VENENOSAS), CRYPT DE THE KNIGHT (CRIPTA DEL CABALLERO) y ENCHANTED MEADOW (PRADERA ENCANTADA) son “cartas de sitio” – lugares donde se localizan los tesoros.



3.6 Las cartas de hechizo implican hechizos mágicos. Hechizos y cartas de hechizos se ignoran has que se se explica la magia en el CUARTO ENCUESTRO.

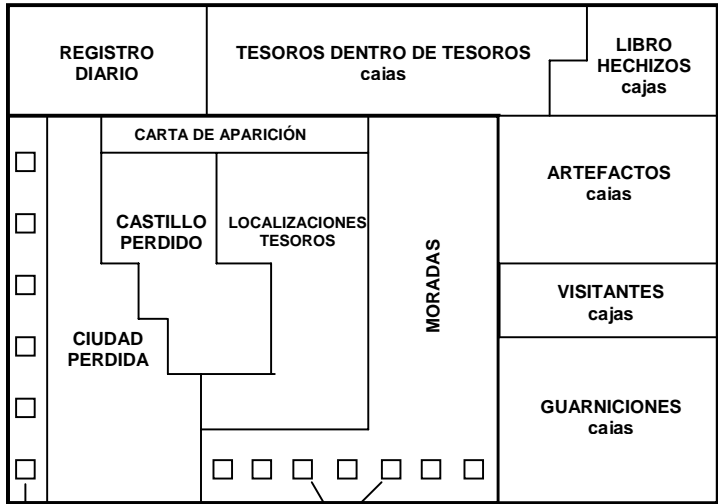
3.6/1 Las cartas de Hechizo muestran el nombre de hechizo y resumen sus cualidades (ver ilustración). Indican el Ritual y el color de la magia necesitados para lanzar el hechizo e identifica el objetivo sobre el que se puede lanzar, resumiendo el efecto del hechizo y su duración (cuanto dura el efecto).

3.6/2 Cada hechizo se explica con más detalle en la LISTA DE HECHIZOS.

4. LA TABLA DE PREPARACIÓN DE TESOROS

4.1 La TABLA DE PREPARACIÓN se usa para colocar en ella las fichas que están ocultas en algún lugar del mapa o que “abultan” demasiado para ser colocadas en el mapa. La mayoría de los denizens y objetos empiezan el juego en la TABLA DE PREPARACIÓN y mueven al mapa durante la partida.

ESQUEMA DE LA TABLA DE PREPARACIÓN



4.2 Las secciones de CASTILLO PERDIDO, CIUDAD PERDIDA, LOCALIZACIONES DE TESOROS Y MORADAS forman la CARTA DE APARICIÓN. Esta carta se divide en seis filas indicadas con flechas en las cajas pequeñas a lo largo del borde izquierdo de la CARTA. Durante la partida, la ficha de TIRADA DE MONSTRUOS se mueve de caja en caja para mostrar qué fila de denizens está actualmente “en ronda”.

4.2/1 Cada caja en las secciones de CASTILLO PERDIDO y CIUDAD PERDIDA contienen los tipos de monstruos dibujados en la caja. El número

grande indica el número de monstruos en esa caja; las cajas que no tienen número contienen sólo un monstruo.

4.2/2 Cada caja en la sección de LOCALIZACIONES DE TESORO tiene las cartas de Tesoro y Cartas de hechizo listadas en la caja, más los monstruos dibujados en la caja. Los tesoros, hechizos y monstruos están escondidos en algún claro del mapa.

4.2/3 Cada par de cajas en la sección de MORADAS contiene el grupo de nativos nombrado en el rectángulo, más todos los objetos propios de ese grupo. Los nativos (y algunos caballos que montan) se colocan en la caja cuadrada; el número grande en la caja muestra cuantos nativos hay en cada grupo. Algunos objetos que pertenecen al grupo (incluidas fichas redondas de caballos) se colocan en la caja rectangular.

4.2/4 Las siete pequeñas cajas en la fila de abajo de la sección de MORADAS se usa para guardar las fichas de visitantes/misiones.

4.3 Cada caja en la sección de GUARNICIONES guarda los objetos propiedad del grupo de nativos nombrados en la caja. Los grupos de nativos están en el mapa, en las moradas dibujadas en las cajas. *Nota:* Los grupos de nativos pueden estar en las cajas para no crear confusión en el mapa.

4.4 Las cajas en la sección de VISITANTES contiene los objetos (y hechizos) propiedad de los visitantes nombrados en las cajas.

4.5 Las cajas en las secciones de ARTEFACTOS Y LIBROS DE HECHIZOS tienen las cartas de hechizos inscritas en objetos y libros. Esas cajas no se usan hasta que se introduce la magia en el CUARTO ENCUESTRO.

4.6 Cada caja en la sección de TESOROS DENTRO DE TESOROS tiene tesoros extras que están escondidos dentro de las cajas de LOCALIZACIÓN DE TESOROS.

4.7 La ficha del DIA (TURNO) se pone en el REGISTRO DIARIO para señalar progreso de los turnos. Los cuatro fichas de tiempo y los seis fichas con números rojos también se colocan en esta tabla para seguir el tiempo, si se utilizan las reglas opcionales sobre el tiempo.

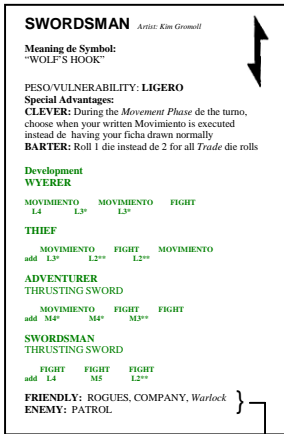
FICHAS DEL TIEMPO



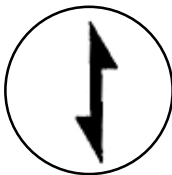
5. FICHAS DE PERSONAJE

5.1 Los personajes tienen una carta de Personaje, una ficha de personaje, una ficha de ATENCIÓN y doce fichas de ACCIÓN.

CARTA DE PERSONAJE (reducida)



FICHA DE PERSONAJE



FICHA DE ATENCIÓN



FICHAS DE



5.2 La carta de personaje provee una rápida referencia al personaje. El frente de la carta tiene su nombre y su dibujo, y muestra el símbolo que identifica todas sus fichas personales. El reverso resume sus cualidades y lista los objetos con los que empieza el juego. Cada personaje se explica con detalle en la LISTA DE PERSONAJES en este libro de reglas.

5.2/1 Su PESO/VULNERABILIDAD define su peso y vulnerabilidad .Sus ventajas especiales son reglas especiales que se le aplican sólo a él

5.2/2 La sección de Desarrollo marca las cuatro etapas a través de las cuales ha pasado para llegar a ser como es. Se muestra el nombre, armas, armaduras y hechizos que tiene en cada etapa, y las fichas de acción que ganó en cada etapa. El personaje ya está en la cuarta etapa cuando el juego comienza. Las etapas anteriores se usan sólo con las reglas optativas.

5.2/3 La parte de abajo de la carta muestra las Relaciones de comercio que afectan a la manera como debe comerciar con visitantes y líderes nativos.

5.3 La ficha de personaje es la ficha redonda que muestra su símbolo. Está coloreada en verde por una cara y en color piel por la otra.

5.4 La ficha de ATENCIÓN del personaje es la ficha que muestra su símbolo en una cara y está vacío por la otra (en blanco).

5.5 Las fichas de acción del personaje son los doce fichas que muestran su símbolo en una cara y en la otra MOVIMIENTO (MOVIMIENTO), FIGHT (LUCHA), DUCK (AGACHAR), BERSERK (BERSERK) o MAGIC (MAGIA). Juega estos fichas para realizar acciones en el juego. Los valores de cada ficha definen sus cualidades.

5.5/1 La palabra en cada ficha define qué acciones puede hacer. Las fichas MOVIMIENTO y DUCK se usan para mover y maniobrar, las fichas FIGHT se usan para atacar, las fichas MAGIC para lanzar hechizos y hacer encantamientos, y la ficha BERSERK causa un frenesí en la lucha.

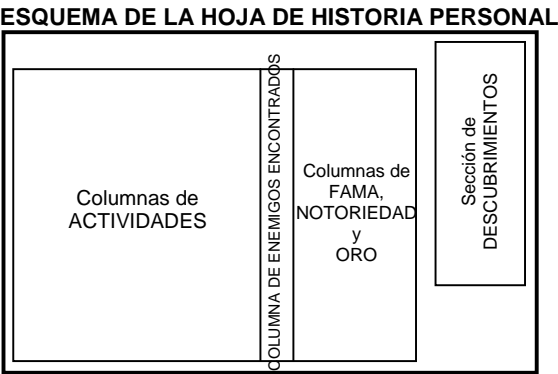
5.5/2 El número de cada ficha define el tiempo necesario para hacer la acción; números pequeños significan acciones más rápidas.

5.5/3 Los asteriscos de las fichas muestran el esfuerzo extra que se necesita para realizar la acción; dos asteriscos requieren el doble de esfuerzo que un asterisco, y fichas sin asterisco no requieren ningún esfuerzo extra.

5.5/4 La letra en las fichas MOVIMIENTO, FIGHT, DUCK y BERSERK define su fuerza. Las fichas de MAGIA no tienen fuerza. El número Romano en cada ficha de MAGIA define un Ritual mágico, como se explica en el CUARTO ENCuentro.

6. HOJA DE HISTORIA PERSONAL

6.1 Los personajes cogen también una hoja de HISTORIA PERSONAL y la utilizan para registrar sus progresos en el juego.



6.2 El frontal de la hoja contiene un gran área de REGISTRO DE TURNO, una lista de Descubrimientos y una caja de REQUERIMIENTOS DE VICTORIA.

6.2/1 Se registran los requerimientos que debe completar para ganar el juego en la caja de REQUERIMIENTOS DE VICTORIA.

6.2/2 El REGISTRO DE TURNO se divide en nueve columnas de “Actividades”, una columna de “ENEMIGOS ENCONTRADOS”, dos columnas de FAMA, dos de NOTORIEDAD y dos de ORO. Está dividida en 56 filas, una para cada turno de juego (las filas están agrupadas en dos “meses lunares” de 28 turnos cada uno).

6.2/3 Se registran los descubrimientos tachándolos en la lista de Descubrimientos, la cual enumera todos los caminos escondidos y sitios de tesoros del juego.

a. Elos caminos escondidos y pasajes secretos se identifican por los claros que conectan; caminos que están en lados diferentes sitios del mismo azulejo se listan separados. *EJEMPLO:* El pasaje secreto listado como “BORDERLAND (green) 4-5” es el que conecta el claro 4 con el 5 de la

cara verde del azulejo BORDERLAND. Hay también un pasaje secreto en “BORDERLAND (enchanted) 4-5” en la cara encantada del azulejo.

b. Las fichas de sitio se listan bajo “Treasure Locations” (localizaciones de tesoros). Las cartas de sitio en “Special Cards” (cartas especiales).

6.3 Se usa el reverso de la hoja cuando el combate y la magia se introducen en posteriores ENCuentros. La SECCIÓN DE MELÉ se usa para resolver los ataques y maniobras durante el combate. Se apuntan los hechizos que se pueden utilizar en las cajas de HECHIZOS (SPELL BOXES)

PREPARACIÓN PARA EL JUEGO

Los jugadores empiezan cada partida construyendo un completamente nuevo MAGIC REALM. Unen los hexes para formar un nuevo mapa, colocan las fichas en los hexes para definir los lugares especiales, y colocan las distintas fichas de juego en la TREASURE SET UP CARD para definir los objetos que ocupa esos lugares especiales.

Construyendo MAGIC REALM no es tan formidable como parece. Estas reglas explican el proceso entero en detalle en orden para resolver cualquier problema que pueda producirse y las tablas resumen los puntos críticos, pero la mayor parte de la información necesaria se encuentra en la SET UP CARD. Una vez los jugadores sepan como se colocan las fichas, pueden preparar la partida sin referirse a las reglas.

A jugadores experimentados puede llevarles hasta 45 minutos preparar el MAGIC REALM, pero este tiempo puede ser reducido significativamente si las fichas están ordenadas y almacenadas en cajas o (mejor) en bolsitas de plástico.

PASO 1. PREPARANDO LA “TABLA DE PREPARACIÓN DE TESOROS”

1.1 Todas las cartas de Tesoro, fichas de armas, fichas de armaduras, fichas de caballos, fichas de nativos y fichas de monstruos (excepto los dos Fantasmas) se ponen en las cajas de la TABLA DE PREPARACIÓN DE TESOROS. Coloca aparte los seis contadores de Moradas, los dos Fantasmas, los seis fichas de visitante/misión y todas las cartas de Hechizos. Las fichas de visitor/mission se ponen en la TABLA DE PREPARACIÓN en el paso 4, y los Fantasmas y Moradas se ponen directamente en el mapa en el paso 6. Empezando en el CUARTO ENCuentro, las cartas de Hechizo se ponen en TABLA DE PREPARACIÓN en el paso 7.

1.2 Preparacion: Saca todas las fichas y divídelas en grupos.

1.2/1 Divide las fichas de monstruos según el dibujo de cada ficha y el tamaño de la ficha. Vuelve las fichas de Monstruos Tremendos con el lado rojo abajo, y vuelve cada uno de los otros contadores de monstruos para que el lado más claro esté boca arriba. Guarda cada ficha de cabeza de Dragón con su Dragón, y guarda cada ficha de Garrote con su Gigante.

1.2/2 Divide las fichas de nativos en los 9 grupos nativos; cada grupo de nativos se identifica por la primera letra en su código de ID. Guarde cada ficha cuadrada de caballo con el nativo que tiene el código de ID emparejado. Gira cada contador para que su lado más claro esté boca arriba. **1.2/3** Pon los 8 tesoros color oro al lado. Divide las fichas grises de armadura en cascos, corazas, escudos y trajes de armadura. Separa las Lanzas y arcos y Divide las restantes armas rojas según sus letras de peso en un grupo de 7 armas “L” (ligeras), un grupo de 5 armas “M” (Medias) y un grupo de 5 armas “H” (Fuertes).

1.2/4 Divide las fichas redondas de caballos en Caballos de Guerra, caballos comunes y ponies. Encuentra el caballo de guerra con valor “T3” en su lado galopando y el ponie con valor “L2” en su lado galopando, y pon estos dos caballos con los contadores del tesoro color oro.

1.2/5 Divide las cartas de tesoro en un grupo de 6 TREASURES WITHIN TREASURES (Tesoros dentro de tesoros) (numeradas “P1” a “P6” en rojo), un grupo de 23 tesoros grandes (large Treasures) (cada carta de Tesoro que tiene un punto dorado es un tesoro grande “large Treasure”), y un grupo de 45 Tesoros pequeños (Small Treasures) (las cartas de tesoro que no tienen punto dorado ni una P roja es un tesoro pequeño). Coloca los grupos separados, vuelve cada grupo cara abajo y barájalos.

1.3 Colocación: Coloca las fichas en la TABLA DE PREPARACIÓN de TESOROS una sección cada vez, en el orden presentado debajo. Cada caja indica las fichas que se ponen en esa caja. Cuando se coloque una carta del Tesoro en una caja, escoge la tarjeta al azar del montón especificado y ponla en la caja sin mirarla. Todas las cartas del Tesoro se colocan en secreto, boca abajo, para que nadie sepa qué cartas están en cada caja. Las cartas permanecerán boca abajo y en secreto hasta que sean identificadas durante la partida.

1.3/1 Sección de TESOROS DENTRO DE TESOROS: Coloca las fichas de tesoro color oro, los caballos L2 y T3 y 5 Tesoros grandes en las cajas donde ellos se listan. **IMPORTANTE:** Cuando esta sección ha sido llenada, baraje los Tesoros grandes restantes y los 6 TESOROS DENTRO DE TESOROS juntos, boca abajo. Explicación: Los TESOROS DENTRO DE TESOROS no pueden ponerse en las

ITEMS Y HORSES

section de CARD:	box in section:	Cartas de Tesoro		Armas y (Peso) de Arma	Armor				Horses
		Small	Large		helmets	breast plates	shields	suits de armor	
TREASURES WITHIN TREASURES	CHEST	—	2	—	—	—	—	—	—
	REMAINS OF THIEF	—	1	LIVING (L)	—	—	—	—	—
	MOULDY SKELETON	—	—	—	ORO	SILVER	JADE	—	—
	TOADSTOOL CIRCLE	—	1	DEVIL (H)	—	—	—	—	—
	CRYPT DE THE KNIGHT	—	1	BANE (T)	—	—	—	"T"	"T3" warhorse
	ENCHANTED MEADOW	—	—	TRUESTEEL (M)	—	—	—	—	"L2" pony
TREASURE LOCATIONS	HOARD	4	5*	—	—	—	—	—	—
	LAIR	4	3*	—	—	—	—	—	—
	ALTAR	—	4*	—	—	—	—	—	—
	SHRINE	2	2*	—	—	—	—	—	—
	POOL	6	3*	—	—	—	—	—	—
	VAULT	—	5*	—	—	—	—	—	—
	CAIRNS	6	1*	—	—	—	—	—	—
	STATUE	2	1*	—	—	—	—	—	—
DWELLINGS	Row 1 (Company)	2	—	—	1	1	1	—	—
	Row 2 (Woodfolk)	2	—	2 Ligero bows (L)	—	—	—	—	—
				1 Medio bow (M)					
	Row 3 (Patrol)	2	—	—	1	1	1	—	—
	Row 4 (Lancers)	2	—	4 Spears (M)	—	—	—	—	—
	Row 5 (Bashkars)	2	—	—	—	—	—	—	6 ponies
GARRISONS	CHAPEL (Order)	2	—	2 Great axes (H) 1 Great sword (H) 1 Morning star (H) 1 Crossbow (H)	—	—	—	2	3 warhorses
	HOUSE (Soldiers)	2	—	3 Short swords (L) 2 Thrusting swords (L) 2 Staffs (L)	3	—	2	—	—
	INN (Rogues)	2	—	—	—	—	—	—	6 workhorses
	GUARD house (Guard)	2	—	2 Maces (M) 2 Axes (M) 1 Broadsword (M)	1	1	—	—	—
VISITOR	SCHOLAR	3	—	—	—	—	—	—	—

Cajas de TESOROS DENTRO DE TESOROS. Se apartan hasta que estas cajas estén llenas

1.3/2 Secciones de CIUDAD PERDIDA Y CASTILLO PERDIDO: Ponga cada monstruo en la caja dónde está su dibujo. El tamaño de cada caja empareja el tamaño de la ficha que contiene - cada ficha encaja exactamente en la caja indicada El número grande en la caja indica cuántos monstruos contiene la caja. Si una caja no contiene ningún número, contiene sólo un monstruo. Cuando estas secciones han sido llenadas habrá 8 monstruos fuera (sin contar los Fantasmas). EJEMPLO: En la segunda fila, la primera caja contiene las 2 Víboras (los contadores de la serpiente más pequeños), la segunda caja contiene las 2 Serpientes, y la tercera caja contiene la tremenda serpiente (la serpiente más grande).

1.3/3 Sección de LOCALIZACIONES DE TESOROS: Pon los Tesoros pequeños y los Tesoros grandes en las cajas tal y como la TABLA DE PREPARACIÓN indica. Pon los Tesoros pequeños primero en la caja, para que los Tesoros grandes están arriba (para hacer los Tesoros grandes más difíciles de obtener - es más difícil obtener los Tesoros hacia la cima de un montón). Entonces pon cada monstruo restante en la caja dónde está dibujado; salvo el Duende (IMP) en la caja de la ESTATUA que es mediano, estos monstruos son todos de tamaño Tremendos (los contadores más grandes).

1.3/4 Sección de MORADAS (DWELLINGS): Pon los Tesoros pequeños, armas, armadura y fichas de caballos en los rectángulos como se indica en la respectiva caja, y pon cada grupo de nativo en la caja cuadrada inmediata. El número grande muestra el número de nativos en el grupo.

1.3/5 Sección de GUARNICIONES (GARRISONS): Pon los Tesoros pequeños, armas, armadura y fichas de caballos como se indica en la respectiva caja, y ponga el grupo de nativos en la caja dónde se lista (los nativo se pondrán con su Morada cuando ésta se ponga en el mapa).

1.3/6 Pon los tres restantes tesoros pequeños en la Caja de Scholar en la sección de Visitantes.

1.4 Empezando en el CUARTO ENCUESTRO, las tarjetas de Hechizo

también se ponen en la tabla de preparación (SET UP CARD). Ver PASO 7.

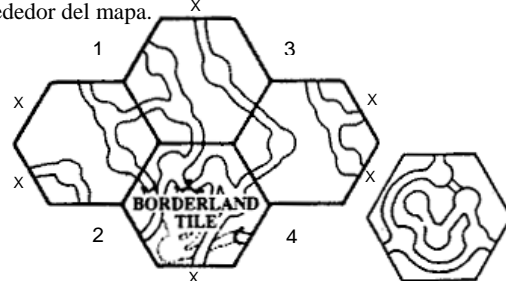
PASO 2. CONSTRUYENDO EL MAPA

2.1 Los jugadores construyen el mapa poniendo los hex lado con lado, la cara verde arriba. Cada jugador coge un grupo de azulejos para poner, y los jugadores ponen los hex por turno, uno a uno.

2.2 Mezcla los veinte hex juntos y entonces repártelos al azar a los jugadores. Reparte los veinte hex, aunque algún jugador tenga más azulejos que otros.

2.3 El primer hex en ser colocado debe ser BORDERLAND. El jugador que la tiene lo pone en el medio de la superficie de juego. Entonces cada jugador agrega a su vez uno de sus hex al mapa creciente hasta que los veinte azulejos se hayan colocado.

2.3/1 Los jugadores juegan sus hex por turno, hacia la izquierda (sentido agujas del reloj) alrededor del mapa.



COLOCANDO HEXES: El jugador desea colocar el hex MOUNTAIN.

1. No puede ponerlo en cualquiera de las posiciones marcadas con " X " porque debe ponerlo adyacente a dos hexes que ya se han puesto .
2. No puede ponerlo en la posición 1 ó 2 porque él no puede poner un lado sin camino contra un borde que tiene un camino.
3. No puede ponerlo en posición 3 porque no conectaría con BORDERLAND por un camino .
4. Debe jugarlo en la posición 4, girado de manera que uno de sus caminos esté orientado hacia BORDERLAND.

2.3/2 Cada turno de un jugador, él puede jugar sólo un hex. Puede colocar sólo sus propios hex. Puede poner el hex en cualquier posición y girarlo para tener cualquier orientación, con tal de que obedezca todas las reglas siguientes:

a. El hex debe tener el lado verde arriba. Los hex del mapa siempre están del lado verde al principio de la partida (incluso en el CUARTO ENCUENTRO).

b. El hex debe ponerse directamente en la superficie de juego. No puede ponerse encima de otro hex.

c. El hex debe ser adyacente a por lo menos dos otros azulejos. Debe posicionarse y girar para que por lo menos dos de sus bordes contacten contra los bordes de azulejos que ya se han puesto. El nuevo hex no puede ponerse fuera del tablero, y no puede ponerse adyacente a sólo un hex. Excepciones: El primer hex (BORDERLAND) se juega obviamente sólo. El próximo hex debe ser adyacente a BORDERLAND. Después de esto, cada nuevo hex debe ser adyacente a dos o más hexes.

d. Cada camino que salga de un hex al encuentro de otro hex debe unirse con un camino en ese otro hex. Los bordes con camino deben unirse a bordes con camino y bordes sin camino deben unirse a bordes sin camino dondequiera que se encuentren.

e. Debe haber una ruta que siga los caminos desde el nuevo hex a uno de los claros de BORDERLAND. Esta ruta puede ser de cualquier longitud y puede usar todas las caminos, incluso los pasajes secretos y los caminos ocultos.

* Si el nuevo hex tiene seis claros, el hex entero debe conectar a BORDERLAND. En la práctica, esto afecta sólo a HIGH PASS y LEDGES. Nota: Esta regla previene que LEDGES y HIGH PASS sean jugados hasta que al menos otros dos hexes se hayan jugado.

* Si el nuevo hex es un WOODS o VALLEY, sólo un claro necesita conectar con la ZONA FRONTERIZA. Se ignoran los claros y caminos que no conectan a la BORDERLAND.

f. Cada jugador siempre debe jugar para que el jugador después de él pueda jugar legalmente. Si un jugador tiene un hex pero no puede colocarlo dentro de las reglas, entonces el anterior jugador debe devolver el hex que él jugó y hace otra jugada.

2.3/3 Si un jugador no tiene ningún hex cuyo sea su turno, escoge el personaje que utilizará en la partida (ver PASO 3). Si ya ha escogido un personaje, prepara una ficha de visitor/mission (ver PASO 4). Si todos las fichas del visitor/mission ya están preparados, se salta su turno.

2.4 Los jugadores continúan los turnos hasta que los veinte hexes se hayan colocado, cada jugador tenga un personaje, y ningún ficha de visitor/mission permanezca sin ser preparado.

PASO 3. SELECCIONANDO PERSONAJES

3.1 Si un jugador no tiene ningún hex cuando sea es su turno, entonces en lugar de colocar un hex, escoge el personaje que llevará en la partida. Puede escoger cualquier personaje que no haya sido escogido todavía por otro jugador. Coge la tarjeta del personaje su ficha, sus fichas de ATENCIÓN y los doce fichas de acción.

3.1/1 También coge el arma y las fichas de armadura listadas bajo su cuarta fase de Desarrollo en su tarjeta de Personaje. Coge sólo las fichas listadas en su cuarta (última) fase, al final de su sección de Desarrollo. Toma cada artículo del grupo nativo que lo tiene; si varios grupos tienen un artículo, él puede escoger de cuál lo toma. EJEMPLO: El Caballero Negro debe tomar una Maza de la Guardia y un traje de armadura de la Orden. Él no puede tomar la ballesta o la otra armadura listada para sus fases más tempranas.

3.1/2 Ignore todas las referencias a los hechizos hasta que se introduzca la magia en el CUARTO ENCUENTRO. En el CUARTO ENCUENTRO, cada jugador debe especificar en la cuarta fase de su sección de Desarrollo el número y tipos de hechizos. Graba los hechizos que él escoge en las cajas

del hechizo en la parte de atrás de su hoja de la HISTORIA PERSONAL en secreto. No se guarda la carta de hechizo (propia del juego) para estos hechizos. Cuando él ha terminado la elección de sus hechizos, puede encantar Fichas mágicas en secreto girándolas con su símbolo cara arriba.

* *Nota: las fichas "Encantadas"* quedan en secreto sólo hasta que las fichas VALLEY se vuelven cara arriba en el paso 6. Ver regla 39.4/3.

3.2 El jugador también coge su hoja de HISTORIA PERSONAL y en secreto apunta los requerimientos de victoria que debe cumplir para ganar la partida.

3.3 También escoge en secreto la vivienda de donde empezará el juego. Puede empezar en cualquiera de las Moradas que se le asignan en su carta de personaje y en la LISTA DE PERSONAJES (ninguno de los personajes puede empezar en los campamentos). Apunta la Morada en su hoja, y cuyando se coloque la morada en el tablero, pone su ficha con ella.

3.4 El turno del jugador acaba en cuanto él coja sus fichas. No tiene que determinar la elección de sus REQUISITOS de VICTORIA (y hechizos) y la Morada dónde él empezará hasta que las Moradas se pongan en el mapa en paso 6; puede continuar pensando sus opciones mientras los otros jugadores toman sus turnos y mientras las fichas están poniéndose en el tablero.

PASO 4. FICHAS DE VISITANTES/MISIONES

4.1 Si un jugador ya ha seleccionado su personaje cuando es su turno para colocar un hex, toma una de los seis fichas de visitante/misión y la pone en una de las cajas pequeñas en la fila del fondo de la sección de las MORADAS.

4.2 El jugador puede tomar cualquier ficha de visitante/misión disponible que no se haya puesto aún en una caja. Las fichas que están disponibles dependen del ENCUENTRO jugador.

4.2/1 En el PRIMER ENCUENTRO y SEGUNDO ENCUENTRO, sólo las fichas de CRONE, WARLOCK, SHAMAN y SCHOLAR están disponibles (los otras dos fichas se quitan del juego). El jugador debe coger una de éstas y girarla con el nombre del visitante cara arriba.

4.2/2 Empezando en el TERCERO ENCUENTRO, las seis fichas de Visitantes/misiones están disponibles, y pueden ser giradas cara arriba. El jugador puede escoger cualquiera de ellas que no haya sido escogida aún, así como la cara que prefiera.

4.3 El jugador puede poner la ficha en cualquier casilla vacía que escoja de la fila 6, del fondo de la sección de las MORADAS. Él no puede ponerla en una casilla que ya contenga una ficha (cada casilla puede tener sólo 1 ficha).

4.4 Una vez puesta en una casilla, la ficha permanece en esa caja hasta que se mueva al tablero durante la partida.

PASO 5. FICHAS DEL TABLERO

5.1 Cuando todos los jugadores han seleccionado su personaje y todos los visitantes/misiones disponibles han sido colocados, los jugadores ponen las fichas del tablero en los lugares que secretamente se defina en cada hex.

5.2 Preparación: Saca las fichas de tablero y sepáralas en grupos.

5.2/1 Coloca las fichas rojas de la CIUDAD PERDIDA y el CASTILLO PERDIDO a un lado.

5.2/2 Coloca los 8 fichas doradas de sitios y los 10 fichas rojas de sonido en el mismo grupo.

5.2/3 Coloca las 20 fichas de alerta amarillas en cuatro grupos de acuerdo con la letra de cada ficha, de manera que haya un grupo de "V", otro de "W", otro de "C" y otro de "M". Tiene que haber 5 fichas en cada grupo

5.3 Secciones de LA CIUDAD PERDIDA y EL CASTILLO PERDIDO: Gira las 18 Fichas de lugares y sonidos por su lado blaco arriba y mezclalas. Coge 10 fichas aleatoriamente y sin verlas colocalas en la Carta de APARICIÓN. Pon 5 fichas en la Sección de CIUDAD PERDIDA y las otras 5 en la de CASTILLO PERDIDO. No hay cajas para esas fichas – sólo colocalas arriba de cada sección. *Nota: cuando las fichas de la CIUDAD PERDIDA o el CASTILLO PERDIDO aparecen durante el juego, se cambian por los 5 fichas de su sección.*

5.4 Hexes: Pon las fichas del tablero en un grupo de hex a la vez, en el

orden apuntado debajo. Todos las fichas se ponen en secreto, boca abajo, para que nadie sepa exactamente qué fichas están en cada hex. Cuando se ponga una ficha en un hex, se escoge la ficha al azar del grupo especificado y se pone en el hex sin mirarlo. Los jugadores sabrán de qué grupo es la ficha , pero no exactamente qué ficha es.

5.4/1 Hex de Cuevas (BORDERLAND, CAVERN, CAVES, HIGH PASS,

FICHAS DE TABLERO						
Map fichas put on these hex tiles:	HEX TILES:				CARTA DE APARICIÓN:	
	AWFUL VALLEY	LINDEN WOODS	BORDERLAND	CLIFF	at top de CASTILLO PERDIDO section	at top de CIUDAD PERDIDA section
	BAD VALLEY	MAPLE WOODS	CAVERN	CRAG		
	CURST VALLEY	NUT WOODS	CAVES	DEEP WOODS		
	DARK VALLEY	OAK WOODS	HIGH PASS	LEDGES		
	EVIL VALLEY	PINE WOODS	RUINS	MOUNTAIN		
Warning fichas:	BONES V	BONES W	BONES C	BONES M	—	—
	DANK V	DANK W	DANK C	DANK M	—	—
	RUINS V	RUINS W	RUINS C	RUINS M	—	—
	SMOKE V	SMOKE W	SMOKE C	SMOKE M	—	—
	STINK V	STINK W	STINK C	STINK M	—	—
Site fichas y Sound fichas	—	—	4 fichas plus CIUDAD PERDIDA ficha	4 fichas plus CASTILLO PERDIDO ficha	5 fichas	5 fichas

5.4/2 Hexes de Montaña (CLIFF, CRAG, DEEP WOODS, LEDGES, MOUNTAIN): Pon la ficha de CASTILLO PERDIDO con la cara banca arriba y mézclala en con los restantes 4 fichas, y pon una de estas fichas en cada uno de estos hexes. Entonces pon las 5 fichas " M " de alertaron la cara blanca arriba, mézclalas, y pon una en cada uno de estos hexes. Explicación: El CASTILLO PERDIDO se localiza en uno de los cinco hexes de Montaña.

5.4/3 Hexes de Valle (AWFUL VALLEY, BAD VALLEY, CURSED VALLEY, DARK VALLEY, EVIL VALLEY): Pon las 5 fichas “V” de alertaron la cara blanca arriba, mézclalas y coloca uno en cada uno de esos hexes.

5.4/4 Hexes de Bosque (LINDEN WOODS, MAPLE WOODS, NUT WOODS, OAK WOODS, PINE WOODS): Pon las 5 fichas “W” de alerta con la cara blanca arriba, mézclalas y coloca una en cada uno de estos hexes

5.5 Coloca las fichas en el bosque de cada hex, fuera de los claros.

5.6 La tabla de las fichas de TABLERO resume donde se ponen. Cuando están todas en posición, localizan como sigue:

5.6/1 Cinco fichas de sonido y/o de Sitio secretos estarán en la sección del CASTILLO PERDIDO de la CARTA DE APARICIÓN.

5.6/2 Cinco fichas de sonido y/o de Sitio secretos estarán en la sección de la CIUDAD PERDIDA de la CARTA DE APARICIÓN.

5.6/3 Cada hex de Cueva contiene dos fichas secretas: una ficha de alerta “C” y una ficha de lugar, sonido o Ciudad perdida.

5.6/4 Cada hex de montaña contiene dos fichas secretas: una ficha de alerta “M” y una ficha de sitio, sonido o de CASTILLO PERDIDO.

5.6/5 Cada hex de Valle contiene una ficha de alerta “V” secreta.

5.6/6 Cada hex de montaña contiene una ficha de alerta “W” secreta.

PASO 6. MORADAS (DWELINGS)

6. 1 Cuando todos las fichas del mapa se han puesto, se voltean las fichas de alerta en los hexes de VALLE boca arriba y cuatro Moradas y dos fichas de Fantasma se colocan en esos hexes.

6.1/1 Los únicos fichas que se voltean boca arriba son los cinco fichas de alerta en los cinco hexes de VALLE. Las fichas en los otros hexes siguen siendo secretos y boca abajo, y todavía son desconocidos cuando la partida empieza.

6.1/2 Los jugadores no deben girar ningún ficha de VALLE hasta que ellos hayan terminado de apuntar sus REQUISITOS de VICTORIA y las Moradas dónde empezarán la partida. Ellos no pueden cambiar Moradas o cambiar sus REQUISITOS de VICTORIA una vez que las fichas de VALLE se han revelado. Nota: En el CUARTO ENCUESTRO, los personajes deben terminar también la elección de hechizos y fichas mágicas encantados antes de revelar las fichas de VALLE.

6.2 La ficha "V" de alerta de cada hex de VALLE define qué poner en ese hex. Cada ficha representa una Morada o un par de Fantasmas, y cuando los ficha se han vuelto boca arriba se quita del juego y se ponen las fichas que representa en su hex, en el claro número 5 . Excepción: Los jugadores deben poder rastrear una ruta a lo largo de las caminos donde están las fichas a un claro del hex BORDERLAND. La ruta puede ser de cualquier longitud y puede seguir cualquier camino, incluyendo los caminos ocultos y los pasajes secretos. Si el claro " 5 " no conecta con BORDERLAND por camino, se ponen las fichas en el claro " 4 " en su lugar.

6.2/1 La tabla de FICHAS DE VALLE resume las fichas por las que se intercambia cada " ficha V ". La ficha V HEDOR (STINK) se intercambia por la POSADA, el HUMO (SMOKE) se intercambia por la CASA, la ficha HÚMEDO (DANK) se intercambia por la CAPILLA, las RUINAS (RUINS) se intercambia por la casa de la GUARDIA (GUARD), y los HUESOS (BONES) se intercambian por el par de Fantasmas.

RUINS): Coge 4 de las fichas de Sonido/lugar al azar sin mirarlas. Pon la ficha de CIUDAD PERDIDA con la cara blanca arriba y mézclalas, y coloca una de esos fichas en cada uno de los hex. Ahora pon los 5 Fichas “C” de alerta con la cara blanca arriba, mézclalas y coloca cada una en cada uno de los hexes. Explicación: La CIUDAD PERDIDA se encuentra en uno de los 5 hexes de Cuevas

VALLES Y FICHAS			
Map ficha:	Se cambia por:		
	Morada:	Nativos	
BONES V	Dos Fantasmas	—	—
DANK V	CHAPEL	Order	CHAPEL box
RUINS V	GUARD house	Guard	GUARD house box
SMOKE V	HOUSE	Soldiers	HOUSE box
STINK V	INN	Rogues	INN box

6.2/2 Los campamentos no se ponen en el mapa en este momento. Se intercambiarán por el HEDOR (STINK) W y HUMO (SMOKE) W cuando estos fichas se revelen durante la partida .

6.3 Cuando una ficha de Morada se pone en el mapa, se ponen todos los nativos en la caja de GUARNICIÓN de esa Morada en el mapa con ella. Alternativa: Los grupos de nativos pueden quedarse en sus cajas de GUARNICIONES, si los jugadores prefieren evitar desordenar el mapa. Cada grupo en una caja de GUARNICIONES siempre se trata como si estuviera en la Morada dibujada en la caja. Empieza la partida en esa Morada y no mueve.

6.4 Finalmente, los jugadores revelan las Moradas que apuntaron y cada personaje se pone en la Morada elegidal. Todas las fichas de personaje se giran al lado verde cuando ellos se ponen en el mapa. Explicación: Todos los personajes empiezan la partida escondidos.

PASO 7. CARTAS DE HECHIZO

7.1 Las cartas de Hechizo no se preparan hasta que la magia se introduce en el CUARTO ENCUESTRO. Se omiten del juego en ENCUESTROS más tempranos.

7.2 Se ponen las cartas de hechizo en la TABLA DE PREPARACIÓN DE TESRO. Las cartas de Hechizo pueden ponerse al mismo tiempo en la carta como las otras fichas, o los jugadores pueden retrasar la colocación para referirse a ellas mientras están seleccionando y aprendiendo sus hechizos. Pueden seleccionarse los hechizos directamente de la LISTA DE HECHIZOS, pero tener las cartas de hechizo disponibles es conveniente cuando varios jugadores están seleccionando los hechizos al mismo tiempo. Cuando todos los jugadores han seleccionado sus hechizos,

SPELL CARDS

section de		Spell cards put in box:							
		Type I	Type II	Type III	Type IV	Type V	Type VI	Type VII	Type VIII
SET UP card	box in section:								
SPELL BOOKS	GOOD BOOK	2	—	—	—	—	—	2	—
	SCROLL DE NATURE	—	2	2	—	—	—	—	—
	BOOK DE LORE	—	—	—	4	—	—	—	—
	NEGRA BOOK	—	—	—	—	2	—	—	2
	SCROLL DE ALCHEMY	—	—	—	—	—	4	—	—
ARTIFACTS	SACRED STATUE	1	—	—	—	—	—	—	—
	EYE DE THE IDOL	—	1	—	—	—	—	—	—
	GLIMMERING RING	—	—	1	—	—	—	—	—
	ENCHANTER'S SKULL	—	—	—	1	—	—	—	—
	BLASTED JEWEL	—	—	—	—	1	—	—	—
	HIDDEN RING	—	—	—	—	—	1	—	—
	GLOWING GEM	—	—	—	—	—	—	1	—
	BEAST PIPES	—	—	—	—	—	—	—	1
TREASURE LOCATIONS	ALTAR	—	1	1	—	—	—	—	—
	SHRINE	1	—	—	—	1	—	—	—
	STATUE	—	—	—	—	—	—	2	1
VISITORS	CRONE	—	—	—	—	1	—	—	1
	SHAMAN	—	1	1	—	—	—	—	—
	WARLOCK	—	—	—	1	—	1	—	—
Total Spell cards in play:		4	5	5	6	5	6	5	5
Spell cards out de play:		—	1	1	1	1	1	—	1
TOTAL SPELL CARDS:		4	6	6	7	6	7	5	6

las cartas de hechizos deben ponerse en la TABLA DE PREPARACIÓN.

7.3 Preparación: El número romano al fondo de cada carta de Hechizo define el tipo de la carta. Divida las cartas de Hechizo en ocho grupos poniendo todas las del tipo I en un grupo, todas las del tipo II en otro grupo, y así sucesivamente. Guarda los grupos separados, gira cada grupo boca abajo y barajar.

7.4 Colocación: Pon las tarjetas en sus cajas en las secciones de LIBROS de HECHIZO, ARTEFACTOS, VISITANTES y LOCALIZACIONES DE TESORO de la TABLA DE PREPARACIÓN.

7.4/1 Cada caja especifica cuántas cartas de Hechizo de cada tipo coge. Cuando una

caja especifica un tipo particular de carta de Hechizo, escoja una tarjeta al azar del grupo especificado y pónlo en la caja. La tabla de CARTAS DE HECHIZO resume donde se ponen las cartas de hechizo.

7.4/2 Se usan sólo 41 de las tarjetas del Hechizo en cada partida de MAGIC REALM; las otras 6 tarjetas están fuera de juego. Cuando cada caja ha recibido sus cartas de hechizo, pon las 6 cartas restantes en la caja del juego sin mirarlas.

7.5 Las cartas de Hechizo quedan boca abajo y en secreto cuando se ponen en sus cajas. Los jugadores no deben saber qué cartas están en cada caja, y ellos no deben conocer qué cartas están fuera del juego.

PRIMER ENCUESTRO: BUSQUEDA DE TESOROS

El PRIMER ENCUESTRO introduce movimiento, escondiéndose, búsqueda y comercio. Monstruos y nativos pueden aparecer en el mapa, pero no hay combate

se escogen al azar de uno en uno y cuando la ficha de un personaje se escoge él toma su turno.

1. RESUMEN DEL JUEGO

1.1 Cada jugador juega un personaje en la partida. Controla las fichas de ese personaje y usa la ficha de personaje para representarlo en el mapa. Los personajes compiten acumulando "Grandes Tesoros ", puntos de FAMA, puntos de NOTORIEDAD y puntos de ORO. Antes de empezar la partida, cada personaje apunta el número de puntos que él necesita en cada categoría para ganar la partida. Él gana estos puntos poseyendo o vendiendo las armas, armaduras, caballos y cartas de Tesoro. NOTA: Se introducen otras maneras de ganar puntos en ENCUESTROS posteriores.

1.2 Antes de que la partida empiece, los jugadores crean un nuevo REINO MÁGICO como se explicó en PREPARACIÓN DEL JUEGO. Las fichas del mapa en cada hex indican los lugares especiales en ese hex, y las fichas listadas en la TABLA DE PREPARACIÓN DE TESOROS definen lo que cada lugar especial contiene. Estos fichas y fichas se preparan en secreto para que nadie sepa lo que hay en cada hex al principio del juego.

1.2/1 Fichas de mapa: Las fichas de Sitios representan los sitios con tesoros, seis de las fichas de Alerta se cambian por Moradas, y el resto de Fichas de Alerta y Sonido identifican áreas visitadas por los monstruos. El CASTILLO PERDIDO y CIUDAD PERDIDA identifican lugares infestados de monstruos y tesoros.

1.2/2 TABLA DE PREPARACIÓN. La CARTA DE APARICIONES contiene denizens que puede aparecer en el mapa. Las secciones de LOCALIZACIONES de TESORO y TESOROS DENTRO DE TESOROS contienen tesoros escondidos en fichas de Sitio; los personajes pueden obtener éstos tesoros descubriendo y saqueando las fichas de sitios. Las secciones de MORADAS, GUARNICIONES y VISITANTES contienen objetos, caballos propiedad de los nativos y visitantes; los personajes pueden obtener éstos yendo a los nativos y visitantes y comerciando con ellos.

1.3 TIEMPO DE JUEGO: Cada turno de juego representa un día de tiempo en el REINO MÁGICO.

1.3/1 Cada día de partida se parte en seis periodos de tiempo: Birdsong (crepúsculo) Sunrise (amanecer), DayLigero (día), Sunset (atardecer), Evening (anocheecer) y Midnight (medianoche).

1.3/2 Siete días hacen una semana, y veintiocho días constituyen un mes lunar. Use la ficha de DÍA (TURNO) para marcar el día actual del mes en el REGISTRO DIARIO. Nota: Ignore las referencias semanales a los colores hasta que se introduzca la magia en el CUARTO ENCUESTRO.

1.3/3 La partida dura un mes lunar. Al final del 28 día el juego acaba y los personajes determinan qué han hecho bien. Nota: Cada hoja de HISTORIA PERSONAL muestra suficientes turnos para dos partidas. Todos los descubrimientos deben borrarse entre las partidas.

1.4 Cada personaje utiliza un turno por día. Puede usar su turno para mover, esconderse, buscar, comerciar y descansar.

1.4/1 Cada personajes debe apuntar su turno de antemano. Al principio de cada día, durante Birdsong, todos los personajes en secreto y simultáneamente apuntan qué van a hacer durante su turno. Cuando cada personaje hace su turno, él debe hacerlo exactamente como lo apuntó.

1.4/2 Los personajes toman su turnos en orden aleatorio cada día. A la Salida del sol (Sunrise) mezclan sus fichas de ATENCIÓN por el lado vacío cara arriba. Entonces, durante la Luz del día (dayLigero) , las fichas

SECUENCIA DIARIA DE JUEGO

- 1. *BIRDSONG:* Cada personaje en secreto registra su turno.
- 2. *SUNRISE:* Los personajes mezclan sus fichas de ATENCIÓN juntos. Se tira un dado para determinar qué denizens están rondando, y la ficha de TIRADA DE MONSTRUOS se pone en la fila “en ronda” de la CARTA DE APARICIÓN. Si es el 7º día de la semana, todos los monstruos y nativos que están en ronda vuelven a donde empezaron el juego.
- 3. *DAYLIGERO:* Las fichas de ATENCIÓN se sacan al azar. Cuando la ficha de un personaje se saca, él coge el turno (ver la secuencia de turno). Cuando todos han cogido su turno, termina DayLigero.
- 4. *SUNSET:* Una ficha de ATENCIÓN se coge de cada claro con personajes. Se mezclan. Especial: Personajes que se vieron afectados por las FLORES DEL DESCANSO, se levantan sin fichas cansadas.
- 5. *EVENING:* Se sacan al azar las fichas de ATENCIÓN. Cuando se coge una ficha, los personajes de ese claro pueden reorganizar sus pertenencias y comerciar con los demás. Cuando se hace en todos los claros, Evening acaba.
- 6. *MIDNIGHT:* Todos las fichas cara arriba del mapa, (excepto “CIUDAD PERDIDA” y “CASTILLO PERDIDO”) se giran boca abajo. Las fichas de Sitio boca arriba se ponen en sus claros antes de girarlos. Si es el último día del mes, el juego acaba y los jugadores calculan sus puntuaciones..
- 6.1 todas las pociones activadas ese día expiran y vuelven a la TABLA DE PREPARACIÓN.

6.2 Las Maldiciones se anulan en la CAPILLA.

SECUENCIA DEL TURNO

- 1. Cuando un personaje inicia su turno está “no oculto”.
- 2. Hace las fases de su turno en el orden registrado (de izq. a derecha). En cada fase hace lo siguiente, en orden:
 - 2.1 Puede reorganizar sus pertenencias y comerciar con otros personajes en el claro.
 - 2.2 Hace la actividad registrada para esa fase, jugando fichas de acción si la actividad lo requiere.
 - 2.3 Puede bloquear cualquier monstruo en el claro. Si no está oculto, es automáticamente bloqueado por todos los monstruos de su claro.
- 3. Cuando el turno del personaje acaba sucede lo siguiente, en este orden:
 - 3.1 Todos los monstruos en activo en su azulejo que no hayan bloqueado y les hayan bloqueado mueven a su claro.
 - 3.2 Las fichas de juego en ese hex pueden convocar nuevos Denizens de la CARTA DE APARICIÓN. Si está en el mismo claro que una morada, se pueden convocar nativos, y si está en el mismo claro que un líder nativo, Carta de Sitio o ficha de Sitio, se pueden convocar visitantes. Si está “no oculto” se giran todos las fichas del mapa en ese hex boca arriba, las fichas sustitutos se cambian y el resto de fichas pueden convocar nuevos monstruos de la CARTA DE APARICIÓN.
 - 3.3 Puede bloquear cualquier monstruo que aparezca en su claro o se muevan a su claro. Si no está escondido, todos los monstruos que mueven o aparecen en ese claro automáticamente le bloquean.

1.5 La partida se juega en los claros del mapa. Los personajes empiezan la partida en los mismos claros que los edificios y mueven de claro a claro siguiendo los caminos.

1.6 Los monstruos, nativos y visitantes en las seis filas de la carta de aparición están ocultos profundamente en los bosques del REINO MÁGICO. Cada día una de esas filas está "rondando" y puede mover (los denizens de las otras cinco filas están "inactivos" y no pueden mover ese día). A la Salida del sol los jugadores hacen una tirada y la fila que corresponda al número sacado, está rondando; para el resto de ese día: todos los denizens que ocupaban esa fila están rondando, y todos los denizens que ocupan otras filas están inactivos. La ficha de la tirada de monstruos se pone inmediatamente en la fila que está rondando para identificarla.

1.6/1 Cuando un personaje acaba su turno, los monstruos activos que ya están en ese hex moviendo a ese claro, y los nuevos denizens rondantes pueden salir en los claros de ese hex. Las fichas del juego en los hex de los personajes definen cuáles de los denizens rondantes pueden aparecer allí; un denizen sólo puede aparecer en un hex si ese hex contiene una de las fichas listadas sobre la caja del denizen en la CARTA DE APARICION.

a. Los monstruos pueden aparecer si las fichas del mapa listados sobre su caja están en cualquier sitio en el hex del personaje.

b. Nativos y visitantes sólo aparecen si el personaje está en el mismo claro con una de las fichas listada sobre su caja.

1.6/2 Una vez los denizens aparecen en el mapa, se quedan en el mapa hasta que vuelven a la Carta de Aparición. Los monstruos pueden mover de claro a claro dentro de su hex, pero no pueden mover a otro hex. Los nativos no pueden mover de claro a claro - deben quedarse en el mismo claro hasta que vuelvan a la Carta de Aparición. Los visitantes nunca dejan los claros donde aparecen. Nunca mueven y nunca vuelven a la carta de aparición.

1.6/3 En el séptimo día de cada semana (día 7, día 14, 21 y 28), en cuanto se determina la fila rondante todos los monstruos rondando y los nativos vuelven a los lugares donde empezaron la partida (los visitantes y los denizens inactivos no se mueven). Los Denizens con cajas en la Carta de Aparición se ponen en esas cajas. Pueden volver al mapa normalmente más tarde.

1.7 Cuando un personaje está tomando su turno puede ser bloqueado por denizens en su claro y él puede bloquear a los monstruos de su claro (los personajes no pueden bloquear nativos u otros personajes hasta el TERCER ENCUESTRO). Cuando un personaje bloquea un denizen o es bloqueado por un denizen, el turno del personaje acaba y los denizens no pueden mover por el resto del día.

1.7/1 Los nativos y los visitantes sólo pueden bloquear un personaje cuando él está comerciando con ellos.

1.7/2 Los monstruos bloquean un personaje siempre que él no esté escondido durante su turno. Él sólo puede evitar a los monstruos escondiéndose.

1.8 Al final de cada día, los personajes que están en el mismo claro pueden comerciar entre sí y reestructurar sus objetos. Los personajes hacen su comercio en un claro cada vez, en orden aleatorio; durante el Ocaso ellos toman una ficha de ATENCIÓN de cada claro que contiene uno o más personajes y los mezclan juntos con la cara vacía arriba. Durante Anochecer las fichas se escogen al azar, y cuando la ficha de un claro es escogido los personajes en ese claro pueden reestructurar sus artículos y comerciar entre sí.

1.9 En el PRIMER ENCUESTRO no hay combate, y los personajes no pueden usar la magia. Hay efectos mágicos - los personajes pueden afectarse por las Maldiciones (Curses), por ejemplo - pero los personajes no pueden crear sus propios efectos mágicos hasta el CUARTO ENCUESTRO.

2. LOS PERSONAJES

2.1 Cada jugador lleva un personaje. En la partida. La LISTA DE PERSONAJES explica cada personaje, y su tarjeta de Personaje resume sus calidades. Esta información es de conocimiento común - cualquiera puede examinar la carta de personaje cuando quiera.

2.2 Cada personaje utiliza un turno por día. Juega la partida haciendo " las actividades " durante su turno. Cada actividad tiene una función diferente: una actividad causa el movimiento, otra buscar, y otras más (ver regla 6).

Su turno es dividido en un cierto número de fases, y en cada fase él puede hacer una actividad. El número de fases que tiene determina cuántas actividades puede hacer.

2.2/1 Durante Birdsong cada personaje determina cuántas fases puede realizar, y escoge en secreto y apunta la actividad que hará en cada fase. Puede apuntar sólo una actividad por fase, pero puede escribir cualquier actividad en cualquier fase, repitiendo o cambiando las actividades cuando desee. Cuando sea preguntado, debe revelar de cuántas fases dispone, pero debe guardar secreto de las actividades hasta que las lleve a cabo durante su turno. Todos los personajes escriben en secreto simultáneamente sus actividades.

2.2/2 A la Salida del sol todos los personajes mezclan sus fichas de atención con el lado en blanco hacia arriba.

2.2/3 Durante el amanecer del día las fichas se escogen de uno en uno, el azar, y cuando la ficha de un personaje es escogida, él hace su turno. Hace sus fases en el orden escrito, y cuando hace cada fase, el jugador hace la actividad que apuntó para esa fase.

2.3 Los personajes siempre deben localizarse en los claros del mapa. Todas las actividades tienen lugar en los claros, y los personajes mueven siguiendo los caminos de claro a claro. Cada personaje muestra dónde se localiza actualmente poniendo su ficha de personaje en ese claro. Esta ficha del personaje se vuelve del lado verde cuando está escondido, y color canela cuando él no está oculto.

2.4 Cada personaje usa una hoja de HISTORIA PERSONAL para guardar un registro de su estado a lo largo de la partida (la parte de atrás de la hoja no se usa hasta que el combate y la magia se introduzcan en ENCUESTROS posteriores). Según se juega cada día, se apunta la información para ese día en la línea de ese día.

2.4/1 Al principio de la partida él copia las ventajas especiales y relaciones de comercio de su Carta de Personaje, y apunta los requisitos que necesita para ganar la partida en sus caja de CONDICIONES DE VICTORIA (ver regla 4).

a. Sus Ventajas Especiales son reglas especiales que se sólo aplican a él. Algunas ventajas no pueden usarse hasta ENCUESTROS posteriores. Un jugador puede escoger un personaje cuyas ventajas no están todavía disponibles, pero él no recibe ninguna compensación por las ventajas que no se utilizan.

b. Se usan las relaciones comerciales cuando comercia con los nativos o los visitantes. Debe apuntar cualquier cambio en las relaciones que ocurra durante la partida. Debe revelar sus relaciones comerciales actuales siempre que sea preguntado.

2.4/2 Apunta las actividades que hará durante su turno en la " sección de Actividades " de su REGISTRO de TURNO. Las escribe de izquierda a derecha en el orden que desea realizarlas. Cuando juega su turno debe hacer sus actividades en el orden que las apuntó.

2.4/3 El personaje apunta sus descubrimientos en su lista de Descubrimientos y en la columna de ENEMIGOS DESCUBIERTOS de su REGISTRO de TURNO. Ver regla 9.

2.4/4 Cada personaje tiene FAMA personal, NOTORIEDAD y puntos de ORO que puede ganar o perder durante la partida. Guarda un registro de estos valores en las columnas de FAMA, NOTORIEDAD y ORO de su sección de REGISTRO DE TURNO.

a. Su FAMA y NOTORIEDAD son cero al principio. Pueden aumentar o disminuir sin límite, y pueden caer bajo cero: él puede apuntar puntos negativos de FAMA y puntos negativos de NOTORIEDAD. Su FAMA muestra cuánto él es admirado (puntos negativos muestran cuánto se le desprecia), y su NOTORIEDAD muestra cuánto se le teme (negativos muestran cuánto se le desdeña). Estos valores no son secretos por definición: se debe revelar la FAMA y NOTORIEDAD actual siempre que se le pregunte.

b. Los puntos de ORO muestran el valor de las monedas, las joyas que lleva (no hay fichas de juego para el oro y joyas). El ORO apuntado nunca pesa nada (grandes valores representan joyas valiosas). Cada personaje debe guardar en secreto el valor de su ORO apuntado hasta el final de la partida. Él empieza el juego con 10 puntos de ORO, y puede aumentar sin límite. IMPORTANTE: Su ORO registrado nunca cae bajo cero - no puede gastar oro que no tiene (no hay ningún crédito en el REINO MÁGICO).

2.5 FICHAS DE ACCIÓN: Las fichas de acción de cada personaje representan las acciones que puede realizar. Las fichas de acción pueden estar activas o inactivas. Las fichas activas están en juego y pueden usarse para hacer las acciones. Las fichas inactivas están fuera del juego y no puede usarse. Las fichas de acción se retiran del juego como resultado de fatiga o heridas, y pueden volver al juego descansando (ver Regla 11). Cuando sean preguntados, los personajes deben especificar cuáles de su fichas están actualmente en juego, cuáles fatigadas y cuáles heridas.

2.5/1 Cada personaje puede jugar sólo sus propios fichas activas. Puede jugar Fichas de MOVIMIENTO para cargar objetos cuando se mueve (vea regla 3.3), y puede jugar fichas con asteriscos para buscar ciertos sitios de tesoro (vea regla 9.3/3). Se explican otros usos en ENCUENTROS futuros.

2.5/2 Cada personaje guarda su fichas de acción fuera del mapa, delante de él. Guarda sus fichas activas separadas de su fichas inactivas. Cuando "activa" una ficha lo pone con sus fichas activas, y cuando él "la vuelve inactiva" lo pone con su fichas inactivas.

2.6 USANDO LAS TABLAS: Siempre que un personaje tiene que hacer una tirada de dados y consultar una tabla, tira dos dados y usa la tirada más alta para encontrar su resultado. Debe identificar la tabla que está usando antes de tirar y debe tirarlos abiertamente y revelar su resultado. EJEMPLO: Si saca "2" y "5", su resultado es "5", el más alto de los dos números.

2.6/1 Algunas ventajas especiales y Cartas de tesoro causan que un personaje tire sólo un dado para obtener el resultado, y otras agregan o substraen de cada tirada de dado. Los resultados mayores que 6 se tratan como un 6, y resultados menores que 1, se tratan como 1. Todas las modificaciones son acumulativas. EJEMPLO: Si un personaje con dos "+1" saca "2" y "5", su resultado es "7" (su tirada más alta +1 +1) que se convierte en "6".

2.6/2 Cuando se hacen tiradas de dados del juego, como la tirada de monstruos (TIRADA DE MONSTRUOS), simplemente se tira un dado y no se modifica el resultado.

2.7 NUEVOS COMIENZOS: Aunque no hay ningún combate, los personajes pueden ser matados por EL PODER DEL ABISMO (POWER OF THE PIT). Cuando un personaje muere, abandona sus objetos (ver regla 3.1/3) y sus valores registrados desaparecen (otros personajes no pueden encontrar su ORO registrado).

* Se considera que el nuevo personaje es un individuo completamente diferente al que murió. Un pariente, quizás.

2.7/1 Cuando el personaje de un jugador muere, puede escoger cualquier personaje que no esté en uso (incluso el muerto) y re-entrar en la partida al principio del próximo día. Coge una nueva hoja de HISTORIA PERSONAL, apunta nuevos REQUISITOS de VICTORIA y procede como si fuera el inicio de la partida. Debe empezar en la POSADA. Si él no puede conseguir sus armas y armaduras iniciales de los nativos, los toma de los artículos abandonados en el mapa; si no están en el mapa, él debe salir sin ellos (no puede coger ningún otro en sustitución), pero obtiene el precio en ORO de cada artículo que no pudo conseguir. Nota: Nuevos jugadores pueden unirse la partida en marcha siguiendo el mismo procedimiento.

2.7/2 Si dos jugadores pierden el personajes en el mismo día, el jugador que murió primero escoge nuevo personaje primero. Si los personajes fueron matados simultáneamente, cada jugador tira un dado y el más alto elige primero.

2.8 DEJANDO LA PARTIDA: Los jugadores pueden estar de acuerdo en acabar la partida cuando quieran (pueden jugar a una hora fija, por ejemplo). Si todos la dejan a la vez, el juego termina como si fuera el fin del mes. Si cualquier jugador se niega a dejarla, la partida continúa. Personajes individuales pueden dejar la partida de dos maneras:

2.8/1 Suicidándose: Un jugador puede matar su personaje cuando quiera. Cuando él se suicida, sus objetos son abandonados en su claro.

2.8/2 Abandonando el Mapa: Cuando un jugador mueve su personaje fuera del mapa (vea regla 7.9), sus objetos están fuera del juego para el resto de la partida.

2.8/3 Cuando un jugador deja la partida, debe quedarse fuera de la partida durante por lo menos un día completo. Después de estar fuera un día, puede volver a la partida como se explica en la regla 2.7 (pierde sus valores

registrados, y objetos antes de re-entrar en la partida).

3. PERTENENCIAS

3.1 Los personajes pueden obtener armas, armaduras, caballos y cartas de Tesoro mediante el Comercio y la Búsqueda. Los jugadores guardan las pertenencias de sus personajes fuera del mapa, delante de ellos; siempre se asume que estas pertenencias están con el personaje, en el claro dónde él se localiza. Cada pertenencia puede estar "activa" o "inactiva". Debe poner sus pertenencias activas con sus fichas de acción activas, y sus pertenencias inactivas con su fichas inactivas. Las armas, armaduras y cartas de Tesoro inactivas representan artículos que se guardan, fuera de alcance. Los caballos están activos cuando están montándose, inactivos cuando se llevan.

3.1/1 Siempre que un personaje obtenga una pertenencia puede activarla, no activarla o abandonarla, debe decidirlo.

3.1/2 Los personajes pueden reestructurar sus cosas al principio de cada fase de su turno durante la Luz del día, y durante el turno en su claro al anochecer. Cuando reestructura sus cosas, puede activar, desactivar o abandonar cada pertenencia que posee, con tal de que obedezca las reglas que gobiernan esa pertenencia. Él también puede comerciar con cualquier otro personajes en su claro.

* Los personajes no pueden reestructurar sus pertenencias en otros momentos del día o cuando otros personajes en el claro están tomando su turno.

3.1/3 Cuando un personaje abandona una pertenencia, la pone en el mapa, en el claro donde está. Las fichas que se abandonan en el mismo claro deben ponerse en una pila; sólo puede haber una pila de objetos abandonados en cada claro. Si un personaje abandona varios objetos a la vez, debe apilarlos en un montón pero puede colocarlos en cualquier orden que desee. Si el claro ya contiene objetos abandonados, debe poner el objeto(s) que está abandonando bajo los objetos que ya están allí. Nunca se ponen los objetos abandonados en la TABLA DE PREPARACIÓN, aunque sean abandonados en un Sitio de Tesoro o Morada.

3.2 Cada personaje posee sólo las cosas que lleva con él. Cualquier cosa que se deja no tiene dueño y pertenece a quienquiera que lo encuentra. Debe revelar sus cosas siempre que se le pregunte. EXCEPCIÓN IMPORTANTE: ¡debe revelar sus Cartas de Tesoro sólo cuando están activas! Él guarda sus Cartas de Tesoro inactivas boca abajo. Puede revelarlas si lo desea, pero no está obligado.

3.2/1 Los personajes pueden usar sus pertenencias como objetos de comercio, y pueden contarlos como puntos de victoria al final de la partida, estén activos o inactivos.

3.2/2 La mayoría de las pertenencias tienen funciones especiales cuando están activos; algunas funciones son automáticas, mientras otras sólo ocurren cuando lo decide su propietario. Los objetos inactivos no tienen ninguna función especial. Excepciones: Los caballos inactivos pueden llevar objetos. Ver regla 3.6.

3.3 CARGANDO OBJETOS: Las armas, armaduras y Cartas de Tesoro son "objetos" que tienen que ser cargados. Cuando un personaje mueve de claro a claro sus caballos mueven automáticamente con él, pero sus armas, armaduras y cartas de tesoro mueven con él sólo si el juega una ficha de MOVIMIENTO con bastante fuerza para cargarlos.

3.3/1 Cada vez que un personaje deja a un claro tiene la opción de jugar una ficha de MOVIMIENTO para llevar sus artículos. Puede jugar el mismo ficha de MOVIMIENTO cada vez que mueve; utilizar la ficha de MOVIMIENTO no causa la fatiga del mismo. Nota: Puede jugar un caballo activo o carta de Botas" en lugar de una ficha de MOVIMIENTO. Ver reglas 3.6 y 3.4/5.

a. La letra de fuerza en la ficha de MOVIMIENTO define el mayor peso que puede llevar: puede llevar cualquier número de artículos, con tal de que el peso de cada artículo sea menor o igual a esta fuerza. Debe abandonar todos los artículos cuyo peso exceda de esta fuerza. La letra en cada objeto define su peso. EJEMPLO: Cuando el Caballero Negro juega una ficha de Movimiento "M" (Medio), puede llevar su Maza y escudo "M" (Medio) pero debe abandonar su Armadura completa "H" (Fuerte). Si, en cambio, juega una ficha de MOVIMIENTO Pesado, también puede llevar su traje de armadura.

* Los pesos no son acumulativos. Si un personaje puede llevar un artículo

Pesado, puede llevar cualquier número de artículos Pesados.

b. Si no juega una ficha de MOVIMIENTO, él y sus caballos pueden mover y él puede llevar cualquier número de artículos de "peso Despreciable", pero debe abandonar todos los objetos más pesados. No tiene que jugar una ficha de MOVIMIENTO para llevar sus caballos, ni artículos con peso Despreciable.

3.3/2 Al final de la partida, los personajes deben desechar esos objetos que no puede cargar y no puede contarlos para sus puntos de victoria. Juega una ficha de MOVIMIENTO (o caballo o carta de Botas) como si estuviera moviendo, y se queda sólo con sus caballos y los artículos que él pueda llevar.

3.3/3 Un personaje puede poseer cualquier número de artículos sin tener en cuenta su peso, con tal de que se quede en el mismo claro. Sólo debe llevar los objetos cuando se mueve de claro a claro (y al final de la partida).

3.4 LAS CARTAS DE TESORO representan una variedad de artículos incluyendo armas, armaduras, botas, guantes, otras ropas, joyas, pociones y demás.

3.4/1 Las Cartas de Tesoro se vuelven boca arriba sólo cuando se usan. El resto del tiempo están boca abajo y en secreto.

a. Antes de la partida las cartas se preparan en secreto y al azar en la TABLA DE PREPARACIÓN. Los personajes pueden contar las tarjetas en cada caja, pero no pueden mirar la cara de las cartas y no pueden alterar al orden en que se apilan en cada caja.

b. Cuando un personaje posee una carta de Tesoro, debe girarla boca arriba cuando se activa pero la deja boca abajo cuando está inactiva. Puede revelar una tarjeta inactiva si lo desea, pero no está obligado.

c. Las Cartas de Tesoro quedan en secreto y boca abajo cuando un personaje las encuentra o los compra de otros personajes, y permanecen confidenciales cuando las abandona o las vende a otros personajes. Las Cartas de Tesoro debe revelarse cuando nativos y visitantes las compran y venden, pero se ponen boca abajo cuando se colocan en la TABLA DE PREPARACIÓN. Excepción: Cartas encantadas. Vea regla 3.4/3.

3.4/2 Vea la LISTA DE TESOROS para una explicación de las funciones especiales de cada carta de Tesoro. Algunas funciones especiales no pueden usarse hasta posteriores ENCUEUNTROS. Estas cartas pueden comerciarse normalmente y cuentan para Victoria normalmente, pero no hay ninguna razón para activarlas hasta que puedan utilizarse. Los tipos más importantes de cartas se resumen debajo:

3.4/3 Cartas Encantadas muestran el nombre de un color, en rojo. Cuando un personaje encuentra una de estas cartas debe girarlas boca arriba, y se queda boca arriba para el resto de la partida, aun cuando se ponga en la TABLA DE PREPARACIÓN o en el Mapa. No puede volverse inactiva. **IMPORTANTE:** Si la tarjeta tiene un efecto especial, este efecto aplica a todos los personajes que esten en el mismo claro, tanto si es abandonada en el claro o si está llevándose por un personaje, nativo o visitante.

3.4/4 Pociones muestran la palabra Potion. Cuando una Poción se activa, permanece activa hasta el fin del día. A Medianoche la Poción y sus efectos especiales terminan, y la carta se pone en la TABLA DE PREPARACIÓN, boca abajo, en la caja con su nombre. La Poción puede comprarse del dueño de esa caja que y usar de nuevo. Las pociones pueden comprarse usarse cualquier número de veces.

3.4/5 Cartas de Botas muestran la palabra "MOVIMIENTO", una letra de fuerza y un número de tiempo. Cuando un personaje tiene una carta de Botas activa, puede usarla como una ficha de MOVIMIENTO con la fuerza y tiempo que marca la carta. Puede jugarla para llevar objetos cuando se mueve (vea regla 3.3).

a. Un personaje puede tener una carta de Botas activa sólo si su fuerza igual o excede el peso del personaje y todos los artículos que posee. Si obtiene un artículo cuyo peso excede de la fuerza de la carta, debe volver al instante la carta inactiva o abandonar el objeto.

b. Un personaje nunca puede tener más de una carta de botas activa.

3.4/6 Cartas de Guantes muestra la palabra "FIGHT", una letra de fuerza

y un número de tiempo. Un personaje nunca puede tener más de una carta de Guantes activa. Puede utilizar su carta activa de guantes como una ficha de LUCHA con la fuerza y velocidad marcadas en la carta.

3.4/7 Artefactos y Libros de hechizos se identifican por un número romano en rojo. Estas cartas no pueden ser usadas hasta que la magia se introduce en el CUARTO ENCUEUNTRO, así que no hay ninguna razón para activarlos.

3.5 ARMAS Y ARMADURAS se usan sólo en el combate, así que no hay razón para activarlas en el PRIMER ENCUEUNTRO. Las armas se explican en la LISTA DE ARMAS y las armaduras en la Lista de ARMADURAS.

3.6 LOS CABALLOS se explican en la lista de CABALLOS. Cuando un personaje tiene un caballo activo, lo está montando. Los caballos inactivos, se llevan. Las fichas de caballo tiene una letra de fuerza y número de velocidad que se muestra en el lado de la ficha que está cara arriba en ese momento. En el PRIMER ENCUEUNTRO, los caballos siempre están girados del lado "andando". Se giran al lado "galopando" sólo en combate.

3.6/1 Un personaje sólo puede tener un caballo activo, y sólo puede tener un caballo activo si su carta de fuerza iguala o excede su peso y el peso de los artículos que lleve. Si adquiere un objeto cuyo peso excede la fuerza de su caballo, debe volver inactivo el caballo al instante o abandonar el objeto. Nota: Un personaje puede tener una carta de botas y un caballo activo al mismo tiempo.

3.6/2 Un personaje no puede tener un caballo activo cuando esté en una cueva. Cuando un caballo activo entra en una cueva, se vuelve inactivo inmediatamente.

3.6/3 Ciertos caballos activos le dan fases extras a su jinete para hacer actividades de MOVIMIENTO (vea regla 7). Para usar estas fases, debe tener el caballo activo que cuando apunta la fase extra durante Birdsong y cuando hace la fase durante la Luz del día.

a. Los Caballos de guerra no dan a sus jinetes ninguna fase de MOVIMIENTO.

b. Cada caballo común (workhorse) activo le da una fase de MOVIMIENTO extra a su jinete por día.

c. Cada pony activo dobla el movimiento de su jinete: da una fase extra de MOVIMIENTO por cada fase de MOVIMIENTO que el personaje utilice de cualquier otra manera.

3.6/4 IMPORTANTE: Cuando un personaje tiene un caballo, puede usarlo como una ficha de MOVIMIENTO para llevar los artículos cuando se mueve. Puede usarlo esté activo o inactivo; cuando está inactivo, representa un caballo de paquete. Los caballos no tienen que ser cargados: siempre que un personaje mueva, todos sus caballos inactivos automáticamente mueven con él, incluso cuando hace un movimiento extra.

3.6/5 Cuando se mata a un caballo, se quita del juego por el resto de la partida.

4. GANANDO LA PARTIDA

4.1 El éxito en el REINO MÁGICO es medido en cinco categorías: GRANDES TESOROS, HECHIZOS, puntos de FAMA, puntos de NOTORIEDAD y puntos de ORO. Nota: Ignore la categoría de HECHIZOS hasta que la magia se explique en el CUARTO ENCUEUNTRO.

4.2 ESCOGIENDO REQUERIMIENTOS DE VICTORIA: Antes del inicio del juego, cada personaje selecciona los valores que necesitará ganar y los graba en la parte de REQUISITOS DE VICTORIA de su hoja. Apunta sus requisitos para cada categoría en la fila para esa categoría. Debe guardar sus REQUISITOS DE VICTORIA en secreto hasta el final de la partida.

4.2/1 Primero asigna de 0 a 5 Puntos de Victoria a cada categoría y los apunta en la columna de puntos para esa categoría. No puede asignar fracciones o negativos. **Debe asignar un total de cinco puntos de victoria a todas las categorías combinadas.**

4.2/2 Entonces él multiplica los puntos asignados a cada categoría por el factor mostrado para esa categoría y apunta el resultado en la columna NEEDED (Necesarios). Este resultado es el número de puntos que él necesita conseguir en esa categoría.

- a. El factor en la categoría de GRANDES TESOROS es 1. Cada punto asignado le obliga a conseguir un gran tesoro.
- b. El factor en la categoría de FAMA es 10. Cada punto asignado le obliga a conseguir 10 puntos de fama.
- c. El factor en la categoría de NOTORIEDAD es 20. Cada punto asignado le obliga a conseguir 20 puntos de Notoriedad.
- d. El factor en la categoría de ORO es 30. Cada punto asignado le obliga a conseguir 30 puntos de oro.

4.3 Los personajes utilizan las armas, armaduras, caballos y Cartas de Tesoro para adquirir esos valores. La Lista de Tesoros muestran los valores de las fichas de tesoro, la Lista de Precios muestra los precios en oro de las fichas ordinarias, y cada carta de tesoro muestra sus propios valores (vea la ilustración). Las tarjetas con los puntos rojos son "Grandes Tesoro". Nota: Ignore los puntos dorados en las Cartas de Tesoro. Los puntos dorados sólo se usan cuando la partida está siendo preparada.

4.4 Cuando un personaje tiene una pertenencia, puede contar sus valores de FAMA y NOTORIEDAD para su puntuación. Si es un Gran Tesoro, él también puede contarlos hacia la categoría de GRANDES TESOROS. No se apuntan estos valores en su hoja - la propia pertenencia sirve como registro. Si vende o pierde la pertenencia, ya no consigue sus valores .

4.5 Los personajes también tienen valores de FAMA, NOTORIEDAD y ORO que no están sujetos a los artículos. Se guarda un registro de estos puntos en su Hoja de registro, como se explica en la regla 2.4/4. Cuando gasta o pierde puntos se restan de los puntos apuntados, y cuando se ganan, se suman. En el PRIMER ENCUESTRO, se pueden ganar y perder puntos sólo comerciando; otras maneras de ganar los puntos se explican en futuros ENCUESTROS.

4.6 Cuando un personaje vende una pertenencia, agrega el precio en ORO a su ORO apuntado. Si también tiene un precio de FAMA y lo vende al grupo activo nombrado en la tarjeta, también agrega su precio de FAMA a su FAMA grabada. No se obtiene el crédito por estos valores mientras posee el artículo - debe venderlo para ganar sus valores. Nota: Un valor de FAMA no es igual que un precio de FAMA. Un personaje consigue un valor de FAMA cuando él tiene el artículo; consigue un precio de FAMA cuando lo vende (al líder nativo indicado).

4.7 TERMINANDO EL JUEGO: Al final de la partida los personajes deben desechar todos los artículos que sean incapaces de llevar (vea regla 3.3/3). Entonces usan sus objetos restantes y sus valores grabados para calcular su puntuación y la compara a sus requisitos.

* **Especial:** Cuando un personaje deja la partida, su puntuación es inmediatamente calculada. Si se marcha el mapa, usa sus objetos y valores apuntados para calcular normalmente su puntuación. Si él muere o se suicida, su puntuación es automáticamente menos 100. Si el jugador vuelve a la partida (vea regla 2.7), él usa sólo su nuevo personaje para definir su puntuación; sus personajes anteriores no cuentan y se ignoran.

4.7/1 Cuenta su puntuación en cada categoría y subtrae el requisito que apuntó para esa categoría. Si el resultado para una categoría es menor de cero, multiplíquelo por tres como una multa.

- a. Su puntuación en GRANDES TESOROS es el número de Grandes Tesoros que posee cuando termina el juego.
- b. Su cuenta de FAMA es su FAMA grabada más el valor de FAMA de las cosas él posee al final de la partida (las cosas con valores negativos de FAMA restan de su cuenta). No se cuenta el precio de FAMA de cosas que él todavía posee.
- c. Su cuenta de NOTORIEDAD es su NOTORIEDAD grabada más el valor de NOTORIEDAD de las cosas que posee al final de la partida (las cosas con valores negativos de NOTORIEDAD restan de su cuenta).
- d. Su puntuación de ORO es su ORO grabado sólo - no se cuenta el precio en ORO de las cosas que posee. Sólo el oro apuntado cuenta para la victoria. Especial: Para ajustar el valor del ORO al que tenía disponible al principio de la partida, debe reducirse la puntuación de su ORO restando 10 puntos, más el precio del ORO de todas las armas y armaduras que tenía al

principio de la partida.

4.7/2 Puntuación básica: Se divide cada categoría por su factor (redondeando las fracciones hacia abajo, para su desagrado) para convertir a Puntos de Victoria. El resultado es su **Puntuación Básica** en cada categoría.

4.7/3 Puntuación modificada: Se multiplica su puntuación básica en cada categoría por el número de Puntos de victoria asignados a esa categoría, hay el resultado es su **Puntuación modificada** en esa categoría. *Explicación:* Los puntos que un personaje asigna a cada categoría defina como valora esa categoría. Los puntos en exceso le merecen más la pena si es una categoría que él valora, y un déficit en una categoría lo afecta más si es una categoría que él valora.

4.7/4 Puntuación Total: Se suman juntas la puntuación básica y la modificada y el resultado es la **Puntuación total**.

4.8 Cada personaje que tiene una cuenta total de cero ha cumplido sus requisitos de victoria y puede decirse justamente que ha ganado la partida. Puede haber varios ganadores en una partida, o ninguno. Aviso que un personaje que se queda corto en una categoría todavía puede ganar ganando puntos en exceso en otras categorías. Esto es difícil, sin embargo, porque el déficit se triplica (vea regla 4.7/1).

4.9 El personaje que tiene el mayor número de puntos es el de más éxito. Él es el "vencedor". ¡Habrán un vencedor aun cuando nadie "gane"!

PUNTUANDO: Cada Gran tesoro vale un punto de victoria, así que si un personaje asigna dos puntos a esta categoría, se compromete a conseguir dos Grandes tesoros.

* Si él acaba la partida con exactamente dos Grandes tesoros, su puntuación básica y puntuación modificada en la categoría son las dos cero. Si tiene tres Grandes tesoros, su cuenta básica es 1 (para un tesoro extra) y su puntuación modificada es 2 (su puntuación básica por los dos puntos que asignó a la categoría), por lo que su puntuación total es 3. Si él tiene sólo un Gran tesoro, su cuenta básica es menos 3 (menos 1 por ser un tesoro menos, cuenta 3 como multa), y su cuenta modificada es menos 6 (su valor de puntuación básica por los dos puntos que asignó), dándole una puntuación total de menos 9.

* El personaje sigue el mismo procedimiento en las otras categorías. Dado que cada punto de victoria vale 30 ORO, asignando dos puntos a ORO lo compromete a ganar 60 puntos de ORO, y necesitará 30 puntos de ORO adicionales para aumentar su cuenta básica en uno, y así en las demás. La suma de todas las categorías indica como se ha jugado la partida.

5. EL REINO ESCONDIDO

5.1 FICHAS DE MAPA: Las fichas de mapa en un hex marcan lugares importantes en ese hex. Se colocan en secreto y al azar, y durante el juego quedan boca abajo para que nadie sepa lo que hay en cada hex.

5.1/1 Las fichas substitutas representan otras fichas en el juego. Cuando se revelan, se cambian por las fichas que representan.

a. La ficha STINK (HEDOR) W representa el campamento Grande y la ficha SMOKE (HUMO) W representa el campamento Pequeño. Cuando se revela uno de estos fichas, se quita del tablero y el campamento que representa se pone en su azulejo, en el claro " 5 ". Excepción: Si el claro "5" no conecta con BORDERLAND por un camino, pon el campamento en el claro " 4 " en cambio. Si el claro " 4 " no conecta con BORDERLAND, pon el campamento en el " 2 ".

b. La ficha de CIUDAD PERDIDA representa las cinco fichas de mapa secretas en la sección de CIUDAD PERDIDA en la TABLA DE PREPARACIÓN, lo mismo que la ficha del CASTILLO PERDIDO. Cuando una de esas fichas aparece, las cinco fichas se colocan en el hex, cara abajo. Nota: Las fichas de CIUDAD PERDIDA y CASTILLO PERDIDO no se quitan del juego, se quedan en sus hexes, cara arriba, por el resto del juego.

5.1/2 Las fichas del mapa restantes se quedan en los azulejos para marcar los lugares especiales en esos azulejos.

a. Las fichas de Sitio (color canela) marcan un sitio de tesoro. El número en la ficha indica el claro dónde el sitio se localiza, y el nombre en la ficha identifica el sitio. EJEMPLO: El hex que contiene la ficha "HOARD (Tesoro escondido) 6" debe ubicar la ficha el sitio de HOARD (Tesoro

escondido) en el claro 6.

b. Cada ficha de sonido (color rojo) marca un claro dónde los monstruos pueden aparecer. El número en la ficha indica el claro, y la palabra en la ficha implica qué monstruos pueden aparecer allí. Las fichas de Alerta (color amarillo) implican monstruos que pueden aparecer en cualquier claro del hex.

5.2 Un personaje puede averiguar lo que hay en un hex descubriendo qué fichas de mapa están en ese hex.

5.2/1 A veces, se giran las fichas de mapa boca arriba para que todos los vean. Cuando una ficha de Sitio se gira boca arriba, se pone en su claro y se queda allí para el resto de la partida, cuando esté boca arriba y cuando esté boca abajo.

a. Cuando un personaje no escondido acaba su turno en un hex, se vuelven todas las fichas de mapa en ese hex boca arriba permitiendo convocar a los monstruos rondantes (vea regla 12). Cualquier ficha sustituto que se gira, se intercambia al instante (si son la CIUDAD PERDIDA o el CASTILLO PERDIDO se intercambian por sus cinco fichas, los cinco fichas también se giran boca arriba). Las fichas se voltean boca abajo de nuevo al final del día.

b. Cuando un personaje investiga una ficha de Sitio por el tesoro (o cuando vende su situación), debe girarlo boca arriba la ficha para verificar que hay en el claro. Gira sólo la ficha de Sitio, y él lo vuelve cara abajo de nuevo inmediatamente. No convoca monstruos.

5.2/2 Un personaje puede conseguir una mirada secreta al ficha de un hex buscando (search) en ese hex (vea regla 9). Cuando consigue una mirada secreta, él es el único que ve la ficha (y las fichas no convocan a los monstruos). Si encuentra una ficha sustituto, puede intercambiarlo o puede volverlo a poner sin revelarlo. Si intercambia la CIUDAD PERDIDA o CASTILLO PERDIDO por sus cinco fichas, consigue una mirada confidencial a los cinco fichas.

5.3 DESCUBRIMIENTOS: Los caminos ocultos, pasajes secretos y sitios de tesoro se considera que están ocultos en los claros dónde se localizan. Los personajes deben descubrir estos caminos y sitios antes de poder usarlos.

5.3/1 Un personaje puede descubrir un camino oculto, pasaje secreto o sitio de tesoro buscando en el claro dónde se localiza. Cada sitio de tesoro puede descubrirse en el claro indicado por su ficha de Sitio. Cada camino oculto y pasaje secreto puede descubrirse en el claro en el que sale; cuando un personaje descubre un extremo del camino, descubre el camino entero.

5.3/2 Los descubrimientos son privados. Cuando un personaje descubre un camino o sitio, sólo lo descubre él; queda oculto para el resto de personajes, que deben descubrirlo para utilizarlo.

5.3/3 Los descubrimientos son permanentes. Una vez un personaje ha descubierto un camino o sitio, no debe volver a encontrarlo. Guarda un registro de sus descubrimientos tachándolo en su lista de descubrimientos de su hoja de HISTORIA PERSONAL.

a. Una vez un personaje descubre un camino oculto o pasaje secreto, puede usarlo por el resto de la partida.

b. Una vez un personaje ha descubierto un sitio de tesoro, él puede buscar el tesoro siempre que esté en su claro (vea la regla siguiente).

5.3/4 Los descubrimientos son transferibles. Un personaje puede vender los descubrimientos a otro personajes (vea regla 14.3/1), y cuando un personaje usa un descubrimiento, otros personajes pueden descubrirlo "espiondo" (vea regla 16.5).

5.4 LOCALIZACIONES DE TESOROS: Los tesoros están ocultos dentro de las fichas de Sitio. Cada ficha de Sitio tiene una caja en la sección de LOCALIZACIONES DE TESORO (en TABLA DE PREPARACIÓN) que contiene Cartas de Tesoros que están ocultos en ese sitio. Para obtener estos tesoros, un personaje debe buscar en ese sitio. Cada vez que busca con éxito, coge un tesoro de la caja del sitio. Buscar tesoros es denominado "looting (saqueo)".

5.5 Cartas de sitio: Hay tres tesoros (tres cartas de tesoro escondidas en

los sitios de tesoro) que son "cartas de sitio" que identifican los sitios de tesoros menores (vea la LISTA DE TESOROS). Cada sitio menor contiene los tesoros que están en esa caja en la sección de TESOROS DENTRO DE TESOROS de la TABLA DE PREPARACIÓN.

5.5/1 Cuando un personaje saca una carta Sitio lo tacha en su lista de Descubrimientos, y después de esto puede saquearlo como cualquier otro sitio del tesoro. La única manera de descubrir un sitio menor es sacando su carta de Sitio.

5.5/2 Después de ser sacada, la carta del Sitio se ha vuelto boca arriba y se vuelve al la caja de la que vino, al fondo de los otros tesoros en esa caja. Esto da una oportunidad al otro personajes para sacar la tarjeta y descubrir el sitio.

5.6 RESUMEN DE COMO OBTENER TESOROS: Para obtener tesoros, un personaje debe: 1) Identificar una ficha de sitio para saber donde se localiza ese sitio; 2) "descubrir" el sitio; 3) "loot"(saquear) el sitio para coger tesoros de su caja.

6. ACTIVIDADES Y FASES

6.1 Los personajes juegan haciendo actividades. Usan la actividad de MOVIMIENTO para moverse por el mapa, la actividad de BUSQUEDA para buscar, la actividad de COMERCIO para tratar con los nativos, la actividad de ESCONDERSE para esconderse y la de descansar para recobrarse de la fatiga y de las heridas.

6.1/1 Hay también actividades especiales "mejoradas" debido a ciertas ventajas especiales y Cartas de tesoro. Un personaje puede apuntar y hacer una actividad mejorada sólo si tiene la ventaja espacial apropiada o la carta de tesoro.

6.1/2 La única actividad mejorada en el PRIMER ENCUENTRO es la actividad de ATISBAR remotamente (PEER). Otras actividades y actividades mejoradas se añaden en posteriores ENCUENTROS. Empezando en el CUARTO ENCUENTRO, las actividades mejoradas también pueden ser causadas por Hechizos.

6.2 Cada personaje dispone de un turno por día en que puede hacer las actividades. Durante amanecer (Birdsong) registra sus actividades, y cuando toma su turno durante la Luz del día (SunLigero) hace las actividades que registró. Debe guardar en secreto las actividades hasta que se realicen.

6.3 El turno de cada personaje está dividido en "fases", y el número de fases varía de día a día. Se puede hacer una actividad por fase. Antes de registrar el turno, se determina cuántas fases se tienen.

6.3/1 Siempre se tienen al menos DOS fases - éstos son las denominadas "fases básicas".

6.3/2 Si se está el día entero fuera de las cuevas, se tienen DOS fases de luz del sol " adicionales ". Si se empieza el día en una cueva o se registra un movimiento a un claro de cueva, no se consiguen estas dos fases "extras" durante la luz del día (SunLigero). Así, los personajes normalmente hacen DOS actividades por día en las cuevas y CUATRO actividades por día fuera de de las cuevas.

6.3/3 También se consiguen " fases extra " por Ventajas Especiales, Cartas de Tesoro o caballos. EJEMPLO: El MOVIMIENTO extra de la AMAZONA; ella puede hacer cuatro actividades más un MOVIMIENTO (o dos actividades más un MOVIMIENTO en las cuevas).

a. Se consiguen fases extras de Cartas de tesoro o caballos sólo si se tienen esa carta de tesoro o caballo activos durante Birdsong.

b. Se puede registrar una fase extra restringida a claros específicos aun cuando no se esté en un claro dónde se puede usar. Se debe estar en el claro apropiado cuando se empieza la actividad, no cuando se registra. EJEMPLO: Un personaje puede registrar una fase extra para la LINTERNA ESCUDADA (Shielded Lantern) aun cuando no esté en un claro de cueva. Debe estar en una cueva cuando él empieza la fase extra.

c. Aclaración: Un personaje no puede apuntar ninguna fase extra para un caballo mientras esté en una cueva

6.3/4 Las fases son acumulativas. EJEMPLO: Cuando monta un caballo (workhorse), la AMAZONA coge dos fases básicas más las dos fases de luz más su propia fase extra movimiento, más un movimiento extra por el caballo.

6.4 El personaje apunta sus actividades en su REGISTRO DE TURNO, en la línea correspondiente al día actual. Registra las actividades de izquierda a derecha en el orden que planea hacerlas. Puede colocar las fases en cualquier orden que él desee, pero no puede registrar más de una actividad por fase. Se pueden dejar fases en blanco y no usarlas.

6.411 Se puede grabar una actividad para cada fase básica o fase de la luz del sol. Cada fase extra que especifica una actividad debe usarse para esa actividad - no puede usarse para otras actividades. **EJEMPLO:** El MOVIMIENTO extra de la AMAZONA sólo puede usarse para hacer la actividad de MOVIMIENTO.

a. Se puede registrar una actividad mejorada causada por una carta de Tesoro sólo si la carta está activa durante *Birdsong*.

b. Se debe anotar cada fase extra y actividad mejorada; y la ventaja especial, carta de tesoro o caballo que la causan.

6.4/2 Cada fase de MOVIMIENTO extra causado por un pony debe precederse por una fase del MOVIMIENTO no causada por el pony. Fases de MOVIMIENTO causadas por el pony deben alternar con otras fases de MOVIMIENTO, y el pony no puede causar el Primer MOVIMIENTO del turno. Las fases de MOVIMIENTO no necesitan ser consecutivas - otras actividades pueden intercalarse. **EJEMPLO:** La Amazona podría grabar su propia fase de MOVIMIENTO extra, luego alguna otra actividad, después una fase del MOVIMIENTO causada por un pony. Ella no podría grabar otro MOVIMIENTO para el pony hasta que ella grabara alguna otra fase del MOVIMIENTO.

6.4/3 Un personaje puede registrar una actividad imposible en espera que sea posible cuando tenga quehacerla. **EJEMPLO:** Se puede anotar un MOVIMIENTO a través de un camino oculto no descubierto, en espera de que descubrirá el camino antes de tener que mover.

6.5 Cuando un personaje toma su turno, realiza sus actividades exactamente como se apuntaron y en el orden que se apuntaron. Nota: Al principio de cada fase se pueden reestructurar sus cosas. Al final de cada fase se puede bloquear o ser bloqueado.

6.5/1 Se deben realizar todas las actividades registradas que el personaje sea capaz de hacer. No se puede cancelar una actividad que se pueda realizar.

6.5/2 **IMPORTANTE:** Si un personaje usa una tarjeta del Tesoro o caballo para grabar una actividad extra o una actividad reforzada, él se compromete a guardar esa pertenencia y que tenerla activo cuando él realice esa actividad. No puede abandonar voluntariamente o transferir la pertenencia hasta que haya terminado la fase que causó. Normalmente puede volver inactiva la pertenencia, pero él debe activarla cuando empiece a hacer la fase extra. **EJEMPLO:** Si registra un movimiento hacia dentro y fuera de una cueva seguida por un MOVIMIENTO extra causado por un caballo, debe volver inactivo el caballo que cuando entra en la cueva y lactivarlo de nuevo cuando empiece la fase extra.

6.5/3 Si es incapaz de hacer una actividad, se cancela y la fase se trata como una fase en blanco. El resto de su turno no es afectado.

a. Una actividad se cancela si viola las reglas que gobiernan dicha actividad.

b. Se puede hacer una actividad extra limitada a ciertos claros si se empieza la actividad en uno de esos claros.

c. Se puede hacer una actividad causada por una carta de tesoro o caballo sólo si todavía se tiene esa carta de tesoro o caballo activos

6.5/4 Cuando se hace una fase en blanco, no hay actividad. La fase en blanco puede utilizarse para reorganizar pertenencias y bloquear.

6.6 Cuando un personaje bloquea o es bloqueado antes de terminar su turno, su turno acaba e inmediatamente y el resto de sus fases y actividades se cancelan.

7. MOVIMIENTO (La actividad MOVER)

7.1 La ficha de cada personaje lo representa en el mapa. Se pone donde se localiza el personaje y se mueve dondequiera que va.

7.2 Los personajes deben seguir las caminos cuando mueven, y deben acabar el movimiento en algún claro. No se pueden detener en los caminos entre claros, y no se puede mover fuera de los caminos al bosque. Cada vez que se mueve, se sale por un camino de un claro y se mueve por ese camino

hasta entrar en otro claro completando su movimiento. La camino puede ser que un camino abierto, túnel, puente, pasaje secreto o camino oculto, pero se debe ir del primer claro al segundo, sin atravesar ningún otro claro.

7.2/1 Se puede mover por caminos abiertos, puentes y túneles libremente.

7.2/2 No se puede mover por caminos secretos o escondidos hasta que se descubran (ver regla 9). Una vez se han descubierto, se puede mover por ellos como si fueran caminos abiertos por el resto del juego.

7.2/3 Si un personaje llega a un lugar donde hay otro camino que pasa por encima o por debajo (es decir, que se cruzan mediante un puente), debe quedarse en la camino que está usando. No se puede cambiar de camino.

7.3 Los personajes usan el MOVIMIENTO para mover de claro a claro. Se pueden registrar varias fases de movimiento para mover a través de varios claros en el mismo turno. Se mueve un claro por fase del MOVIMIENTO. Excepción: Vea regla 7.4.

7.3/1 Para registrar un MOVIMIENTO, se apunta M y el claro al que te mueves. Se identifica el claro por su número y el nombre del azulejo en el que está. **EJEMPLO:** Para registrar un movimiento al claro 2 de Nut Woods, se apunta "M NW-2".

* Para evitar ambigüedades, utiliza "CG" para CRAG, "CL" para CLIFF, "CS" para CAVES y "CN" para CAVERN.

7.3/2 Cuando se hace la actividad el personaje debe mover al claro apuntado, si está conectado a ese claro por un camino que pueda utilizar.

7.4 Un personaje puede hacer una fase del MOVIMIENTO extra que sólo se limita a ciertos claros si empieza el movimiento en uno de esos claros. **EJEMPLO:** El Capitán puede usar la fase extra que coge en las Moradas para salir de una Morada, pero él no puede usarla para mover a una Morada.

7.5 **SUBIENDO MONTAÑAS:** Para entrar en un claro de montaña, un personaje debe hacer dos actividades de MOVIMIENTO en dos fases consecutivas del mismo día. No se mueve hasta que haga el segundo movimiento, después del cual hace todo el movimiento al claro de montaña. Deben hacerse dos actividades de MOVIMIENTO cada vez que se entra en un claro de montaña, incluso cuando se está moviendo desde otro claro de montaña.

* Se necesita sólo un MOVIMIENTO para mover desde una montaña a un claro de bosque o cueva.

7.6 **ENTRANDO EN CUEVAS:** No se puede entrar (o estar) en un claro de cueva el mismo día que se utiliza una fase de Luz del día.

7.7 Se puede usar una actividad extra de movimiento causada por un caballo para entrar en una cueva, pero el caballo instantáneamente se inactiva cuando llega a la cueva. El caballo no puede ser usado en las cuevas, el personaje no puede usarlo para salir de un claro de cueva.

7.8 Cuando un personaje deja un claro, debe utilizar una ficha de MOVIMIENTO (o un caballo o carta de Botas) definiendo los objetos que lleva con él (ver regla 3.3). La letra de fuerza que juega define el mayor peso que puede cargar con él; debe dejar atrás cualquier objeto cuyo peso exceda ese límite. Si no juega ninguna ficha, sólo puede cargar aquellos objetos cuyo peso es "despreciable". El personaje no tiene la opción de cancelar un movimiento legal registrado sólo porque esté obligado a abandonar algo. Debe hacer el movimiento y abandonar el objeto.

7.9 **DEJANDO EL MAPA:** Un personaje puede seguir un camino a un borde del mapa de la misma manera que mueve a un claro (registra "BORDE (EDGE)" como el claro al que mueve. Cuando realiza la actividad, deja la partida (vea regla 2.8/2).

8. ESCONDERSE (Actividad Esconderse (HIDE))

8.1 La ficha de un personaje se vuelve de su lado verde cuando está escondido, color carne/canela arriba cuando no está escondido

8.2 Todos los personajes están escondidos al principio del juego

8.3 Los personajes dejan de estar escondidos automáticamente cada vez que empiezan su turno. Cuando su ficha de atención es cogida, su ficha de personaje se pone con la cara color carne arriba..

8.4 Los personajes utilizan la actividad ESCONDERSE para hacer un intento de esconderse. Para registrar la actividad ESCONDERSE, se anota "H". Cuando se realiza la actividad, se tiran los dados y se consulta la tabla de esconderse para encontrar el resultado. Si se esconde, su ficha se vuelve

por el lado verde. Si falla, se queda por el lado carne. **IMPORTANTE:** Una vez un personaje consigue esconderse, se queda escondido. No tiene que hacer otra tirada por otra fase de **ESCONDERSE** que haya registrado, ya está escondido.

8.5 Los personajes pueden continuar con sus actividades cuando están escondidos. Están escondidos mientras mueven, buscan, comercian, etc.

8.6 Un personaje puede “bloquear” mientras está escondido (ver regla 13). Instantáneamente se vuelve “no escondido” cuando bloquea o es bloqueado.

8.7 Un personaje escondido puede escoger dejar de estar escondido al final de cada fase de su turno. Si está todavía escondido cuando termina su turno, se queda escondido hasta el principio del turno siguiente.

9. BUSCANDO

(Actividades **BUSCAR** y mejorada **ASOMAR (PEER)**)

9.1 Se utiliza la actividad **BUSCAR** para buscar. Para registrar la actividad, se “S”. Cuando se hace la actividad se declara dónde busca y especifica la tabla de **BÚSQUEDA** que usará. Entonces usa la tabla especificada para encontrar su resultado.

9.1/1 Los lugares donde el personaje puede buscar dependen del claro donde esté, y lo que haya en ese claro. La tabla que escoge depende de donde está buscando. Hay seis tablas: **PEER (ASOMAR)**, **LOCATE (LOCALIZAR)**, **LOOT (SAQUEAR)** y tres tablas de cartas de sitio. *Nota:* Thay dos tablas adicionales, **MIRADA MÁGICA (MAGIC SIGHT)** y **LECTURA DE RUNAS (READING RUNES)**, que no se usan hasta que se introduce la magia en el **CUARTO ENCUENTRO**.

9.1/2 El personaje no tiene que especificar donde busca y que tabla utiliza hasta que realice la actividad, justo antes de tirar el dado. Puede tirar el dado sólo una vez, en una tabla de búsqueda por cada actividad de **BUSCAR**.

9.2 El personaje puede siempre utilizar las tablas **PEER** o **LOCATE** para investigar si hay sitios de tesoros y caminos escondidos en el claro donde él está. El único claro en el que puede buscar es en el que esté. **IMPORTANTE EXCEPCION:** Si está en un **claro de montaña, puede usar la tabla PEER para buscar en cualquier claro de bosque o montaña de su hex o de cualquier hex adyacente** (no puede buscar desde una montaña a una cueva). Debe usar al tabla **PEER**, puede buscar sólo un claro y debe especificar qué claro antes de tirar los dados.

* Las tablas **PEER** y **LOCATE** dan el mismo tipo de resultados, difiriendo las proporciones: la tabla de **PEER** simula vista de largo alcance, y la tabla **LOCATE** representa un examen más concreto.

9.2/1 Si consigue una mirada confidencial a fichas de mapa, nadie más las ve. Mirar una ficha de Sitio no descubre el sitio; el número en la ficha sólo identifica el claro que contiene el sitio. Si él encuentra una ficha sustituta, él puede intercambiarla o puede volverla a poner sin revelarla; si intercambia la **CIUDAD PERDIDA** o **CASTILLO PERDIDO** por sus cinco fichas, pueden mirar también las cinco fichas.

9.2/2 El personaje puede descubrir caminos escondidos, pasajes secretos y fichas de sitio sólo en el claro donde está buscando. Puede descubrir sólo aquellos caminos que están en el lado del azulejo que está cara arriba. No se pueden utilizar las tablas **PEER** o **LOCATE** para descubrir cartas de Sitio (la única manera de descubrir cartas de sitio es sacando la carta). Descubrir una ficha de Sitio simplemente le permite tacharlo de su lista de Descubrimientos - debe saquearlo para ganar cualquier tesoro. *Nota:* No tiene que decir si descubre un sitio realmente. Debe revelar su resultado, pero él no tiene porque revelar si hay una ficha de Sitio en su claro.

9.2/3 Encontrar a los enemigos ocultos permite al personaje espiar a personajes escondidos cuando están en el mismo claro que él. Esta habilidad permanece en efecto para el resto del día, en cada claro al que se mueva. Ver regla 16.

9.3 Si el personaje está en el mismo claro que un sitio de tesoro que él ha descubierto o un montón de cosas abandonadas, él puede saquearlo (**loot**) (buscar los tesoros). Debe declarar exactamente que sitio o montón está saqueando antes de tirar los dados.

9.3/1 Para saquear un sitio o montón, el personaje debe estar en el mismo claro. Puede saquear un monton de objetos abandonados en cualquier momento en que esté en ese claro, puede saquear un tesoro sólo si lo tiene tachado en su lista de descubrimientos.

9.3/2 Cuando un personaje saquea una ficha de sitio cara abajo, o un Carta de sitio que está en una caja que tiene una ficha de sitio cara abajo, debe girar la ficha de sitio cara arriba y mostrarlo al resto de personajes (si la ficha no se ha puesto aún en ese claro puede buscar la ficha en el azulejo para encontrarlo). Entonces gira la ficha de sitio cara abajo y lo coloca en el claro donde está localizado.

9.3/3 Un personaje debe cumplir ciertas condiciones para saquear ciertos sitios. Si no puede cumplir las condiciones, no puede saquear el sitio.

a. Se debe fatigar fichas (regla 11) para saquear **CAIRNS (MONTON DE PIEDRAS)** y **POOL (PISCINA)**. Esto refleja el esfuerzo necesario para buscar en esos lugares. Puede utilizar cualquier ficha que muestre un asterisco, incluyendo fichas mágicas. No puede utilizar caballos u objetos.

Apartando las piedras del montón (CAIRNS): Se debe fatigar un asterisco cada vez que se tira para saquear la caja de **CAIRNS**, se coja un objeto o no.

Vadeando y bucnando en la piscina (POOL): Se debe fatigar un asterisco cada vez que se coge un objeto de la caja de **POOL**. No se fatiga si se falla el intento de coger un objeto.

b. Para saquear la **TUMBA (VAULT)** o **LA CRIPTA DEL GUERRERO (CRYPT DE THE KNIGHT)**, hay que tener la carta de **LOST KEYS** (llaves perdidas) activa (para abrir puertas) o hay que jugar una ficha de fuerza tremenda (para romper las puertas). Se puede usar una ficha de **LUCHA (fight)**, una ficha de **MOVIMIENTO**, una ficha de **AGACHAR (DUCK)**, una ficha **BERSERK**, un caballo, una carta de guantes, carta de botas y demás, con tal de que tenga fuerza Tremenda. Si juega una ficha de acción, se fatiga. (ver regla 11).

Acechando en la CRIPTA: Se deben usar las **LLAVES PERDIDAS (lost keys)** o una ficha con fuerza Tremenda cada vez que se tira para saquear la **CRIPTA DEL CABALLERO**, se consiga objeto o no.

Abriendo la TUMBA (VAULT): La tumba no puede ser saqueada hasta que alguien utilice las **LLAVES PERDIDAS** o una ficha con fuerza Tremenda para abrirla. Esta penalización se aplica sólo una vez por partida – una vez la tumba se abre, cualquiera puede saquearla, no se cierra otra vez

9.3/4 Cuando un personaje saquea una ficha de sitio o un montón de objetos, debe usar la tabla **LOOT**. Su resultado indica que tesoro tiene que coger, contando desde arriba de la pila. Si el resultado es más alto que el número de objetos en la pila, no coge ningún objeto. *EJEMPLO:* Si saca un 1 y un 3, coge el tercer objeto desde arriba. Si sólo hay dos objetos en la pila, no coge nada

9.3/5 Cuando un personaje saquea un carta de sitio, debe usar su tabla especial en lugar de la tabla de **LOOT** (ver la **LISTA DE TESOROS**)

9.3/6 Cuando un personaje saca una carta encantada, una carta de sitio, el **ESQUELETO MOHOSO (MOULDY SKELETON)** o los **RESTOS DEL LADRÓN (REMAINS DE THIEF)**, debe revelarlo en ese momento (ver la lista de tesoros). Cuando saca cualquier otra carta debe guardarla en secreto hasta que la active.

9.4 ACTIVIDAD PEER (ATISBAR, ASOMAR): Un personaje puede registrar y realizar la actividad **PEER** sólo cuando le está permitido por una **Ventaja Especial** o **Carta de Tesoro**. Para registrarla, se apunta “P” y el claro donde se busca. Se identifica el claro por su número y el azulejo donde está. Cuando realiza la actividad, se tira el dado y se consulta la tabla **PEER** para encontrar el resultado.

10. COMERCIANDO (La actividad de **COMERCIO**)

10.1 Cuando un personaje comercia con líderes nativos y visitantes, se apunta **ORO** de los objetos que eles vende, y puede gastar **ORO** registrado para comprarles sus pertenencias. Cada líder nativo y visitante posee los objetos en su caja de **TABLA DE PREPARACIÓN** y siempre los lleva con él, preparados para comerciar (el juega asume que tienen capacidad suficiente para transportarlos). También tienen una cantidad ilimitada de oro para gastar (este oro no se graba en ninguna parte parte, sólo aparece cuando compran algo).

10.2 Cada pertenencia tiene un precio básico de **ORO** que define cuánto **ORO** pagarán por él los nativos y visitantes; este precio también se usa para

poner el precio cuando ellos lo venden. Cada carta de Tesoro muestra su propio precio en ORO, y la LISTA DE PRECIOS muestra el precio en ORO para cada ficha de arma, armadura y caballo. Especial: la lista de PRECIOS DE VISITANTES define precios especiales que los visitantes utilizan para comprar o vender algunas Cartas de Tesoro. Al comerciar con un visitante, use estos precios especiales en lugar de los precios de las tarjetas.

10.3 Los personajes utilizan la actividad COMERCIO para comerciar con los nativos y líderes. Para apuntar la actividad, se registra "T".(Trade) Cuando se realiza la actividad se especifica un líder nativo o visitante en ese claro y se concreta si se está comprando o vendiendo. Nota: Los personajes puede comerciar mientras están escondidos. Piense en ellos como figuras encapotadas que hacen los tratos en las sombras .

10.3/1 Se puede especificar a cualquier líder nativo o visitante en su claro, sin tener en cuenta con quién comerció previamente ese día, pero sólo se puede especificar a un nativo o líder. No se puede especificar un personaje - los personajes comercian entre sí como se explica en la regla 14 .

10.3/2 Se puede comprar o vender durante cada actividad de COMERCIO, pero no juntar compra y venta en la misma actividad. Excepción: Se pueden usar los artículos para constituir parte o todo el precio de la compra .

10.3/3 Existe la opción de cancelar la fase de COMERCIO en lugar de usarlo, si se desea.

10.4 VENDIENDO: Nativos y visitantes siempre compran todo lo que se les ofrece. El personaje puede vender cualquier número de pertenencias a las vez. Se recibe el precio básico en ORO por cada pertenencia que se vende. Se debe revelar cada carta que se vende, para verificar el precio. Todo lo que se vende se pone en la caja del comprador. El personaje no mira los objetos del comprador y no usa la TABLA DE ENCUENTROS (MEETING TABLE).

10.5 COMPRANDO: El personaje puede comprar sólo un objeto por actividad de COMERCIO. El mira en secreto todas las cartas de Tesoro del vendedor, y entonces especifica el objeto que quiere intentar comprar; si elige una carta de Tesoro, la deja boca abajo (una vez se miran las cartas del vendedor, se especifica una y se tira en la TABLA DE ENCUENTROS (MEETING TABLE), aun cuando no piense comprarlo realmente. Entonces tira el dado y obtiene el resultado en la TABLA DE ENCUENTROS, en la columna que muestra su actual relación de comercio con el vendedor; cuando el compra de un Aliado, usa la columna de Aliados, y así sucesivamente. Si el vendedor está en la lista de relaciones del personaje, usa la columna NEUTRAL. *EJEMPLO:* El CABALLERO NEGRO utiliza la columna ALIADO para comprar a la Compañía, y la columna NEUTRAL para comprar de los Bashkars (que no están listados en la Carta de Personaje).

* *Especial:* Antes de comprar a un líder nativo, un personaje puede "comprar bebidas" (invitar a unas cañitas) a los líderes del grupo. Comprar bebidas cuesta un punto de ORO por cada miembro del grupo en el claro, pero hace al líder nativo un nivel más amistoso. - el personaje usa la columna de la tabla que sea un nivel más amistoso de la que utilizaría normalmente. Se pueden comprar bebidas sólo por nativos, no visitantes, y sólo una vez por fase, justo antes de tirar el dado. El efecto termina al terminar la fase – debe usar la columna normal si comercia otra vez con el grupo. (salvo que se invite a otra ronda).

10.5/1 Si saca un resultado de PRECIO, puede comprar el objeto por el precio indicado, o puede terminar la actividad sin comprar y sin pagar nada. Puede pagar parte del precio en objetos, valorando cada objeto en su precio básico (si excede el vendedor asume cualquier sobrepago –no da cambio). No se puede comprar si al pagar el precio su ORO registrado cae por debajo de cero.

10.5/2 Resultados de "NO DEAL" (ningún trato) o "Block/Battle" (bloqueo/batalla) significa que el vendedor se niega a vender. "Block/Battle" quiere decir que también "bloquea" al personaje.

10.5/3 Si un personaje acepta un regalo (sacando un resultado de BOON), el coste es de cero OROS, pero el vendedor se vuelve un nivel menos amistoso hasta que sea repagado el regalo. En efecto, se paga por el regalo con el nivel de amistad perdido. *EJEMPLO:* Si el CABALLERO NEGRO coge un regalo de la compañía, ellos caen un nivel de Aliados a Amigos y usaría la columna de FRIENDLY para comprarles en el futuro. Si acepta

otro regalo, caerían a NEUTRAL, y así sucesivamente.

a. Para recuperar el nivel perdido, el personaje lo especifica y usar una fase de comercio para volver a comprar exactamente como si fuera el objeto con el mismo precio en ORO de el regalo. **IMPORTANTE:** Sólo tiene una oportunidad para volver a comprar el nivel perdido de amigabilidad. Si falla en comprarlo al primer intento, la pérdida es permanente. Si lo compra, recupera el nivel de amigabilidad.

b. Se anota cada cambio de amigabilidad en la sección de relaciones comerciales en su hoja de HISTORIA PERSONAL.

10.5/4 El personaje debe revelar cada carta de tesoro que obtiene, sea una compra o un regalo.

10.6 Algunas Cartas de Tesoro especifican un valor de FAMA: un grupo nativo y un número de puntos de FAMA (entre paréntesis).

10.6/1 Cuando un personaje compra la carta del grupo indicado, o la coge como regalo, pierde puntos de Fama igual al valor de Fama que aparece en la carta.

10.6/2 Cuando vende la carta al grupo o la da como parte de un precio de compra, gana su valor de FAMA.

11. FATIGA, HERIDAS Y DESCANSO (La actividad DESCANSO (REST))

11.1 Los jugadores guardan sus fichas de acción fuera del mapa, en frente de ellos. Pueden estar obligados a quitar fichas de acción del juego como resultado de fatiga o heridas. Guarda sus fichas inactivas a un lado, fuera del juego, con sus fichas fatigadas cara arriba y sus fichas heridas cara abajo (para distinguirlas). Puede volver sus fichas inactivas al juego "descansándolas".

11.2 FATIGA: Fichas "Fatiguadas" se quitan del juego y quedan cara arriba. La fatiga se mide por los asteriscos de esfuerzo en las fichas.

11.2/1 Cuando un personaje es obligado a fatigar un asterisco, debe quitar un asterisco de esfuerzo del juego. Puede o bien fatigar una ficha con un asterisco o bien fatigar una ficha con dos asteriscos y "coger el cambio" activando una ficha de un asterisco del mismo tipo (si él fatiga una ficha de LUCHA de dos-asteriscos, debe activar una ficha de LUCHA de un asterisco para hacer el cambio). Si no puede hacerlo, debe fatigar una ficha de dos-asteriscos y perder el asterisco extra.

11.2/2 Cuando un personaje es obligado a fatigar dos asteriscos, puede fatigar una ficha de dos asteriscos o dos fichas de un asterisco.

11.2/3 Las fichas que no muestran ningún asterisco, no pueden ser fatigadas. Sólo pueden ser heridas.

11.3 HERIDAS: Cuando un personaje es obligado a "herir" una ficha, debe quitarla de sus fichas de acción activas del juego y girarla boca abajo para mostrar que está herida. Puede escoger cualquier ficha de acción que tenga en juego. Cada asterisco herido vale como dos asteriscos fatigados. Cada ficha herida que no tiene asteriscos vale como un asterisco fatigado.

11.4 DESCANSANDO: Un personaje puede usar la actividad DESCANSO (REST) para volver sus fichas inactivas al juego. Se registra "R" para registrar cada actividad de Descanso. Cuando hace la actividad, puede activar un asterisco fatigado o convertir un asterisco herido en uno fatigado. Se puede hacer esto escogiendo cualquiera de las opciones siguientes: puede activar una ficha de un asterisco fatigado o una ficha sin asterisco herida; puede activar una ficha de dos asteriscos fatigada y "hacer el cambio" fatigando una ficha activa de un asterisco; puede convertir una ficha de un asterisco herido en fatigada; o puede convertir una ficha herida de dos asteriscos en una ficha fatigada y hacer el cambio fatigando una ficha de un asterisco activo.

11.5 Cuando un personaje convierte una ficha herida en una fatigada, lo gira cara arriba dejándola fuera del juego.

11.6 Cuando un personaje "hace el cambio", debe fatigar una ficha activa; no puede hacer el cambio convirtiendo una ficha fatigada en una herida. La ficha puede ser de cualquier tipo mientras muestre el correcto número de asteriscos. Se puede activar o convertir una ficha de MOVIMIENTO y usar una ficha mágica para hacer el cambio, y así sucesivamente.

* Para los propósitos de “hacer el cambio”, la ficha DUCK es tratado como una ficha de MOVIMIENTO, y la ficha BERSERK como una ficha de LUCHA.

11.7 Cuando todos las fichas de un personaje están heridas, él muere. Cuando todos las fichas de un personaje están fatigadas y/o heridas, sólo puede realizar la actividad DESCANSAR. Si no puede DESCANSAR (debido a la maldición ILL HEALTH (SALUD ENFERMA)), muere.

12. LOS DENIZENS

12.1 RONDANDO: Los monstruos, nativos y visitantes son los " denizens" (moradores, habitantes..) que los personajes pueden encontrarse en el REINO MAGICO. Los nativos de las Guarniciones y los Fantasmas empiezan el juego en el mapa, y los otros denizens pueden aparecer durante el juego. En cada día del juego, algunos de estos denizens están "rondando" y el resto están "inactivos". Los denizens Rondantes pueden mover de la CARTA DE APARICIÓN (SET UP CARD) al mapa, y los monstruos rondantes que ya están en el mapa pueden mover de claro a claro. Los Denizens no pueden aparecer o mover cuando están inactivos.

12.1/1 Los fantasmas están siempre rondando y pueden mover todos los días. Los nativos de las guarniciones están siempre inactivos y no pueden mover.

12.1/2 Cada día de juego, una fila de la CARTA DE APARICIÓN estará rondando. Esta carta se divide en seis filas, numeradas 1 a 6; la pequeña caja de tirada de dado en el borde izquierdo de la carta define las tiradas (la flecha en cada caja apunta a la fila y el número la identifica). A la Salida del sol de cada día se tira un dado y la ficha de la TIRADA DE MONSTRUOS (MONSTRUO ROLL) se pone en la caja que empareja el número sacado. Todos los denizens dibujados o listados en esta fila están rondando ese día, tanto si están en el mapa o todavía están en la CARTA DE APARICIÓN (las fichas de visitantes están rondando cuando el TIRADA DE MONSTRUOS es " 6 "). Los denizens en las otras cinco filas estan inactivos. EJEMPLO: Cuando la TIRADA DE MONSTRUOS es 4, sólo Gigantes, Trolls y Lanceros pueden mover.

12.1/3 En el séptimo día de cada semana del juego, todos los monstruos y nativos rondantes vuelven a donde empezaron el juego. Vea regla 12.7.

12.1/4 Cuando los denizens bloquean o son bloqueados, dejande moverse por ese día. Ver regla 13.

12.2 OPORTUNIDAD DE REUNIONES: Cuando cada personaje acaba su turno, todos los monstruos rondantes que ya están en su azulejo mueven a su claro, y los nuevos denizens rondantes pueden aparecer en su azulejo. El único momento en que los monstruos pueden mover y denizens pueden aparecer es cuando un personaje acaba su turno - ellos no aparecen o mueven durante la ejecución del turno .

12.2/1 Todos los monstruos en ronda que ya estan en el hex del personaje mueven a su claro, esté escondido o no. Otros denizes en el hex se quedan donde están - los monstruos son los únicos denizens que mueven una vez que están en el mapa.

12.2/2 Denizens en ronda pueden aparecer en el azulejo del personaje sólo si se "convocan " por las fichas de juego en ese hex. Cada caja de denizens en la CARTA DE APARICIÓN puede convocarse por cualquiera de las fichas del juego listadas sobre la caja; los denizens sólo pueden aparecer en esos azulejos que contienen una o más de esas piezas. EJEMPLO: El Duende se convoca por la ficha de Sitio de ESTATUA.

* Denizens en la misma caja mueven juntos, como un grupo. Cuando una caja está vacía, las fichas listadas en ella no convocan nada.

12.3 Nativos: Cuando un grupo nativo está rondando, se convoca por las Moradas listadas sobre su caja. Si el personaje está en el mismo claro que una de estas Moradas, el grupo nativo aparece en el claro del personaje. El grupo nativo aparece esté el personaje oculto o no, pero sólo si está en el mismo claro que la Morada (no aparece si él está en otra parte en el azulejo). Una vez un grupo nativo aparece en un claro, se queda en ese claro hasta su vuelta a la CARTA DE APARICIÓN.

12.4 Visitantes: Los visitantes empiezan el juego en las cajas pequeñas en fila " 6 " de la CARTA DE APARICIÓN. Las primeras (más a la izquierda) cinco cajas listan los grupos nativos; los visitantes en estas cajas son convocados por los líderes de estos grupos. Las últimas dos cajas listan fichas de Sitio y cartas de Sitio. Cuando los visitantes están rondando, cada visitante se convoca por el líder o los sitios listados sobre

SUMARIO DE APARICIONES DE DENIZENS

SECCION de CIUDAD PERDIDA Y CASTILLO PERDIDO				
Ficha en el hex	"M" WARNING LETTER		"C" WARNING LETTER	
	Montañas		Cuevas	
	MONSTRUO O ROLL:	MONSTRUOS APPEARING:	MONSTRUO O ROLL:	MONSTRUOS APPEARING:
BONES	4 6	Giants Giant Bats	4	Trolls
DANK	5	Spiders	2	Serpents
RUINS	6	Giant Bats	3	Goblins
SMOKE	1	Flying Dragons	1	Dragons
STINK	4 5	Giants Spiders	4	Trolls
FLUTTER	1 6	Flying Dragons Giant Bats	1 6	Flying Dragons Giant Bats
HOWL	6	Giant Bats	3	Goblins
PATTER	5	Spiders	3	Goblins
ROAR	4	Giants	1 4	Dragons Trolls
SLITHER	1 2	Dragons Serpents	1 2	Dragons Serpents

MONSTRUOS en BOSQUES		
Ficha en el hex	MONSTRUOS APPEARING:	
	MONSTRUO O ROLL:	MONSTRUOS:
	BONES W DANK W RUINS W	3 Ogres 2 Vipers 3 Wolves

FICHAS de SITIO		
Ficha en el hex	MONSTRUOS APPEARING:	
	MONSTRUO O ROLL:	MONSTRUOS:
	ALTAR CAIRNS HOARD LAIR POOL SHRINE STATUE VAULT	2 Demon 5 Spider 1 Flying Dragon 1 Dragon 3 Octopus 2 Winged Demon 5 Imp 4 Troll

FICHAS de SUBSTITUCIÓN

Fichas en el hex	Cambiar por:	APARICIÓN DE NATIVOS:	
		TIRADA DE MONSTRUOS	
BONES V	Ghosts	—	—
DANK V	CHAPEL	3 4	Patrol Lancers
RUINS V	GUARD house	3	Patrol
SMOKE W	S campfire	2 4 5	Woodfolk Lancers Bashkars
SMOKE V	HOUSE	2 3	Woodfolk Patrol
STINK W	L campfire	1 4 5	Company Lancers Bashkars
STINK V	INN	1 3	Company Patrol

su caja. Si el personaje está en el mismo claro que una de estas fichas, el visitante aparece en su claro. El visitante aparece tanto si el personaje está oculto o no, pero sólo si él está en el mismo claro que la ficha (no si él está en otra parte en el azulejo). Una vez un visitante aparece en un claro, permanece allí para el resto del juego. Él nunca vuelve a la CARTA DE APARICIÓN.

12.5 Monstruos: Cada caja de monstruos se convoca por las fichas de mapa listados sobre la caja. Cuando un personaje no escondido termina su turno en un azulejo que contiene fichas de mapa boca abajo, gira todos las fichas del azulejo cara arriba. Si uno de las fichas en ese hex está en el listado sobre la caja de Monstruos en ronda, esos monstruos se mueven a ese hex. *Especial:* Si la caja específica una ficha de sonido con letra (C o M), la ficha de sonido convoca monstruos sólo si la ficha está en el mismo hex con una ficha de alerta que muestra la misma letra. *EJEMPLO:* La caja de murciélagos lista la ficha "HOWL (M)". Esto significa que una ficha de AULLIDO (HOWL) sólo pueden convocar murciélagos a un azulejo, si el azulejo contiene una ficha de alerta "M" (como "DANK M" (HÚMEDO)). No puede convocar murciélagos a un azulejo que contiene una ficha de alerta "C" (como "DANK C" (HÚMEDO)).

* *Nota:* Las fichas de CIUDAD PERDIDA y CASTILLO PERDIDO nunca convocan monstruos. Están en el mapa sólo para identificar los hexes.

12.5/1 En el PRIMER ENCuentro, las fichas de mapa convocan monstruos sólo si el personaje no está oculto. Si está oculto, las fichas no se vuelven y no aparecen monstruos (Monstruos en ronda que ya están en ese azulejo se mueven a ese claro esté escondido o no). Empezando en el SEGUNDO ENCuentro, los monstruos son más agresivos – aparecen esté el personaje escondido o no.

12.5/2 Cuando el personaje gira las fichas del hex cara arriba, las fichas sustituye que se giran puede ser cambiadas por las fichas que representa (ver regla 5.2). Si la CIUDAD PERDIDA o el CASTILLO PERDIDO se cambian, sus cinco fichas también se voltean boca arriba.

12.5/3 Cada ficha de mapa convoca sólo una caja de monstruos por día. Si el hex del personaje contiene varias fichas que están listadas en la fila de rondantes, cada ficha convoca una caja de monstruos. Cuando todas las cajas que lista una ficha están vacías, la ficha no convoca nada.

a. Si una ficha se lista sobre un grupo de cajas, sólo una caja de monstruos se mueve al mapa. Coge los monstruos de la primera (a la izquierda) caja que contenga monstruos. *EJEMPLO:* Cuando una ficha FLUTTER (VIBRACIÓN) convoca los murciélagos de la fila 6, se coge el murciélago de la primera caja. Si está vacía, se cogen los dos murciélagos de la segunda caja. Si también está vacía, se cogen los tres murciélagos de la tercera caja. Si las tres están vacías, la ficha FLUTTER no convoca nada.

b. Una vez una ficha se ha vuelto cara arriba, se queda así hasta final del día, mostrando que ha convocado todos los monstruos que puede ese día. Cuando un personaje termina su turno en un azulejo donde las fichas de mapa ya están cara arriba, no pueden convocar más monstruos. A Medianoche las fichas de mapa vuelven cara abajo, así pueden convocar más monstruos el siguiente día.

12.5/4 El claro dónde cada monstruo aparece depende la ficha que lo convocó.

a. Monstruos que se convocan por una ficha de alerta (amarilla) mueven directamente al claro del personaje. Monstruos que se convocan por una ficha de sonido o ficha de Sitio mueven al claro cuyo número aparece en la ficha. *EJEMPLO:* Murciélagos convocados por "RUINAS M" mueven al claro de personaje, mientras que murciélagos convocaron por "AULLIDO (HOWL) 5" se colocan en el claro 5 del azulejo del personaje sin tener en cuenta en qué claro está.

b. Si se listan varias fichas sobre el mismo grupo de cajas, las fichas convocan a los monstruos una caja cada vez. Las fichas de alerta convocan primero a los monstruos, luego las fichas de sonido. Las fichas de sonido con el número más bajo convocan monstruos antes que las fichas de sonido con el número más alto. *EJEMPLO:* Si las "RUINAS M" convoca la primera caja (un Murciélago) al personaje, la VIBRACIÓN (FLUTTER) convoca la segunda caja (dos murciélagos) al claro 1, y el AULLIDO (HOWL) convoca la tercera caja (tres murciélagos) al claro 5.

12.5/5 Una vez un monstruo está en el mapa, puede mover de claro a claro dentro de su azulejo. No puede mover directamente de un azulejo a otro - debe quedarse en el mismo azulejo hasta que retorna a la CARTA DE APARICIÓN.

a. Cada vez que un personaje finaliza su turno, todos los monstruos en ronda que ya están en ese hex mueven a su claro, esté escondido o no. Los Monstruos en ronda pueden seguir moviendo de claro a claro hasta que ellos bloqueen o sean bloqueados (vea regla 13).

b. Cuando el turno de un personaje acaba, sólo los Monstruos en ronda que ya están en su azulejo mueven a su claro. Monstruos que aparecen cuando su turno termina no mueven – éstos se quedan en los claros dónde aparecen hasta que otro personaje acabe su turno en el azulejo.

12.6 MATANDO DENIZENS: Aunque no hay ningún combate en el PRIMER ENCuentro, los monstruos pueden morir debido al PODER DEL ABISMO (POWER OF THE PIT). Cuando un monstruo se mata, se retira del juego hasta que se regenere y vuelva al juego al final de la semana (ver regla 12.7/1). No pueden matarse los nativos hasta que la guerra se introduzca en el TERCER ENCuentro. Nunca pueden matarse a los visitantes. Ellos tienen poderes misteriosos.

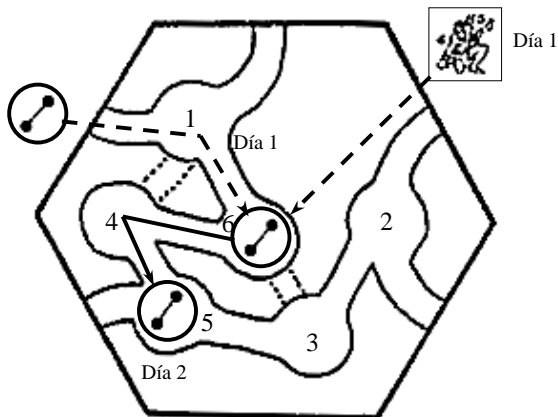
12.7 TERMINANDO LA SEMANA: En el séptimo día de cada semana de juego (días 7, 14, 21 y 28 de cada mes de juego), en cuanto la ficha de la TIRADA DE MONSTRUOS se pone en la CARTA DE APARICIÓN, todos los monstruos y nativos que están rondando ese día se ponen en los lugares donde empezaron el juego. Las Fantasmas (que rondan todos los días) se vuelven al claro donde ellos empezaron el juego, y todos los monstruos y nativos que tienen cajas en la fila de ronda de la CARTA DE APARICIÓN se vuelven a sus cajas. Los visitantes y los denizens inactivos se quedan dónde están (los visitantes nunca el retorno a la CARTA DE APARICIÓN).

12.7/1 Los Denizens en ronda vuelven a sus situaciones de arranque aunque hayan muerto; regeneran y vuelven al juego. Ésta es la única manera que los denizens muertos vuelven al juego. Los denizens regenerados representan las nuevas llegadas de fuera del REINO MÁGICO. Excepción: Los Fantasmas regeneran todas las semanas. Simplemente no pueden matarse permanentemente.

12.7/2 Los denizens continúan su ronda por el resto del día. Ellos pueden reaparecer en el mapa y mover normalmente.

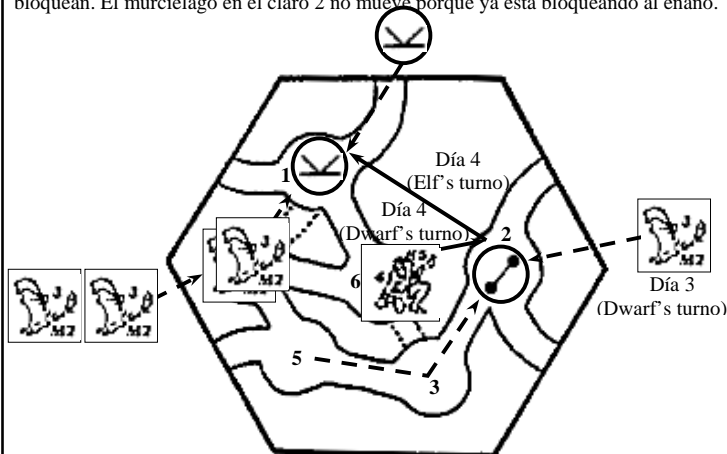
MONSTRUOS

Día 1: La TIRADA DE MONSTRUOS en *Sunrise* es 4. El Enano está escondido cuando acaba su turno en el claro 6, y gira las fichas BONES M y HOWL 4 y comprueba si están listados en la fila 4 de la CARTA DE APARICIÓN. La ficha HOWL no está listado, pero la ficha BONES M se lista sobre Gigantes. El gigante en la primera caja mueve al claro del Enano. A medianoche las fichas se giran cara abajo otra vez



Día 2: LA TIRADA DE MONSTRUOS es 3. Para evitar ser bloqueado por el Gigante, el Enano empieza su turno retirándose. Está todavía escondido cuando termina su turno, pero el gigante no mueve porque no está rondando, y la ficha de mapa no convoca monstruos porque no están listados en la fila 3 de la CARTA DE APARICIÓN. *Nota:* La ficha HOWL 4 cuenta como un "HOWL (M)" porque está en el mismo claro que que una ficha de alerta "M". No convoca goblins, que requieren un "HOWL (C)".

Día 3: LA TIRADA DE MONSTRUOS es 6. Cuando el Enano no escondido termina su turno y gira las fichas, encuentra que ambos están listados en la fila 6, sobre los Murciélagos. Fichas de alerta convocan primero, así la ficha BONES M convoca el murciélago de la primera caja al claro del Enano, donde le bloquea. Entonces la ficha HOWL 4 convoca los dos murciélagos de la segunda caja al claro 4, claro especificado por el 4 día ficha. Al final del día, el Elfo no escondido termina su turno en el claro 1. Las fichas de mapa no pueden convocar más monstruos ese día – sólo una caja por día – pero los dos murciélagos del claro 4 mueven al claro del Elfo y le bloquean. El murciélago en el claro 2 no mueve porque ya está bloqueando al enano.



Día 4: La TIRADA DE MONSTRUOS es 4 otra vez. El enano y elfo se esconden al principio de sus turnos, y no son bloqueados, las fichas de mapa quedan cara arriba y no aparecen nuevos monstruos. El gigante en el hex mueve al claro del Enano al terminar su turno, y luego al del Elfo, al terminar su turno el Elfo.

13. BLOQUEANDO

13.1 Los denizens pueden interrumpir a los personajes cuando cogen su turno. Se denominan "bloqueos". Los personajes pueden también bloquear a los monstruos para pararlos de sus rondas. Los personajes no pueden bloquear nativos u otros personajes hasta que se explique la guerra en el TERCER ENCUENTRO. Nunca se bloquean visitantes

13.1/1 El único momento en que un personaje puede bloquear o ser bloqueado es cuando coge su turno.

13.1/2 Un personaje y un denizen pueden bloquearse uno a otro sólo cuando están en el mismo claro.

13.1/3 Rondantes no tienen efecto en el bloqueo. Los denizens pueden bloquear estén en ronda o inactivos.

13.2 Cuando un personaje bloquea o es bloqueado, su turno acaba instantáneamente y queda sin ocultar. Todos los monstruos en ronda en ese hex se mueven a ese claro y las fichas de juego en ese hex pueden convocar Denizens en ronda, como se explica en la regla 12.

13.3 Cuando un denizen bloque o es bloqueado, para su ronda y no puede mover por el resto del día. Bloquear no tiene otro efecto sobre los denizens: nativos y visitantes que han bloqueado un personaje todavía pueden comerciar con otros, y monstruos inactivos pueden bloquear.

13.4 Monstruos: El único momento que un personaje puede bloquear monstruos o ser bloqueado por ellos es al fin de una fase o de su turno.

13.4/1 Cada vez que termina una fase o turno, puede bloquear cualquiera o todos los monstruos que están en el claro.

13.4/2 Los monstruos pueden bloquear al personaje sólo si no está escondido. Si no está escondido cuando termina su fase o turno, todos los monstruos en ese claro automáticamente le bloquean. Ellos le bloquean haya hecho su actividad o no, pero si estuviera haciendo una actividad él la termina antes de que pueda bloquearse. **EJEMPLO:** Si empieza su turno en el mismo claro con un monstruo, puede usar su primera fase para esconder o marcharse, evitando así el bloqueo

* *Clarificación:* Cuando un personaje intenta usar dos fases de MOVIMIENTO para mover a una montaña (vea regla 7.5), él no mueve hasta que él complete que la segunda actividad de MOVIMIENTO. Si esta sin esconderse, todos los monstruos en su claro lo bloquean al final de la primera actividad de MOVIMIENTO, antes de que pueda mover.

13.4/3 Cuando un personaje acaba su turno, puede bloquear cualquier Monstruo en ronda que mueva a su claro o aparezca en su claro. Si no está escondido, ellos le bloquean. El único personaje que los monstruos pueden bloquear es el que está acabando su turno.

13.5 Los nativos, visitantes bloquean un personaje sólo cuando él tira en la TABLA DE ENCUENTRO (vea la regla 10 y la tabla de encuentro). Ellos pueden bloquearlo aun cuando esté oculto

14. OCASO, TARDE y MEDIANOCHE

14.1 Al Ocaso coge una ficha de ATENCIÓN de cada claro que contiene personajes, y mezclaslos juntos, lado vacío arriba. Coge sólo una ficha de ATENCIÓN por claro, sin tener en cuenta cuántos personajes hay en ese claro.

14.2 Durante la Tarde, coge estas fichas de ATENCIÓN al azar, de uno en uno. Cuando la ficha de un claro se escoge, ese claro coge su turno. Cuando todos las fichas han sido cogidas, la tarde (evening) acaba. Cuando un claro toma su turno, los personajes en ese claro pueden reestructurar sus cosas y comerciar entre sí (ellos ya no pueden comerciar con nativo o visitantes). **IMPORTANTE:** Si hay cualquier monstruo en el claro, los personajes no escondidos no pueden reestructurar sus cosas y comerciar. Los personajes ocultos pueden reestructurar sus cosas y comerciar entre ellos, pero ellos no pueden comerciar con los personajes no ocultos.

* Para acelerar el juego, en Sunset (Ocaso) los jugadores pueden estar de acuerdo en combatir simultáneamente en todos los claros, pero sólo si todos los jugadores lo aceptan. En cuanto un jugador lo vete, los combates se harán de uno en uno.

14.3 COMERCIO ENTRE PERSONAJES: Personajes pueden comerciar entre ellos sólo cuando están en el mismo claro. Pueden cambiar pertenencias, ORO registrado e información por por cualquier precio que acuerden (no están limitados por los precios en OROS de los artículos). No se puede cambiar FAMA o NOTORIEDAD. Los personajes ocultos pueden comerciar con otros personajes mientras estén escondidos

14.3/1 Vender descubrimientos: Cuando un personaje está en el mismo claro que un camino escondido, pasaje secreto o sitio de tesoro que se ha tachado de su lista de descubrimientos, puede vender su localización. El comprador tacha su descubrimiento en su lista de descubrimientos.

a. Un personaje puede vender un descubrimiento sólo si el y el comprador están ambos en el mismo claro que el descubrimiento.

b. El personaje puede vender cada descubrimiento por separado y puede venderlo a unos personajes y no hacerlo con otros. *Excepción:* Cuando vende la localización de una carta de sitio (tesoro dentro de tesoros), automáticamente vende la localización de la ficha del sitio (color canela) donde se localiza la carta de sitio (tesoro dentro de tesoros). El comprador tacha ambos, la Carta de sitio y la ficha de sitio de su lista de descubrimientos.

c. Cuando un personaje vende la situación de una ficha de sitio cara abajo (o una tarjeta de Sitio dentro de una ficha cara abajo de sitio), debe girar boca arriba la ficha del Sitio para que todos lo puedan ver (si no se ha puesto todavía en su claro puede mirar las fichas de mapa en el hex para encontrarlo). Entonces pone la ficha del Sitio en su claro, boca abajo.

d. Un personaje no puede vender un resultado de "Hidden enemies".

14.3/2 Vendiendo otra información: Un personaje puede vender otra información secreta, incluyendo sus planes futuros, pero no le está permitido verificarlo. Por ejemplo, él podría decir qué fichas están en un hex, pero él no puede permitirle al comprador mirar las fichas.

14.3/3 Personajes que están de acuerdo en intercambiar objetos, ORO registrado o descubrimientos deben cumplir el acuerdo y entregar lo que han aceptado. Cuando ellos intercambian la información sin verificar, deja al comprador que se arriesgue. Vea regla 16.

14.4 Los personajes también pueden comerciar con otros personajes cuando reestructuran sus cosas durante la Luz del día. Los otros personajes en su claro pueden comerciar con él pero ellos no pueden comerciar entre sí durante su turno.

14.5 A Medianoche el día acaba. Si es el 28 día del juego, la partida acaba y los jugadores determinan quién ganó. Por otra parte:

14.5/1 Cada Poción que se activó ese día expira es devuelta a la caja nombrada en la carta.

14.5/2 Cada Ficha de sitio cara arriba se pone en su claro y entonces todos las fichas de mapa cara arriba (excepto CIUDAD PERDIDA y CASTILLO PERDIDO) se voltean boca abajo, y la partida continúa con el próximo día.

15. MALDICIONES (CURSES), DESEOS (WISHES) Y EL PODER DEL ABISMO (THE POWER OF THE PIT)

15.1 Los DESEOS, MALDICIONES y EL PODER DEL ABISMO tienen efectos especiales que necesitan más explicación que la que se proporciona en las tablas.

15.2 Cuando un personaje tira en la tabla de MALDICIONES (CURSES), coge una "Maldición" que limita lo que él puede hacer en el juego hasta que la Maldición sea retirada. Si obtiene una Maldición que ya tiene, no sufre efectos adicionales - las repeticiones de la misma Maldición no tienen efecto.

15.2/1 Un objetivo que está padeciendo EYEMIST, SALUD ENFERMA (ILL HEALT) o RECHINAMIENTO (SQUEAK) puede registrar una actividad prohibida por la Maldición, pero si la Maldición todavía está en efecto que cuando realiza la actividad, se cancela. Nota: EYEMIST no afecta la actividad PEER mejorada.

15.2/2 MARCHITACION (WITHER) impide al objetivo tener cualquier fichas de acción con asteriscos en juego. Él debe fatigar todos sus fichas de acción que tengan asteriscos, y no puede activarlos hasta que la Maldición sea retirada. Puede DESCANSAR para convertir las heridas en fatiga.

15.2/3 CENIZAS (ASHES) y DISGUSTO (DISGUST) no alteran la FAMA y ORO registrado del maldecido, pero impiden que estos valores cuenten. El objetivo puede normalmente puede ganar/registrar FAMA y ORO, pero el valor registrado no cuentan hasta que la Maldición sea retirada.

15.2/4 Anulando Maldiciones: A Medianoche de cada día del juego, la CAPILLA anula todas las Maldiciones automáticamente en su claro. Si un personaje está en el claro de la CAPILLA a Medianoche, todas sus Maldiciones quedan anuladas. Las maldiciones también pueden ser retiradas por el AMULETO.

15.3 Las tablas de DESEOS (WHISES) y PODER DEL ABISMO infligen un efecto de una sola vez.

15.3/1 Cuando un personaje se teletransporta, él y todos sus caballos y artículos (sin tener en cuenta su peso) al instante mueven al claro que el escoge. Cuando se teletransporta un denizen, va al lugar dónde empezó el juego: una Fantasma (o Guarnición de nativos) va al claro dónde empezó el juego, y cualquier otro monstruo o nativo va a su caja en el CARTA DE APARICIÓN. Si un individuo se teletransporta al claro donde ya está localizado, no se mueve.

15.3/2 Cuando un personaje consigue una "visión" vuelve a poner las cartas de tesoro exactamente como las encontró, sin volver ninguna boca arriba.

15.3/3 El resultado "Tremendo strength" (fuerza tremenda) siempre afecta a la siguiente ficha de LUCHA (o carta de GUANTES) que el objetivo juega. Puede usar esa ficha para abrir la TUMBA o la CRIPTA DEL CABALLERO (ver regla 9.3/3b). Nunca puede tener más que un resultado de "Tremendo strength" preparado para usar - no se acumulan.

15.3/4 El deseo "HEALTH (salud)" y los resultados TERROR, QUEMADURA (BLIGERO) y FORGET alteran al estado actual de las fichas de acción del objetivo sin afectar a las que fatigue o descansen después. La maldición WITHER es diferente: impide a su objetivo devolver las fichas fatigadas al juego, no importa cuánto descansen. Especial: El deseo "health (salud)" rompe la maldición WITHER.

16. COMPARTIENDO INFORMACION

16.1 Esta sección resume la información que los personajes pueden ganar a través de otros, como opuesto a lo que ellos pueden aprender directamente.

16.2 Fichas del mapa: El único momento que un personaje puede revelar una ficha de mapa es cuando lo gira boca arriba para saquearlo, venderlo como un descubrimiento, intercambiarlo (si es una ficha sustituto) o para permitirle convocar a monstruos. Él no puede revelar las fichas del mapa privadamente

16.3 Cartas de Tesoro: Un personaje debe revelar las tarjetas cuando las tiene activas, cuando las compra de un nativo o visitante y cuando las vende a un nativo o visitante. Tiene la opción para revelar las tarjetas cuando las saquea, cuando las tiene inactivas, cuando las abandona y cuando comercia con otro personajes. Él no puede revelar cartas en el mapa o en la TABLA DE PREPARACIÓN.

16.4 Información registrada: Un personaje debe revelar su FAMA grabada y su NOTORIEDAD, si él ha encontrado "Enemigos ocultos" y sus relaciones comerciales siempre que se le pregunte. Sólo revela sus actividades cuando las realiza y sus descubrimientos cuando los usa o los vende. El resto de la información en su hoja es confidencial hasta el final del juego.

16.5 ESPIANDO: Los personajes que están en el mismo claro siempre se están espiando unos a otros. Excepción: Cuando un personaje está oculto, sólo los personajes en su claro que han encontrado "enemigos ocultos" ese día pueden espiarle.

16.511 Los personajes sólo pueden espiar a otros cuando están en el mismo claro. Un personaje no oculto es espiado automáticamente por todos en su claro. Un personaje oculto es espiado por todos los que hayan encontrado previamente "enemigos ocultos" ese día.

a. Encontrar a los enemigos ocultos no es retroactivo. Un personaje empieza a espiar personajes ocultos en el momento que él saca el resultado.

b. El resultado de "enemigos ocultos" termina a medianoche de cada día. Al principio de cada día, nadie puede espiar personajes escondidos.

16.5/2 Cuando un personaje usa un descubrimiento, quién le está espiando lo descubre también y lo tacha de su lista de descubrimientos. Los espías

descubren lo que él usa - ellos no descubren nada cuando sólo mira las fichas del mapa o hace los descubrimientos.

a. Si él sigue un camino oculto, lo descubren todos los que espian en el claro que él deja y el claro a que él entra

b. Si él saquea un sitio del tesoro, se descubre por todos que estan espiondo en él. Cuando él saquea una tarjeta del Sitio, todos los que estan espiondo en él descubren ambos la tarjeta del Sitio y la ficha del Sitio que contiene esa tarjeta del Sitio.

c. Cuando el vende un descubrimiento, todos los que le estan espiondo tambien lo descubren. *Nota:* No es correcto espiar al compardor, solo los persdonajes que puedan espiar al vendedor, descubren que esta vendiendo.

16.6 SECRETO: Cuando un personaje puede disponer de información

secreta, puede decirla a los otros jugadores pero no se le permite mostrar ninguna prueba. Esto significa que él puede mentir - y que no puede demostrar cuando está diciendo la verdad. EJEMPLO: puede decir a otros personajes cuáles son sus REQUISITOS de VICTORIA, pero no puede mostrarles lo que realmente está registrado hasta el fin del juego.

* El derecho a mentir se limita a la información que las reglas clasifican como confidencial. Los personajes deben hablar verídicamente cuando proporcionan información que los otros personajes tienen derecho a saber. También se debe guardar un registro honrado de sus valores, y nunca puede permitir que su ORO registrado caiga por debajo de cero.

¡ALTO! JUEGA ESTE ENCUENTRO ANTES DE SEGUIR.

SEGUNDO ENCUENTRO: ¡LOS MONSTRUOS ATACAN!

El SEGUNDO ENCUENTRO introduce combate entre personajes y monstruos. Los nativos no toman parte en el combate, y los personajes no pueden combatir entre ellos.

17. RESÚMEN DEL SEGUNDO ENCUENTRO

17.1 El SEGUNDO ENCUENTRO introduce el combate entre personajes y monstruos. Los jugadores siguen lo ya dicho en el PRIMER ENCUENTRO, excepto lo explicado en ests reglas

17.2 Hay una nueva actividad: la actividad ALERTA. El personajes usa ALERTA para girar sus armas a la cara “alerta” (cara roja con el ascerisco de seis puntas) para tenerlas prepararlas parauna posible batalla. A medianoche de cada día, todas las armas vuelven a su cara “no alerta”

17.3 CAMBIO IMPORTANTE: Cuando un personaje termina su turno, esté escondido o no, las fichas cara abajo en su hex se giran para atraer a los monstruos. No hay cambio en el bloqueo: los monstruos no pueden bloquear personajes escondidos.

* No hay cambio en la manera en que nativos y visitantes mueven y bloquean.

17.4 CAMBIO IMPORTANTE: Cuando un claro coge su turno, durante Anochecer (regla 14), el turno se divide en “rondas de combate”. Sólo los personajes y monstruos en ese claro pueden tomar parte en esas rondas de combate; el juego se para en otros claros y los personajes y monstruos en esos claros no hacen nada.

17.5 Si personajes y monstruos están en un claro cuando coge su turno, usan las rondas de combate pare pelear entre ellos. Personajes y monstruos que están en otros claros no pelean hasta que el claro coge su turno durante el anochecer. Todos los combates tienen lugar al Anochecer, un claro cada vez.

* Para acelerar la partida, al Atardecer los jugadores pueden acordar comerciar o pelear en todos los claros simultáneamente (cada personaje puede comerciar sólo en su propio claro). El comercio simultáneo se permite sólo si todos los jugadores están de acuerdo.

17.5/1 Los personajes pueden atacar sólo a los monstruos y los monstruos sólo pueden atacar a los personajes. Los personajes no pueden atacar nativos u otros personajes hasta que la guerra se introduzca en el TERCER ENCUENTRO. Los Personajes nunca pueden atacar visitantes.

17.5/2 Los personajes escondidos no pueden atacar ni ser atacados. Pueden unirse a las peleas, pero entonces se vuelven “no ocultos”.

17.5/3 Los personajes luchan jugando sus fichas de acción, armas, armaduras, caballos, cartas de guantes y de botas en su Sección de MELÉ (en la otra cara de su hoja de HISTORIA PERSONAL). El combate puede causar que los personajes fatiguen o hieran fichas de acción, pueden dañar armaduras, matar caballos y matarles a ellos.

17.5/4 Los monstruos luchas al azar, segun las tiradas de dados. Cuando un personaje mata un monstruo, gana FAMA y NOTORIEDAD.

17.5/5 Cuando un personaje, monstruo o caballo muere, se quita inmediatamente del juego como en el PRIMER ENCUENTRO. Cuando un personaje muere puede volver a entrar al juego con un nuevo personaje como se explica en la regla 2.7. Monstruos muertos regeneran normalmente, como se explica en la regla 12.7. Los caballos muertos dejan el juego permanentemente.

17.6 Si no hay monstruos en un claro cuando coge su turno, no hay combate en ese claro, pero los personajes del claro pueden coger dos turnos de combate para “huir” (ver regla 25).

17.7 Al final de la última ronda de combate en un claro, los personajes que quedan en él pueden reordenar sus pertenencias y comerciar con otros normalmente.

SECUENCIA DIARIA DE JUEGO

1. BIRDSONG-CREPÚSCULO: Cada personaje en secreto apunta su turno.

2. SUNRISE- AMANECER: Los personajes mezclan sus fichas de ATENCIÓN. Se tira un dado para determinar los denizens en ronda; el último día de cada semana los monstruos y nativos en ronda vuelven a donde empezaron la partida..

3. DAYLIGERO-DIA: Las fichas de Atención se cogen al azar, de una en una. Cuando la ficha del personaje es cogida, el realiza su turno; **el personaje que coge el primer turno es el “primer personaje” para ese día.** Cuando todos han cogido su turno, termina Luz del día.

4. SUNSET-ATARDECER: Los personajes adormecidos por las FLORES DEL DESCANSO y se levantan, frescos. Se coge una ficha de atención de cada claro que contenga personajes y monstruos y se mezclan.

5. EVENING-ANOCHECER: Las fichas de Atención se cogen al azar de una en una. **Cuando se coge una ficha, el combate se resuelve en ese claro (personajes y monstruos de otros claros no hacen nada).** Cuando finaliza el combate en todos los claros, acaba el ANOCHECER.

6. MIDNIGHT-MEDIANOCHE: **Todas las fichas de armas se vuelven “no alertas”.** Las fichas del mapa vuelven cara abajo, las pociones activas se agotan y las maldiciones se anulan en la capilla. Si es el último día del mes, el juego acaba.

SECUENCIA DE TURNO

1. Cuando un personaje coge su turno, empieza no oculto.
2. Hace las fases de su turno en el orden registrado. En cada fase el puede reordenar sus pertenencias y comerciar, hace las actividades registradas para cada fase y finalmente puede bloquear y (si no está oculto) ser bloqueado por cualquier monstruo en su claro.

3. Cuando el turno del personaje acaba, lo siguiente es, en orden:

3.1 Los monstruos en ronda en ese hex se mueven a su claro.

3.2 **Esté oculto o no, gira todos las fichas del mapa en su azulejo cara arriba, cambia cualquier ficha sustituta y los otros fichas de mapa pueden convocar monstruos de la CARTA DE APARICIÓN.** Si está en el mismo claro que una morada, se pueden convocar a los nativos en ronda; si está en el mismo claro que un líder nativo, ficha de sitio o Carta de sitio, pueden convocarse visitantes en ronda.

3.3 Se puede bloquear a cualquier monstruo que aparece o se mueve a ese claro. Si está sin ocultar, todos los monstruos que mueven o aparecen en ese claro automáticamente le bloquean.

RESOLVIENDO EL COMBATE EN UN CLARO

1. Todos los monstruos Medios y Pesados, y fichas de Cabezas y Garrotes se vuelven por su cara clara arriba. Monstruos Tremendos deben estar con su cara roja abajo.

2. Los individuos en el claro hacen rondas de combate (como se marca bajo UNA RONDA DE COMBATE) hasta que no haya personajes en el claro, o hasta que haya dos consecutivas rondas en las cuales nadie muera, no se inactivan fichas de acción (no se fatigan ni se hieren fichas) y los monstruos tremendos no se giran con el lado rojo arriba

3. Cuando acaba la ronda de combate, los personajes en el claro pueden reordenar sus pertencias y comerciar con otros.

UNA RONDA DE COMBATE

1. **FASE DE ENCUENTRO:** Sólo los personajes y monstruos en ese claro pueden tomar parte en el combate.

1.1 Empezando con el primer personaje del día y siguiendo a la izquierda cada personaje puede atraer monstruos para atacarlos.

1.2 Los monstruos que quedan sin asignar, se asignan al azar.

1.3 Empezando con el primer personaje del día y a la izquierda, cada personaje hace un turno en el cual puede hacer una acción. Los personajes que huyen dejan el claro inmediatamente, y los monstruos que estaban asignados a ellos, se quedan sin asignar hasta la siguiente ronda.

2. FASE DE MELE:

2.1 Los personajes mezclan y cojen sus fichas de atención al azar y cuando un personajes es escogido, el especifica su objetivo.

2.2 Los personajes en secreto hacen sus jugada en su SECCIÓN DE MELÉ. Juegan sus ataques en un círculo de ataque, sus maniobras en un cuadrado de maniobra y posicionan los monstruos que están en su hoja en las cajas rojas. Los personajes revelan sus jugadas simultáneamente.

2.3 Cada personaje tira los dados para definir, al azar, los ataques y maniobras de los monstruos en su hoja. Tira para reposicionar los monstruos en las cajas rojas y tira para ver si los monstruos de cada caja “cambian de táctica”.

2.4 Los ataques que fallan se quitan. Ataques infligen daño en el orden definido por su tiempo de ataque y longitud. En la primera ronda, las armas más largas impactan primero; si las armas tienen la misma longitud, el tiempo de ataque más bajo, impacta primero. Después de la primera ronda, los tiempos de ataque más bajos, impactan antes; si los ataques tienen el mismo tiempo, las armas más largas impactan antes. Impactos con la misma longitud y tiempo de ataque son simultáneos. Individuos y caballos se quitan en el momento que mueren, y las armaduras se quitan cuando se destruyen.

3. **FASE DE FATIGA:** Los personajes pagan por su fatiga y heridas. Los monstruos cuyos objetivos han muerto se quedan sin asignar; Monstruos tremendos que se quedan sin asignar giran su lado rojo abajo. Monstruos Tremendos que han impactado a su objetivo y todavía vive, se giran al lado rojo arriba.

18. ARMADURAS, ARMAS Y ALERTA

18.1 ARMAS: Los personajes usan las armas para atacar a los monstruos. Las armas sólo se utilizan si están activas. **IMPORTANTE:** Un personaje está limitado a un arma activa (ficha o carta). Puede tener cualquier número de armas, pero sólo una activa a la vez.

* Monstruos (y otros denizens) no pueden usar fichas de armas y cartas.

18.2 Las cartas de armas se identifica por el nombre en la carta, y las fichas de armas se identifican por la silueta de la ficha. La LISTA DE ARMAS identifica todas las armas y define su longitud y método de ataque..

18.2/1 Cada arma tiene asignado un número de 0 a 18 que define su longitud (ese número no está indicado en las fichas).

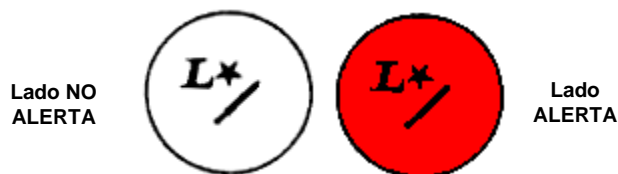
18.2/2 Hay dos métodos de ataque; golpeando - *golpea* (“golpea Armas”) y por proyectil - *misil* (“misil Armas”).

18.3 Una ficha de arma está “alerta” cuando el lado de la ficha muestra un asterisco cara arriba. Cuando la otra cara está arriba, el arma está “no alerta”. Sólo armas activas se pueden alertar; cuando están inactivas o sin dueño, las armas deben tener arriba la cara no alerta. Las armas pueden atacar con cualquier cara arriba, pero la mayoría de las armas son más efectivas cuando la cara alerta está arriba.

* Alertar no tiene efecto en las cartas de armas. Cartas de armas activas están cara arriba, estén alertas o no.

18.4 Las fichas de armas pueden girarse sólo en determinados momentos. Cuando un arma tiene una cara arriba, debe utilizarse esa cara hasta que la ficha se gire de una de las maneras explicadas debajo.

18.4/1 Todas las fichas de armas se giran como no alertas al principio del juego y a medianoche de cada día..



18.4/2 La actividad ALERTAR: Un personaje puede usar la actividad ALERTAR para alertar (o des-alertar) su arma durante su turno. Para registrar la actividad, se apunta "A". Cuando hace la actividad, gira la cara de su arma activa.

18.4/3 Un personaje puede utilizar su turno en la fase de encuentro para, puede alertar su arma utilizando una ficha de LUCHA.

18.4/4 Cada vez que un arma impacta en combate, debe girarse a su lado no alerta. Cada vez que ataca y falla, debe girarse a su lado alerta. Si un personaje juega una ficha de LUCHA sin especificar un objetivo, debe girar su arma al otro lado.

18.5 Las letras, número y símbolos de las armas definen cómo funcionan en combate. Cada ficha de arma siempre usa los valores de combate que tiene en la cara visible en ese momento. El número del arma es el tiempo de ataque, que define cuanto tarda el arma en hacer su ataque (números bajos son ataques más rápidos).

18.5/1 La letra de peso en el arma define el daño que inflige cuando impacta, medido en los mismos niveles del peso (“L” por ligero, y así sucesivamente). Cada estrella de 5 puntas es una estrella de afilado del arma añade un nivel de daño (simula el afilado del arma), pero cuando el arma impacta en armadura una de las estrellas afiladas no cuenta (estrellas adicionales incrementan el daño normalmente). **EJEMPLO:** Un arma ligera con dos estrellas inflige normalmente daño pesado (Pesado), daño Medio contra armadura.

18.5/2 El método de ataque puede también modificar el daño que hacen: las armas de proyectil deben tirar en la Tabla de PROYECTILES para ajustar el daño, y armas de golpe ganan un nivel de daño cuando se juegan con una fuerza de LUCHA superior a su peso (ver regla 23).



18.6 ARMADURAS: Cuando un personaje tiene fichas de armadura activas, representan las armaduras que el está usando. Un personaje puede tener cualquier número de cartas y fichas de armadura, pero hay un límite de las que puede tener activas a la vez. Puede tener activas sólo una de cada tipo de armadura: un casco activo, una cota de malla activa, un escudo activo y una armadura completa activa. También puede tener cualquiera o todas de las cuatro cartas de armadura activas a la vez. **EJEMPLO:** Un personaje puede tener una armadura completa, un casco, una coraza, un escudo y las cuatro cartas de armadura activas a la vez, pero nunca puede tener dos escudos activos a la vez.

* **Explicación:** Se asume que una cota de malla puede unirse a una armadura completa para reforzarla, y un casco de batalla puede llevarse encima del casco de la armadura.

* Monstruos (y otros denizens) no pueden usar fichas o cartas de armadura.

18.7 En combate, las fichas activas de armadura del personaje le protegen de algunos ataques. Cuando un ataque golpea armaduras, el ataque reduce una estrella de afilado e inflige el daño a la armadura en lugar de al personaje (ver regla 23). Cada carta y ficha de armadura muestra una letra que define la dureza de la armadura. Esta dureza define la cantidad de daño necesitado para afectar la armadura – la armadura ignora ataques que inflijan menos daño. **EJEMPLO:** Un escudo medio no es afectado por un daño Ligero.

18.7/1 Cuando una ficha de armadura es golpeada con una fuerza igual a su dureza, la armadura queda dañada y se vuelve por el lado “dañada”. Cuando el golpe excede su dureza, la armadura se destruye. **EJEMPLO:** Un escudo medio es dañado con una fuerza Media, y destruido con fuerzas Pesadas o Tremendas.

18.7/2 Cartas de armadura no pueden dañarse. Cuando una carta de armadura es dañada por daño que iguala o excede su dureza de armadura, la carta se destruye.



18.8 ARMADURAS DAÑADAS: Las fichas de armadura están giradas por el lado “intacto” al principio de la partida. Cuando se dañan, se giran por el lado “dañado” y quedan así hasta que se reparen o sean destruidas. Mientras están dañadas, su protección es la normal.

18.8/1 Cuando una armadura dañada, es dañada de nuevo, se destruye.

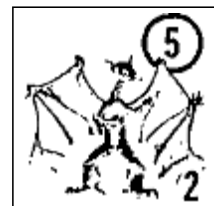
18.8/2 La LISTA DE PRECIOS señala precios especiales por armaduras dañadas. Cuando se vende armaduras dañadas, utilizar el precio señalado para armaduras dañadas.

18.8/3 Cuando nativos o visitantes compran armaduras, instantáneamente las reparan. Están disponibles inmediatamente para volver a ser compradas (por su precio “intacto”). Es el único camino para reparar armaduras.

18.9 ARMADURAS DESTRUÍDAS: Cuando una armadura se destruye, es retirada.

18.9/1 Cuando una ficha ordinaria de armadura se destruye, su propietario no obtiene compensación. La ficha destruida se gira al lado intacto y se pone en la TABLA DE PREPARACIÓN: cascos y escudos en las cajas de Soldados, cotas de malla y la caja de Guardia y armaduras completas en la caja de la Orden. **Explicación:** las fichas regeneradas representan nuevas fabricaciones de armaduras. Las fichas ordinarias de armadura siempre están en el juego – Cuando se destruyen inmediatamente reaparecen como nuevas armaduras.

18.9/2 Cuando una carta o ficha de tesoro de armadura se destruye, se quita del juego por el resto de la partida. **Especial:** El propietario gana ORO que refleja el valor de las joyas y metales en la armadura destruida. La lista de FICHAS DE TESORO muestra el valor de las fichas de tesoro destruidas, y la lista de ARMADURAS, la de las cartas de armadura destruidas.



19. MONSTRUOS

19.1 En el SEGUNDO ENCUENTRO, los monstruos aparecen en el mapa más frecuentemente, y atacan personajes a la vista. Rondan, mueven y bloquean como en el PRIMER ENCUENTRO. No pueden bloquear personajes escondidos.

19.1/1 Apareciendo: Los monstruos pueden ahora aparecer en el azulejo del personaje esté oculto o no. **Cada vez que un personaje termina su turno en un hex que tiene fichas cara abajo, se giran y atraen a los monstruos que están en ronda.**

19.1/2 Combate: Cualquier monstruo que esté en el mismo claro que personajes no ocultos los atacará cuando el claro coja su turno durante el Anochecer. Los monstruos no pueden atacar a los personajes escondidos.

19.1/3 Los monstruos muertos se regeneran siempre que esten en ronda el séptimo día de la semana . Ver regla 12.6.

19.1/4 Comentario: La ronda afecta sólo aquellos monstruos que aparecen y mueven, no a los que bloquean y luchan (pueden haber monstruos inicialmente inactivos que han bloqueado con un personaje recién llegado a su claro)– bloquean y luchan de la misma manera si están en ronda o inactivos. Ambos, en ronda e inactivos, pueden bloquear y atacar al personaje, pero sólo cuando no se está escondido. Cuando un personaje acaba su turno durante LUZ DEL DÍA, los monstruos en ronda pueden aparecer y mover en su claro esté escondido o no. Los monstruos no pueden aparecer o mover cuando están inactivos, se mantienen en su claro.

19.2 Cada ficha de monstruo representa el monstruo dibujado en la ficha. El tamaño de cada ficha de monstruo significa el tamaño y vulnerabilidad del monstruo. La vulnerabilidad del monstruo es el daño que debe infligirse para matarlo. Las fichas grandes son monstruos Tremendos, las intermedias son monstruos pesados y las más pequeñas son monstruos medianos

19.2/1 La LISTA DE MONSTRUOS identifica cada monstruo e indica su longitud de arma, método de ataque, botín en Fama, en Notoriedad y cuál es su armadura. Los botines de FAMA Y NOTORIEDAD se usan para determinar los puntos que un personaje consigue por matar al monstruo. La mayoría de los monstruos tienen una longitud de arma de cero (“dientes /garras” - “tooth/claw”), y atacan golpeando.

19.2/2 Los dragones, Trolls y Serpientes (incluidas víboras) son los únicos monstruos con armadura, es decir, las escamas y grosos de su piel se trata como si dispusieran de una armadura completa. Estos monstruos están protegidos por esta armadura en todas las direcciones; todos los ataques que les impactan, lo hacen sobre su armadura y pierden una estrella. Una armadura de un monstruo no puede ser dañada o destruida mientras el monstruo vive..



19.2/3 Cinco de los monstruos tienen dos fichas: cada Gigante tiene una ficha extra con un dibujo de un Garrote, y cada Dragón Tremendo tiene una ficha extra con un dibujo de su cabeza. Cada ficha extra mueve con

su monstruo, pero ataca separadamente, con sus propios valores de combate. Las fichas extras no pueden ser atacadas; el único camino para matarlas es matando al monstruo.

19.3 Los número, letras y símbolos en las fichas de monstruos son valores de combate que utilizan en las luchas. Cada monstruo siempre utiliza el valor que tiene cara arriba en ese momento.

19.3/1 La letra de daño y la estrella afilada definen el daño que el monstruo inflige cuando contacta, calculado de la misma manera que el daño infligido por las armas (ver regla 18.5). *Especial:* Monstruos sin letras de daño no infligen daño cuando su ataque impacta. Sus ataques infligen resultados especiales, como se explica en la regla 24.

19.3/2 El número con la letra de daño define el tiempo de ataque del monstruo y el otro número es el tiempo de movimiento. Estos números muestran cuánto tiempo necesita el monstruo para completar un ataque o un movimiento. Los números más bajos representan acciones más rápidas

19.4 Las fichas de Monstruos Tremendos están normalmente giradas con la cara roja abajo, y las otras fichas (incluyendo garrote y cabezas) están giradas normalmente con el lado más claro arriba. Estas fichas se giran sólo durante el combate, y cuando el combate acaba vuelven a su lado normal.

20. RESUMEN DEL COMBATE

20.1 Cuando se resuelve el combate en un claro, los personajes y monstruos en ese claro toman parte en el combate y los personajes y monstruos en otros claros no hacen nada.

20.2 Los personajes usan la sección de MELÉ en la parte de atrás de su hoja de HISTORIA PERSONAL para combatir a los monstruos. Nota: las cajas de “HECHIZO” (SPELL) no se utilizan hasta que la magia se introduzca en el CUARTO ENCUENTRO.

20.2/1 Los monstruos que están atacando personajes se colocan en las cajas rojas en su sección de MELÉ. Los monstruos que no son atacados por nadie se ponen a un lado. Si uno de esos monstruos es atacado, se coloca en una Sección de Melé sin usar para resolver el combate

20.2/2 Los personajes colocan sus fichas de armadura que les protejeran en los óvalos de armadura en su hoja, y luchan jugando sus fichas de acción y de armas en los Círculos grises de ataque y cuadrados grises de maniobra.

20.3 Los personajes y monstruos luchan haciendo “rondas de combate”. Cada ronda representa un intercambio de golpes, incluyendo preparaciones y consecuencias. Cada ronda consiste en un **paso de encuentro** en el cual los personajes y monstruos se preparan, un **paso de melé**, en el cual se intercambian golpes y un **paso de fatiga** en el cual tienen lugar las consecuencias.

20.4 Al principio del paso de encuentro, todos los monstruos en el claro son asignados para atacar a los personajes no ocultos. Después de que todos hayan sido asignados, cada personajes coge su turno en el cual juega una acción para prepararse para la batalla.

20.4/1 Cada personaje puede “atraer” monstruos a su hoja voluntariamente, y monstruos que están sin asignar se asignan al azar: los personajes no ocultos en el claro tiran por cada monstruo y el personaje que saca la tirada más alta, coge al monstruo. Cada monstruo se pone en la sección de melé del personaje que está atacando, y queda asignado a ese personaje hasta que otro lo atraiga. Nota: Personajes ocultos están a salvo. Los monstruos no pueden asignarse a personajes ocultos.

20.4/2 Los personajes pueden hacer una acción por paso de encuentro. Puede utilizar una ficha de MOVIMIENTO para huir, o jugar una ficha de LUCHA para girar y alertar su arma activa. Si no juega una ficha de acción, puede activar un objeto y/o inactivar un objeto, o puede abandonar cualquier número de objetos. **IMPORTANTE:** Los monstruos en su hoja limitan las fichas de acción que puede jugar.

20.5 ATAQUES Y MANIOBRAS: Durante el paso de melé los personajes y monstruos luchan haciendo “ataques” y “maniobras”.

20.5/1 Un ataque representa un simple golpe que se dirige el objetivo desde una dirección específica. Cada ataque tiene una dirección y un número de tiempo (o tiempo de ataque). Hay tres direcciones de ataque: *Estocada -Thrust* (directo hacia adelante), *Balance- Swing* (de lado a lado) y *Aplastar - Smash* (de arriba a abajo). El tiempo de ataque define lo que tarda en impactar el golpe; números más bajos son ataques más

rápidos.

20.5/2 Una maniobra representa un movimiento en una dirección para esquivar los ataques que llegan. Cada maniobra tiene una dirección y un tiempo de maniobra. Las tres direcciones de maniobra son CARGA-CHARGE (hacia delante), REGATE-DODGE (de lado) y AGACHARSE-DUCK (hacia abajo). El tiempo de maniobra define el tiempo que tardas en completar la maniobra; números más bajos significan maniobras más rápidas.

20.6 Durante el paso de melé, cada personaje puede hacer un ataque contra un monstruo, y cada monstruo un ataque contra un personaje. Cada y personaje y monstruo pueden hacer una maniobra defensiva para evitar ataques enemigos..

20.6/1 Cada personaje coloca su ficha de ATENCION sobre el monstruo que atacará y ataca colocando una ficha de LUCHA y su arma activa en uno de los círculos de ataque; el círculo define la dirección del ataque y el número de tiempo del arma define la velocidad del ataque. Se realiza una maniobra defensiva colocando una ficha de movimiento en un cuadrado de maniobra, el cuadrado escogido define la dirección de su maniobra y el número de tiempo de la ficha de MOVIMIENTO define el tiempo de maniobra.

20.6/2 Cada personaje es atacado por todos los monstruos de su hoja. Después de jugar su propio ataque y maniobra, el personaje tira un dado para posicionar los monstruos en su hoja al azar. La caja roja donde acaba cada monstruo define la dirección de su ataque y su maniobra y los valores de combate del monstruo definen sus tiempos de ataque y maniobra.

20.7 Después de que los monstruos se hayan colocado, todos los ataques se resuelven.

20.7/1 Cada ataque es comparado con la maniobra defensiva de su objetivo para determinar si el ataque impacta. **Un ataque impacta automáticamente a menos que la maniobra del objetivo la evite, o el atacante muera antes de que su ataque impacte.**

a. Si un tiempo de ataque es más bajo que la maniobra del objetivo, entonces el ataque impacta antes de que el objetivo pueda apartarse (es más rápido y no le da tiempo a su objetivo de apartarse). Esta táctica está dirigida a “socavar” el tiempo de maniobra del objetivo.

b. Cada dirección de ataque intercepta una de las direcciones de maniobra: Aplastar – Thrust intercepta CARGA, Balance-Swing intercepta REGATE y Aplastar-Smash intercepta AGACHARSE. **Si un ataque intercepta la dirección de la maniobra de su objetivo, entonces el ataque impacta** (aunque el objetivo se haya apartado a tiempo, le cae encima el golpe).

c. Si el tiempo de ataque es igual o excede el tiempo de maniobra del objetivo y el ataque no intercepta la dirección de la maniobra, el ataque falla. Explicación: El objetivo completa su maniobra defensiva y se coloca fuera de la dirección del ataque.

20.7/2 Los impactos hacen efecto en el orden determinado por la velocidad y longitud del arma atacante. El daño que inflige cada ataque es comparado con la “vulnerabilidad” del objetivo para determinar su efecto sobre él.

a. Un ataque que impacta a un monstruo, le mata o no tiene efecto. Cuando un personaje mata a un monstruo, gana FAMA Y NOTORIEDAD.

b. Un ataque que impacta en un personajes puede matarle, herirle, matar su caballo, dañar o destruir su armadura, o no tener efecto. Si muere, todos los monstruos atacantes quedan “no asignados” y pueden ser asignados a nuevos objetivos en la siguiente ronda.

20.8 Durante el paso de fatiga, cada personajes inactiva fichas de acción en pago por su fatiga y heridas.

20.9 Los personajes y monstruos en el claro repiten las rondas de combate hasta que no haya personajes en el claro, o hasta que haya dos rondas consecutivas de combate en que nadie o nada muera, sea dañado, destruido, fatigado o herido, y no haya Monstruos tremendos con la cara roja hacia arriba. Al final de la última ronda, los personajes en el claro pueden recolocar sus pertenencias y comerciar.

21. JUGANDO FICHAS EN EL COMBATE

21.1 RESTRICCIONES: Hay límites a las fichas de acción que un personaje puede utilizar durante el combate.

21.1/1 Un uso: Cada ficha acción puede ser jugada sólo una vez por ronda. Al final de cada paso de encuentro y de melé, cada personaje coloca las fichas de acción jugadas en la caja de USADOS ESTA RONDA (USED THIS ROUND) de su sección de melé. Estos fichas quedan en esa caja hasta el final de la ronda, para poder ser usados en la siguiente ronda de combate.

21.1/2 Límite de esfuerzo: Cada personaje no puede jugar más de un total de dos asteriscos por ronda de combate. Si juega una ficha que causa que el total de asteriscos jugados en la ronda sea mayor de dos, la jugada se cancela.

21.1/3 Restricciones de fuerza: Los objetos de los personajes limitan las fichas de acción que pueden jugar. Se puede jugar una ficha de LUCHA sólo si su fuerza iguala o excede el peso de su arma activa. Se puede jugar una ficha de MOVIMIENTO sólo si su fuerza iguala o excede el peso de todos los objetos que tiene. Si se juega una ficha que no tiene suficiente fuerza, se cancela la jugada –durante el combate no existe la opción de abandonar los objetos de sobre peso (si en el paso de encuentro).

21.2 MONSTRUOS: Los monstruos en las hojas de los personajes limitan las fichas de acción que él puede jugar durante el paso de encuentro.

21.2/1 Se pueden jugar fichas de acción sólo si su velocidad es menor que la velocidad de movimiento de todos los monstruos en su sección de melé. *Explicación:* Los monstruos corren hacia él, su velocidad de movimiento indica el tiempo hasta que el monstruo le alcanza. Si juega una ficha que empata o excede ese tiempo, el monstruo le alcanza e interrumpe la acción antes de completarla.

21.2/2 Los monstruos en la hoja de personaje no interfieren con las acciones que no requieren fichas de acción, y no interfieren con las fichas de acción jugadas durante el paso de melé.

21.3 FATIGA y HERIDAS: Al final de cada ronda, durante el paso de fatiga, cada personajes debe inactivar fichas de acción en pago de la fatiga y heridas recibidas durante la ronda.

21.3/1 Fatiga: Cada personaje puede jugar un asterisco por ronda sin fatigarse, pero si el juega más de un asterisco, debe fatigar asteriscos extras. Cuenta los asteriscos jugados (normalmente 2, sino ver punto b) y especifica el asterisco que no fatiga. El resto de asteriscos jugados causan la fatiga de un asterisco del mismo tipo: cada asterisco extra de movimiento causa la fatiga de un asterisco de movimiento, y así sucesivamente. Puede fatigar cualquier asterisco que tenga en juego, incluidos asteriscos jugados esa ronda, mientras sean del tipo correcto. *EJEMPLO:* Si juega un asterisco de MOVIMIENTO y uno de LUCHA, debe fatigar un asterisco de movimiento o uno de lucha. Si juega dos asteriscos de movimiento, debe fatigar un asterisco de MOVIMIENTO.

a. La ficha de AGACHAR del Enano cuanta como una ficha de movimiento y la ficha BERSERK del Berserker cuenta como una ficha de LUCHA a la hora de fatigarlos.

b. Normalmente un personaje no juega más de dos asteriscos, pero si usa cartas del tesoro “ENERGÍA” para jugar más asteriscos, debe fatigar asteriscos extra. El número de asteriscos fatigados siempre es uno menos de los jugados.

c. Cuando un personaje no juega asteriscos, él no descansa asteriscos-sólo que no fatiga ninguno.

21.3/2 Heridas: Los personajes deben herir una ficha por cada herida que ellos reciben durante el combate. Reciben una herida por cada ataque que inflige daño ligero o mayor directamente sobre él, o medio o mayor si golpea sobre su armadura. No reciben heridas por ataques que impactan en su caballo. Pueden herir cualquier ficha de acción que hayan jugado, incluidos fichas que hayan jugado esa ronda. No pueden herir pertenencias.

21.4 JUGADAS ILEGALES se cancelan y no tienen efecto, y las fichas que han sido jugadas se colocan en la caja “USADOS ESTA RONDA”

de sus propietarios. No se pueden jugar otra vez durante esa ronda y sus asteriscos de esfuerzo cuentan para el límite de esfuerzo y fatiga.

21.5 CABALLOS: Cuando un personaje tiene un caballo activo, puede jugarlo como si fuera una ficha de MOVIMIENTO con la fuerza y velocidad que muestra su ficha. Puede jugarlo durante los pasos de encuentro y de melé (no se coloca en USADO ESTA RONDA) y cuando se juega se puede girar del otro lado, pero **puede jugarlo “galopando” sólo una vez por ronda.** Una vez lo juega galopando debe girarlo a la cara “andando” por el resto de la ronda..

21.5/1 El personaje puede jugar un caballo sólo si está activo (por eso los caballos no pueden ser usados en las cuevas, donde están automáticamente inactivos). Puede escoger entre usarlo o no – no está obligado a usarlo sólo porque esté activo.

21.5/2 Especial: Cuando se usa un caballo para maniobrar en el paso de mele, cualquier ataque que le impacta, inflige daño al caballo en lugar de al personaje. *Nota:* Los caballos de guerra están protegidos por armadura en todas las direcciones. Todos los ataques que impactan en un caballo de guerra impactan la armadura y pierden una estrella. Su armadura no puede ser dañada mientras el caballo viva.

21.6 ARMAS: Cuando un personaje tiene un arma activa y juega una ficha de LUCHA, debe utilizar ese arma en el ataque.

21.6/1 Si el arma tiene un número de tiempo el la cara que usa, ese número define la velocidad de su ataque – no tiene la opción de usar el número de un ficha de LUCHA en su lugar. Si su arma no tiene número de tiempo, entonces el número de su ficha de lucha es la velocidad del ataque.

21.6/2 Si no tiene un arma activa, puede atacar sólo con una ficha de LUCHA. *Explicación:* Se asume que tiene una daga que usa cuando no hay mejores armas disponibles. No puede usar esta daga cuando tiene un arma activa – debe jugar con el arma.

21.7 ARMADURA: Durante el combate, cada personaje debe poner todas sus fichas activas de armadura en los óvalos de su sección de MELE. No puede poner armaduras inactivas en esa hoja. Cada ficha de armadura activa le protege de las direcciones de ataque nombradas en el óvalo donde se pone.

21.7/1 Debe poner su casco, cota de malla, y armadura completa en los óvalos donde están dibujados.

21.7/2 Si tiene un escudo activo, puede ponerlo en uno de los tres óvalos de ESCUDO. Protege sólo en la dirección señalada en el óvalo. Se pone el escudo en el óvalo durante el paso de melé, en el mismo momento que se juegan los ataques y maniobras.

21.7/3 La carta de armadura UNGUENTO DE ACERO (OINTMENT DE STEEL) protege las tres direcciones, como una armadura completa. Se pone en el óvalo *SUIT DE ARMOR*.

21.7/4 Las otras tres cartas de armadura se ponen en los óvalos de ESCUDO: el CHALECO ENJOYADO DE ENANO (BEJEWELLED DWARF VEST) se coloca en el óvalo titulado “*thrust*”, el BRAZALETE DORADO (OROEN ARM BAND) se coloca en el óvalo “*Swing*” y la CORONA DORADA (OROEN CROWN) se coloca en el óvalo “*Smash*”.

22. UNA RONDA DE COMBATE

22.1 PASO DE ENCUENTRO: El personaje que tiene el primer turno durante Luz del día es el “primer personaje”. Cuando los personajes cogen su turno durante el paso de encuentro, empiezan con el primer personaje y luego a la izquierda, saltándose a quien no esté en el claro. Los turnos siempre empiezan con la posición del primer personaje, aunque esté muerto o no esté en el claro.

22.2 Asignando monstruos: Al principio del paso de encuentro todos los monstruos en el claro deben ser asignados para atacar personajes no ocultos en el claro (no pueden asignarse a personajes ocultos). Cuando un monstruo se asigna a un personaje, se pone en una de sus tres cajas rojas de la sección de melé. *Nota:* Es el único momento en que los monstruos pueden ser asignados. Los monstruos no pueden cambiar objetivos después y los monstruos no asignados no pueden atacar esa ronda.

22.2/1 Los monstruos que ya están asignados a personajes como resultado de las rondas previas de combate quedan asignados a los mismos personajes cuando la nueva ronda empieza. Una vez un monstruo se asigna a un personaje, se queda asignado a ese personaje hasta que huya o muera, o muera el monstruo, o algún otro personaje atraiga al monstruo.

22.2/2 Empezando con el primer personaje y siguiendo a la izquierda, cada personaje en turno puede llevar monstruos a su hoja voluntariamente, es decir “atraer” los monstruos para atacarlos. Puede coger a cualquiera de los monstruos del claro, incluidos aquellos que ya están asignados a otros personajes. Comentario: Esta táctica es usualmente utilizada en cooperación con otros personajes: un personaje coge muchos monstruos y planea su mejor maniobra defensiva, mientras otros juegan sus mejores ataques contra los monstruos.

a. Un personaje no puede quitar monstruos de su hoja o ponerlos en otras – sólo puede coger monstruos y ponerlos en su propia hoja.

b. Un personaje escondido puede coger monstruos en su hoja, pero se vuelve instantáneamente “no escondido”.

22.2/3 Cuando el personaje termina de atraer monstruos, los monstruos sin asignar el claro se asignan individualmente y al azar a los personajes no escondidos. Los jugadores especifican que monstruo se asignará y tiran dos dados y usan el número más alto. El monstruo se asigna al personaje que saca el resultado más alto; los empates se resuelven volviendo a tirar.

a. Se pueden emplear los modificadores a la tirada (obtenidos por tesoros, habilidades especiales, hechizos...), los cuales modifican estas tiradas. Se admiten los resultados mayores que 6 - no se convierten a 6.

b. Personajes escondidos no pueden tirar para asignar monstruos. Si todos los personajes están escondidos, los monstruos se quedan sin asignar y la ronda de combate continúa.

22.3 Realizando acciones: Cuando no quedan monstruos para asignar, cada personaje en el claro puede hacer una sola acción por paso de encuentro. Empezando por el primer personaje y hacia la izquierda, cada personaje puede hacer una de las acciones siguientes.

22.3/1 Si puede jugar la ficha requerida, puede: 1) jugar una ficha de MOVIMIENTO para huir (ver regla 25); o 2) jugar una ficha de LUCHA y girar su arma activa, alertándola o “desalertándola”. Puede jugar una ficha sólo si su número de tiempo es menor que el movimiento de todos los monstruos que tiene asignados (ver regla 21.2)

22.3/2 Si no juega una ficha de acción, puede: 3) activar un objeto y /o desactivar un objeto o 4) abandonar alguna de sus pertenencias en el claro. Los monstruos no interfieren en estas acciones.

22.4 PASO DE MELE: Durante cada ronda de combate, cada personaje puede hacer un ataque contra un monstruo que especifique como objetivo.

22.4/1 Al principio del paso de melé, los personajes en el claro (incluido ocultos) mezclan sus fichas de atención y los sacan de uno en uno, al azar. Cuando una ficha de personaje es escogida, se pone sobre la ficha del monstruo que atacará. Puede poner la ficha sobre cualquier monstruo en el claro, incluidos monstruos sin asignar o que tienen asignados otros personajes. No está obligado a escoger un objetivo; puede dejar su ficha sin jugar si lo desea, pero si lo hace así no puede atacar a nadie en ese turno.

a. Nombrarlo como objetivo no afecta al monstruo – él no reasigna su ataque al personaje que le ataca.

b. Si un personaje escondido coloca su ficha sobre un objetivo, instantáneamente deja de estar escondido. Si deja su ficha sin jugar, queda escondido.

22.4/2 Jugadas de los personajes: Después de que todos las fichas de atención se hayan sacado, cada personaje puede jugar un ataque una maniobra y su escudo, si tiene uno activo. Puede escoger no jugar un ataque o una maniobra si lo desea, pero si tiene un escudo activo debe jugarlo (ver regla 21.9/2). Todos los personajes hacen sus jugadas en secreto, ocultando sus secciones de mele al resto. Cuando todos han

terminado, se revelan las jugadas simultáneamente. Las jugadas no pueden ser cambiadas una vez se revelan.

No puede jugar una ficha o carta ya usada en el paso de encuentro, no puede jugar una ficha que haga que su esfuerzo total en esta ronda sea mayor de dos asteriscos.

22.5 Posicionando monstruos: Como cada personaje hace sus propias jugadas, también coloca las fichas de monstruos en sus hojas, en las cajas rojas sin girarlas. Puede colocar cada monstruo en cualquier caja que elija, con tal de que él ponga fichas en tantas cajas como le sea posible: no puede dejar que una de sus cajas esté vacía mientras haya más de una ficha en otras cajas (si pueden rodear!!!).

22.5/1 Cada monstruo no asignado que es atacado se posiciona en una sección de melé sin utilizar con uno de los personajes que le está atacando. Cada monstruo se coloca en una sección de melé diferente. Los monstruos sin asignar y que no son atacados se ignoran en esta ronda.

22.5/2 Después de revelar sus jugadas, los personajes al azar determinan la posición final de los monstruos colocados. Tiran un dado por cada sección (caja) de melé que tiene fichas posicionadas y la ficha de monstruo de esa sección de melé mueve como indica el resultado. Esta tirada no está afectada por modificadores. Se tira separadamente por cada sección de melé.

a. Si saca un 1, las fichas en “CHARGE y THRUST” no se mueven, y las otras dos cajas cambian las fichas: las fichas en “DODGE y SWING” mueven a “DUCK y SMASH”, y las fichas en “DUCK y SMASH” mueven a “DODGE y SWING”.

b. Si saca un “2”, la caja de “DODGE y SWING” no mueven. Las cajas “CHARGE y THRUST” y “DUCK y SMASH” cambian fichas.

c. Si sale un “3”, la caja “DUCK y SMASH” no mueve. Las cajas “CHARGE y THRUST” y “DODGE y SWING” cambian fichas.

d. Si sale un “4”, no se mueven las fichas. Cada ficha se queda donde está colocada.

e. Un “5” provoca que las fichas se muevan una caja abajo y a la derecha: fichas en “CHARGE y THRUST” se mueven a “DODGE y SWING”, fichas en “DODGE y SWING” se mueven a “DUCK y SMASH”, y fichas en “DUCK y SMASH” se mueven a “CHARGE y THRUST”.

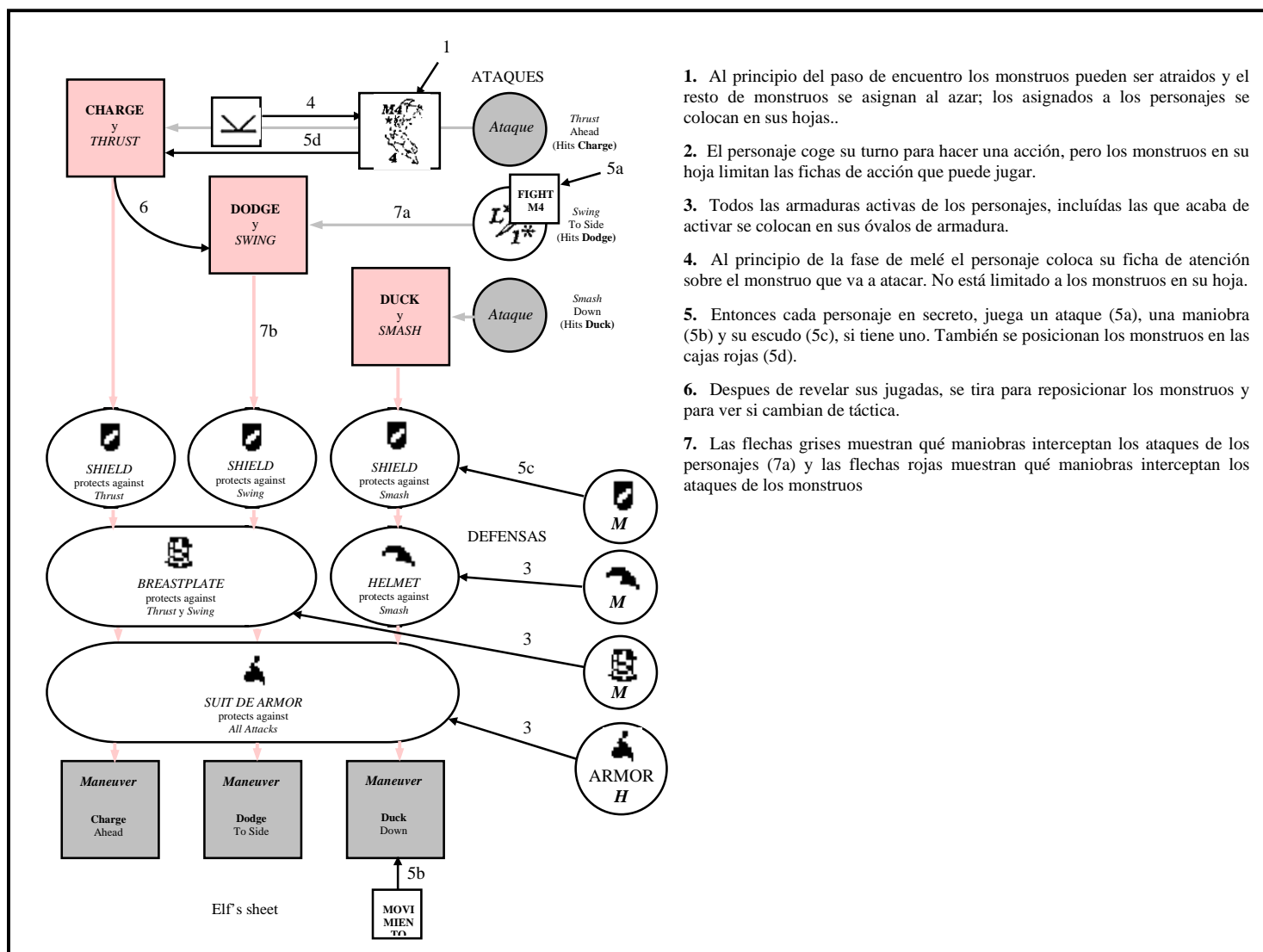
f. Un “6” causa que las fichas se muevan una caja arriba y a la izquierda: fichas en “CHARGE y THRUST” mueven a “DUCK y SMASH” fichas en “DUCK y SMASH” mueven a “DODGE y SWING”, y fichas en “DODGE y SWING”, mueven a la caja “CHARGE y THRUST”.

22.5/3 Después de que las fichas de monstruos se hayan reposicionado, el personaje determina al azar si se giran (si cambien su táctica). Especifica una de las cajas rojas, tira dos dados (sin modificadores) y consulta la tabla de CAMBIO DE TÁCTICAS (CHANGE TACTICS): si saca un “6” en uno de los dos dados, todos los monstruos en esa caja se giran. Se tira separadamente por cada caja que contenga monstruos y el resultado se aplica sólo a las fichas dentro de esa caja. Una vez una ficha se gira, se queda así hasta que vuelva a cambiar táctica.

22.5/4 Cada posición final de los monstruos determina su ataque y maniobra. Su tiempo de ataque es el tiempo de la ficha, su tiempo de maniobra es el de la ficha, y las cajas rojas de los monstruos definen su dirección de ataque y maniobra: cada caja nombra la dirección que representa: *EJEMPLO: Los monstruos en la caja arriba a la izquierda hacen ataque thrust y maniobra Charge*

a. Para jugar un ataque, un personaje pone su arma activa y una ficha de LUCHA en uno de los círculos de ataque. Si no tiene un arma activa, puede jugar sólo una ficha de LUCHA y atacar con su daga (ver regla 21.8/2). El círculo que escoge define la dirección de su ataque: cada círculo nombra la dirección que representa y la maniobra que intercepta. Su velocidad de ataque es igual al número de tiempo marcado en su arma; si no tiene número de tiempo, su velocidad de ataque será igual al número de la ficha de LUCHA. *Especial:* Puede jugar un ataque aunque no haya escogido objetivo. Si juega un ataque sin objetivo, cuando revela

UTILIZANDO DE LA SECCIÓN MELÉ



1. Al principio del paso de encuentro los monstruos pueden ser atraídos y el resto de monstruos se asignan al azar; los asignados a los personajes se colocan en sus hojas..

2. El personaje coge su turno para hacer una acción, pero los monstruos en su hoja limitan las fichas de acción que puede jugar.

3. Todos las armaduras activas de los personajes, incluidas las que acaba de activar se colocan en sus óvalos de armadura.

4. Al principio de la fase de melé el personaje coloca su ficha de atención sobre el monstruo que va a atacar. No está limitado a los monstruos en su hoja.

5. Entonces cada personaje en secreto, juega un ataque (5a), una maniobra (5b) y su escudo (5c), si tiene uno. También se posicionan los monstruos en las cajas rojas (5d).

6. Después de revelar sus jugadas, se tira para reposicionar los monstruos y para ver si cambian de táctica.

7. Las flechas grises muestran qué maniobras interceptan los ataques de los personajes (7a) y las flechas rojas muestran qué maniobras interceptan los ataques de los monstruos

su ataque puede girar su arma activa a la otra cara (útil para asegurarse alertar el arma, si compensa el perder una acción de ataque...).

b. Para jugar una maniobra defensiva, un personaje pone una ficha de MOVIMIENTO en uno de los cuadrados de maniobra. El cuadrado que escoja define la dirección de la maniobra, cada cuadrado nombra la dirección que representa. Su velocidad de maniobra es igual al número de tiempo de su ficha de MOVIMIENTO.

c. Cada jugada de personaje está limitada como se explica en la regla 21.

22.6 RESOLVIENDO ATAQUES: Una vez determinada la posición final de los monstruos, se compara cada ataque con cada maniobra del objetivo para ver si el ataque falla. Un ataque que impacta no hace aún efecto – puede todavía pararse por la muerte del atacante antes de que su ataque impacte (ver regla 23). Los ataques impactan automáticamente a menos que las maniobras de los objetivos lo eviten o el atacante muera antes de impactar.

22.6/1 Se compara la velocidad de cada ataque con la velocidad de la maniobra del objetivo. Si la velocidad del ataque es menor, el ataque impacta el objetivo y aborta su maniobra defensiva.

22.6/2 Se compara la dirección del ataque con la dirección de la maniobra del objetivo. Si el ataque intercepta la maniobra, el ataque impacta. **Las flechas de la Sección de melé ilustran qué direcciones de ataque interceptan direcciones de maniobra.**

a. Las flechas grises muestran qué caja roja es impactada por cada círculo de ataque. Cada personaje sigue la flecha gris desde el círculo que contiene su ataque hasta que llega a una caja roja. Si el objetivo está en esa caja o en la misma caja de otra hoja, su ataque intercepta e impacta. *Nota:* No puede impactar otros monstruos en la caja. El único monstruo que puede impactar es su objetivo. *EJEMPLO:* Si la flecha apunta a la caja "DUCK y SMASH", intercepta a su objetivo si su objetivo está en cualquier caja "DUCK y SMASH" de cualquier hoja.

b. Las flechas rojas muestran qué cuadrado de maniobra es impactado por cada caja roja. Si una caja roja contiene monstruos, sigue la flecha roja desde la caja hasta llegar al cuadrado de maniobra (pasando por los óvalos de armaduras) Si ese cuadrado contiene la maniobra del personaje, todos los monstruos en esa caja roja interceptan la maniobra del personaje y le impactan. *Especial:* Si un personaje no juega una maniobra, todas las fichas de monstruos en su hoja le interceptan e impactan.

22.6/3 Si un ataque no abortado no intercepta su objetivo, falla. Cuando un personaje falla, quita su ataque del círculo y gira sus armas activas con la cara alerta arriba. Cuando un monstruo falla, se pone arriba de la sección de melé del personaje.

22.7 Impactos: Los ataques que impactan hacen efecto cada uno a su vez, en el orden definido por la longitud del arma y la velocidad del ataque.

22.7/1 En la primera ronda del combate en cada claro cada día, los ataques impactan en el orden definido por la longitud de las armas, armas más largas antes que más cortas. Si los ataques tienen la misma longitud del arma, el ataque con el menor número de tiempo impacta primero.

22.7/2 En las rondas siguientes de combate en ese claro ese día, impactan los ataques en el orden definido por sus tiempos de ataque, los más pequeños primero. Si tienen el mismo tiempo de ataque, el arma más larga impacta antes.

22.7/3 Cuando un impacto hace efecto, instantáneamente inflige el resultado sobre el objetivo como se explican en la regla 23. Si un atacante muere antes de que su ataque impacte, su ataque es cancelado sin efecto alguno.

22.7/4 Después de que todos los ataques hayan impactado o hayan sido cancelados, cada personaje coge su ficha de atención para poder usarla en la siguiente ronda de combate, y pone los monstruos que queden en su hoja en la parte de arriba de su hoja, y el paso de melé acaba.

22.8 PASO DE FATIGA: Durante el paso de fatiga, los personajes pagan por su fatiga y heridas como se explica en la regla 21.3.

22.9 FINAL DE LA RONDA: Al final del paso de fatiga los personajes determinan si hay otra ronda de combate. Si el combate continúa, los personajes y monstruos empiezan la siguiente ronda.

22.9/1 Las rondas de combate en un claro terminan inmediatamente cuando no hay personajes en el claro o cuando hay dos rondas consecutivas en las cuales no mueren personajes, monstruos o caballos, no se dañan o destruyen armaduras, no se hieren o fatigan fichas y no hay Monstruos tremendos con la cara roja arriba. El combate termina incluso si en el claro hay monstruos y personajes no ocultos. *Explicación:* Los monstruos se tranquilizan cuando no pueden enzarzarse con los personajes.

22.9/2 Cuando hay personajes en un claro el combate continua hasta que hay dos rondas sin eventos incluso si todos los personajes están escondidos (cogen dos rondas para empezar la batalla otra vez, si lo desean), e incluso no hay monstruos en el claro (esto permite al personaje retirarse como se explica en la regla 25).

22.9/3 Cuando finaliza el combate en un claro, cualquier personaje en el claro puede reordenar pertenencias y comerciar entre ellos normalmente, incluso si están no ocultos y hay monstruos en el claro.

23. INFLINGIENDO DAÑO

23.1 Cuando un ataque impacta, instantáneamente inflige daño al objetivo. El daño es medido en los mismos niveles que el peso : T para Tremendo, H para pesado, M para medio y L para ligero. El daño que un arma o ficha de monstruo inflige es igual a la letra de daño en la ficha de ataque, más los niveles de las estrellas afiladas en la ficha de ataque.

23.1/1 Si el ataque no toca armadura, cada estrella incrementa el daño en un nivel.

23.1/2 Si el ataque impacta en la armadura, una de las estrellas no se puede añadir al daño (la estrella no se pierde permanentemente, sólo que no cuenta en el ataque actual), pero cada estrella adicional incrementa el daño un nivel. *EJEMPLO:* Una ficha con una M (medio) y dos estrellas inflige daño Tremendo normalmente, pero sólo daño Pesado cuando impacta en armadura.

23.1/3 Si la ficha atacante no tiene estrellas, el daño que inflige no es afectado por la armadura. Una ficha H (pesado) sin estrella inflige Daño Pesado impacte armadura o no.

23.2 Cuando un personaje impacta a un monstruo, el ataque impacta en armadura sólo si el monstruo es un Dragon, Troll o Serpientes (incluido víboras)

23.2/1 El método de ataque del arma del personajes puede modificar el daño que causa.

a. Si impacta con un **arma de proyectil**, debe tirar en la tabla de PROYECTILES y ajustar el nivel de daño como indica su resultado

b. Si juega un **arma de golpe** con una ficha de LUCHA cuya fuerza excede el peso del arma, el daño se incrementa en un nivel. El daño se incrementa sólo un nivel con independencia de cuanta fuerza extra tenga la ficha de LUCHA. *EJEMPLO:* Si se juega una ficha de LUCHA M, H o T con un arma de golpe Ligera, el daño se incrementa en un nivel (a Medio, más cualquier estrella)

c. Especial: Una daga (ficha de LUCHA jugada sola – ver regla 21.8/2) es un arma de peso “despreciable” y con una estrella. Siempre gana un nivel por exceso de fuerza de LUCHA, y causa daño MEDIO cuando no impacta armadura, daño LIGERO cuando impacta armadura.

23.2/2 El personaje compara el daño final causado por su ataque con la vulnerabilidad del monstruo (definida por su tamaño- ver regla 19.2). Si el daño igual o excede la vulnerabilidad, el monstruo está muerto. Si el daño es menor que la vulnerabilidad, el daño no se efecta. Después de impactar, la ficha del arma del atacante, se vuelve al lado no alerta.

23.3 Cuando un monstruo golpea a un personaje, el personaje debe determinar si el ataque daña su caballo, armadura, o a él mismo.

23.3/1 Si el personaje juega un caballo para maniobrar en el paso de melé, cuando le atacan impactan sobre el caballo y no hay daño sobre el personaje y su armadura. Se compara el nivel de daño final con la vulnerabilidad del caballo (ver la LISTA DE CABALLOS). Si el daño iguala o excede la vulnerabilidad del caballo, muere. Si el daño es menor, no le afecta. Nota: Si el caballo es un caballo de guerra, el ataque golpea la armadura y se reduce en una estrella de afilado.

23.3/2 Si el personaje no jugó un caballo, entonces el ataque daña al personaje o su armadura. Si la flecha roja desde la caja de ataque del monstruo lleva a un óvalo que contiene una ficha de armadura, el ataque impacta en esa armadura y se reduce en una estrella, y la mayoría del daño se causa a la armadura en lugar de al personaje. La dirección del ataque del monstruo (no de la maniobra del personaje) define qué armadura es impactada. El ataque golpea sólo una ficha de armadura: para y golpea la primera ficha que encuentre. Si impacta en un óvalo que contiene carta y ficha de armadura, impacta sólo en la ficha, no en la carta.

a. Se compara el daño final infligido por el ataque con la dureza de la armadura para determinar el efecto en la armadura. Si la dureza es mayor que el daño, no la afecta. Si el daño es mayor que la dureza, la ficha de armadura es destruida. Si el daño y la dureza son iguales, el efecto depende de qué armadura es, si es una ficha de armadura, queda dañada, y si es una carta de armadura (un tesoro), ésta es destruida (cartas de armadura no pueden dañarse)

b. Si el ataque inflige daño Medio o mayor en la armadura, el personaje sufre una herida (ver regla 21.3/2).

23.3/3 Si la flecha roja no pasa a través de un óvalo que contenga armadura, el ataque daña directamente al personaje. Compara el nivel final de daño con la vulnerabilidad del personaje (en su carta de personaje). Si el daño iguala o excede su vulnerabilidad, muere. Si es menor pero más que “despreciable”, sufre una herida (ver 21.3/2). Si el daño es “despreciable” no tiene efecto.

23.4 Impactos causan daño de uno en uno, en el orden definido por la longitud y la velocidad del ataque (ver regla 22.7). Cuando un golpe causa daño el resultado hace efecto al instante, antes de que el siguiente golpe cause daño: si el impacto cambia la situación (ej. elimina una armadura) el siguiente golpe daña de acuerdo con la nueva situación. *Excepción:* Fichas de acción heridas no se quitan del juego hasta el paso de fatiga.

23.4/1 Cuando un monstruo o personaje muere, todos los ataques que están esperando para golpearle se cancelan. Cualquier arma que realizaba el ataque cancelado gira al lado alerta..

23.4/2 Si un personaje o monstruo muere antes de que su ataque cause un daño, su ataque se cancela y no hace efecto. *EJEMPLO:* Si un personaje y monstruo juegan ataques “asesinos” uno contra el otro, el que golpea primero, sobrevive

RESOLVIENDO ATAQUES: El espadachín y el Elfo están atacando los blancos indicados por sus fichas de Atención. El espadachín pone un monstruo en cada caja porque tiene que llenar el mayor número de cajas posible (en cualquier caso el gigante y su garrote deben ser puestos en diferentes cajas - regla 24.6), y después de la tirada para reposicionar y cambiar tácticas los monstruos se colocan como se muestra y los ataques se resuelven.

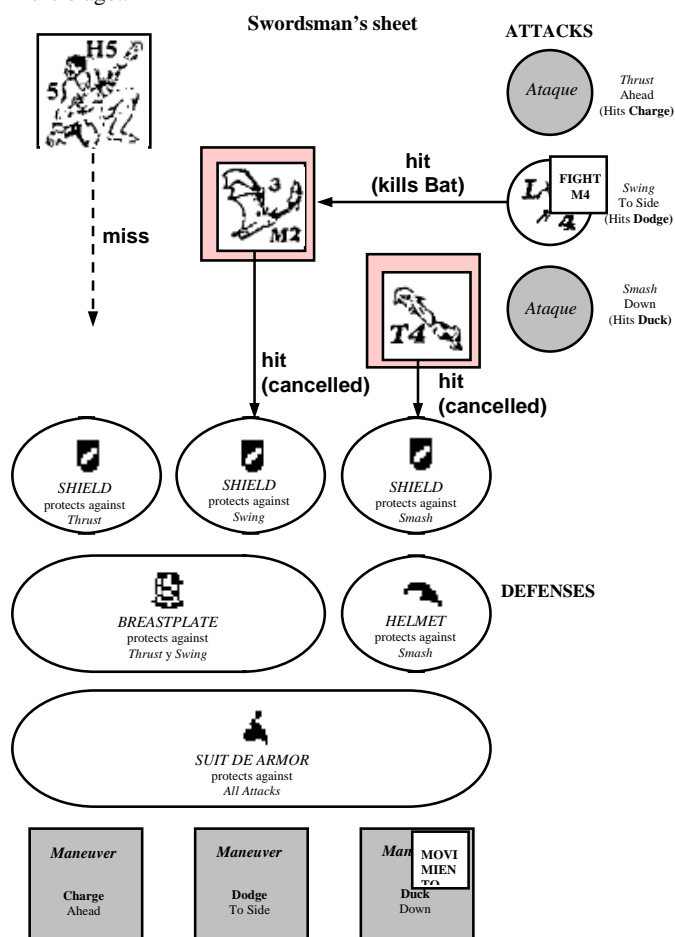
Quitando fallos: Se compara cada ataque a la maniobra del objetivo para ver si impacta:

Gigante: El ataque del gigante no coincide con la maniobra de su objetivo y su velocidad (5) no aborta la velocidad de maniobra del Espadachín (3), por eso la ficha del Gigante falla y se quita de la caja

Garrote: El garrote intercepta la dirección de la maniobra del espadachín, y por eso le impacta.

Murciélago: El tiempo de ataque del murciélago es 2, cortando el tiempo de maniobra del Espadachín, por eso impacta

Swordsman: El ataque del Espadachín intercepta e impacta al Murciélago..



Elfo: El Elfo utiliza el tiempo de ataque de su arma, dando un tiempo de 1, lo que corta la maniobra e impacta al gigante.

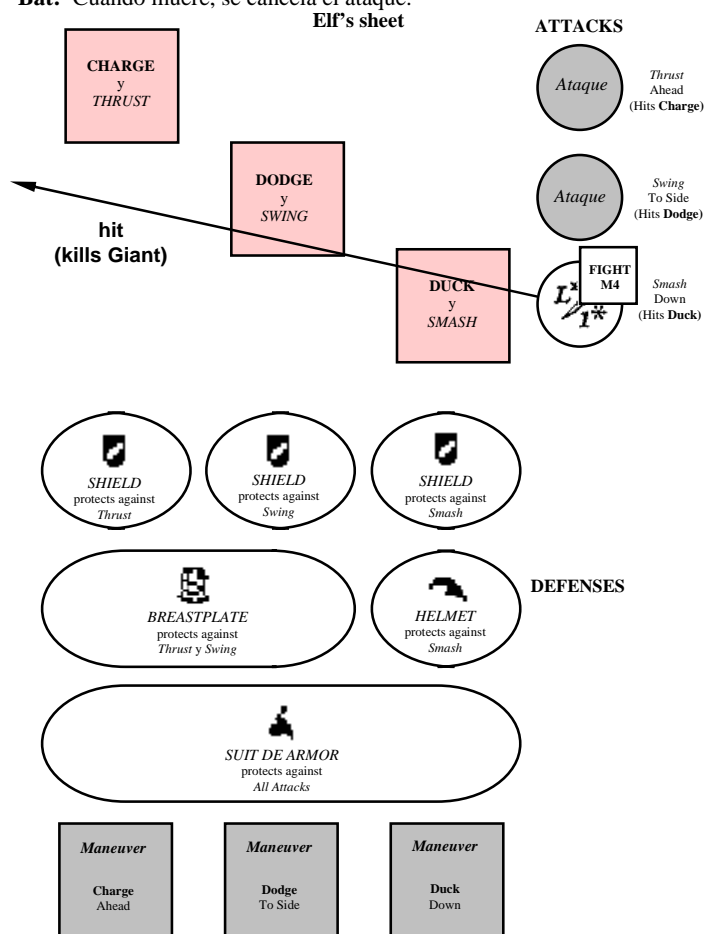
Orden de los impactos: Es la primera ronda de combate en el claro hoy, por eso el orden de los ataques se define por la longitud del arma. Impactan en el siguiente orden: Elfo, Garrote, Espadachín y murciélago. *Nota:* En posteriores rondas, los ataques impactan en el orden definido por sus tiempos de ataque, y el orden sería: Elfo, murciélago, Garrote (más largo, gana el empate) y Espadachín.

Elfo: El ataque del Elfo causa daño H Pesado (daño ligero más dos estrellas) y como el arco es un arma de proyectil, tira en la tabla de armas de proyectil. Saca un 2, lo que incrementa el daño un nivel a Tremendo, matando al gigante.

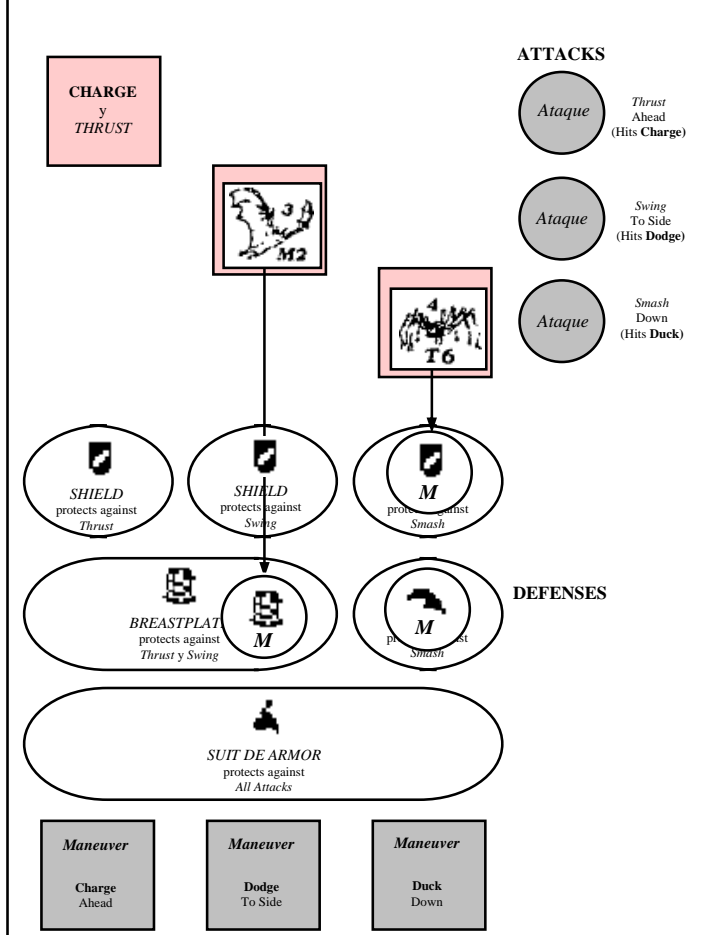
Garrote: Cuando muere el gigante, se cancela el ataque del garrote.

Espadachín: El ataque del espadachín inflige daño Ligero L más un nivel por la estrella. Como ha jugado una ficha de LUCHA cuya fuerza excede el peso de su arma de golpe, gana un nivel extra, causando daño H Pesado, matando al Murciélago.

Bat: Cuando muere, se cancela el ataque.



ARMADURA: Ambos monstruos golpean a la Amazona. La flecha desde la caja del murciélago lleva a su cota de malla, causando un daño Medio en la cota de malla, la daña, pues e inflinge una herida a la Amazona. La flecha de la araña llega a su escudo, causando daño Tremendo en el escudo, destruyéndolo e infligiendo otra herida en la Amazona. El casco no está afectado



23.4/3 Cuando un caballo o ficha de armadura es destruida, se quita del juego inmediatamente. No protege a su dueño de ataques que infrinjan daño después de eso. **EJEMPLO:** Tres ataques de Aplastar -*Smash pesados* (Pesado) golpean al Capitán, que monta un caballo y viste un Casco. El primer golpe mata al caballo, el segundo destruye el casco y el tercero mata al Capitán.

23.5 Ataques simultáneos (con la misma longitud y velocidad de ataque) causan daño en el mismo instante, antes de que la situación cambie. Si golpean la misma armadura o caballo, todos infligen el daño, aun cuando entre todos infligen suficiente daño para destruirlo varias veces; La armadura o caballo no se quita hasta que todos los ataques simultáneos hayan terminado. Si dos o más ataques dañan la misma pieza de armadura, ésta se destruye. **EJEMPLO:** tres ataques PESADOS (Pesado) simultáneos golpean a la Armadura completa (pesada) de un personaje. Cada ataque inflinge una herida y dos de ellas destruyen la armadura, pero el tercer ataque golpea también la armadura, no al personaje.

23.6 Cuando un personaje mata un monstruo, inmediatamente gana FAMA Y NOTORIEDAD. El coge los puntos del botín de el monstruo, multiplicados por el número de monstruos que ha matado ese día. (incluyendo el monstruo que acaba de matar). **EJEMPLO:** Recoge el botín en puntos básico para el primer monstruo que mata cada día, el doble por el segundo, triple por el tercero y así sucesivamente. *Nota:* Fichas de cabezas y Garrote no cuentan como muertes distintas.

23.6/1 Cuando mata a los monstruos se los alinea para saber cuantos ha matado ese día. Empieza una nueva línea cada día.

23.6/2 Si dos o mas personajes matan al mismo monstruo simultáneamente, dividen el botín por igual, manteniendo las fracciones: gana su parte del botín en puntos, multiplicado por el número de muertos (incluyendo el monstruo repartido). **EJEMPLO:** El Elfo y el Druida simultáneamente matan un lobo con valor 1 punto de NOTORIEDAD. Cada personaje coge la mitad del punto de notoriedad multiplicado por el número de muertos. Si es el cuarto muerto del Elfo en el día, gana 2 puntos de NOTORIEDAD y su siguiente muerto cuenta como el quinto.. Si es el primer muerto del día del druida, gana sólo medio punto de NOTORIEDAD y su siguiente muerto es el segundo.

23.6/3 Los Personajes se reparten un muerto sólo si sus ataques son totalmente simultáneos, iguales en velocidad y longitud. Si un personajes golpea primero, coge todos los puntos y el que golpea después no gana nada.

23.7 Cuando un personaje muere, todos los monstruos en su hoja se vuelven desasignados; deben ser asignados de nuevo al principio del siguiente paso de encuentro. Si el personaje sobrevive, los monstruos se quedan asignados a él.

PROCEDIMIENTO DE TIRADAS DE DADO:

1. Cuando un personaje usa cualquiera de estas tablas, tira dos dados y usa la tirada mayor para encontrar el resultado. **EJEMPLO:** Si saca un 2 y un 5, utiliza el 5

2. Estas tiradas pueden ser modificadas por Ventajas especiales del personajes y por Cartas de Tesoro y hechizos que le afecten. Algunas de estas modificaciones añaden o sustraen a la tirada, y otras provocan que sólo se tire un dado en lugar de dos. Todas las modificaciones son acumulativas – un personaje sujeto a dos modificaciones “+1” añade dos a sus tiradas.

2.1 Un personaje nunca tira menos de un dado.

2.2 Un resultado neto de menos de uno se convierte en uno. Un resultado mayor que 6 se convierte en seis.

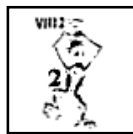
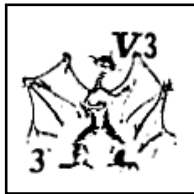
3. Modificaciones a las tiradas que se aplican a un personajes no se aplican automáticamente a los denizens que controla. Cuando un nativo contratado o monstruo controlado usa una table, la tirada de dado es afectada sólo por las modificaciones que se aplican al nativo o monstruo.

24. MONSTRUOS ESPECIALES

24.1 Los monstruos de esta sección son excepciones a las reglas normales. Juegan y luchan normalmente, excepto lo explicado a continuación.



24.2 Goblins con lanza no atacan cuando están por el lado claro arriba. Se asignan normalmente e interfieren con la habilidad de su objetivo de jugar ficha de acción durante el paso de encuentro, pero no atacan. Atacan normalmente cuando está la cara oscura a la vista.



24.3 Demonio, Demonio alado y Diablillo (Imp): Una cara de estas fichas muestra un número romano en lugar de una letra de daño. Significa magia: Cuando el lado del número romano impacta, en lugar de infligir daño el ataque causa que el objetivo tire en una tabla de hechizos. Cuando se ha tirado y aplicado el resultado, el ataque acaba.

24.3/1 Cuando la cara con la letra “V” impacta, el objetivo tira en la tabla PODER DEL ABISMO - POWER DE THE PIT con él de objetivo.

24.3/2 Cuando la cara de la ficha “VIII” del Diablillo impacta, el objetivo tira en la tabla de MALDICIONES -CURSES.

24.3/3 Estos ataques ignoran las armaduras y caballos del personaje, impactándole a él.



24.4 Monstruos tremendos no cambian tácticas como otros monstruos. No giran como se explicó en la regla 22.5/3. El único momento en que un monstruo tremendo gira a su cara roja es cuando impacta a su objetivo en combate; cuando golpea a su objetivo, gira a la cara roja arriba. Una vez gira a la cara roja, se queda así hasta que muera o mate a su objetivo. Cuando su objetivo muere, el monstruo Tremendo vuelve su cara abajo otra vez.



24.5 Cara roja arriba de Monstruos Tremendos: Cuando un Monstruo Tremendo está girado por la cara roja, ha escogido a su objetivo como víctima y está intentando llevarlo aparte para matarlo. El tiempo de ataque del monstruo está en un círculo (en lugar de con una letra de daño) que significa que el monstruo está rodeando a su objetivo. Cuando el monstruo golpea a su objetivo, en lugar de infligirle algún daño, lo mata. Este ataque no está afectado por armaduras ni caballos, y no afecta a armaduras o caballos: el personaje muere sin dañar sus armaduras o sin herir a sus caballos.

24.5/1 cuando un monstruo tremendo está por la cara roja, no puede cambiar de objetivo. No puede ser atraído por otros personajes.

24.5/2 Cuando un Monstruo Tremendo con la cara roja está sobre la sección de melé de un personaje, restringe las fichas de acción que puede jugar.

a. Durante el paso de encuentro, el personaje no puede jugar fichas de MOVIMIENTO, cartas de botas o caballos. Puede jugar fichas de LUCHA y cartas de guantes para girar su ficha de arma, y no puede hacer otras acciones.

b. Durante el paso de melé, el personaje no puede jugar un caballo. Puede jugar un ataque normalmente y puede jugar una ficha de MOVIMIENTO o cartas de Botas para maniobrar; en términos del juego, está girando alrededor, con la esperanza de retrasar el último, ataque fatal.

24.5/3 Un combate no puede terminar en un claro mientras un Monstruo tremendo esté con la cara roja arriba.

24.6 Fichas de Cabeza y Garrote: Cada ficha de cabeza o garrote se asigna al personaje al que pertenece el monstruo. Cuando el monstruo es asignado a un personaje, su cabeza o garrote se asigna automáticamente al mismo personaje. Cada cabeza o garrote hace un ataque separado contra el objetivo, usando su propia longitud de arma, daño y estrellas.

24.6/1 Una cabeza o garrote no puede ponerse en la misma caja roja que el monstruo del que procede. Cuando un personaje posiciona las fichas de monstruo en las cajas rojas (regla 22.5), debe poner el monstruo y su cabeza o garrote en cajas diferentes.

24.6/2 Las fichas de cabezas y garrote pueden reposicionarse y cambiar de táctica como el resto de fichas de monstruos.

24.6/3 Las fichas de cabezas y garrote no pueden ser atacadas. El único camino para destruirlas es matar al monstruo del que proceden.

25. HUYENDO

25.1 Cuando un personaje juega una ficha de movimiento, carta de botas o caballo como ficha de acción durante el paso de encuentro, está “huyendo”.

25.2 Cuando un personaje huye, inmediatamente mueve dentro de uno de los caminos que salen de ese claro, llevando todas sus pertenencias con él. Si ha movido a ese claro ese día, debe correr dentro del camino que usó para entrar en el claro. Si empezó el día en el y no lo ha dejado, puede correr hacia cualquier camino que pueda usar para moverse

25.3 El personaje no toma parte en combates ese día. Quita cualquier monstruo que tenga en su hoja y los deja detrás, en el claro: quedan desasignados y no pueden ser asignados a nuevos objetivos hasta la siguiente ronda de combate. *Nota:* Si el personaje jugó una ficha de MOVIMIENTO con dos asteriscos, debe fatigarse normalmente al final de la ronda.

25.4 El personaje termina el día en el camino, entre claros. Mientras esté entre claros no puede bloquear ni ser bloqueado, no puede reorganizar o abandonar pertenencias y no puede comerciar con otros personajes.

25.4/1 Debe empezar su turno del siguiente día moviendo a uno de los claros de ambos lados del camino. Debe usar una fase de MOVIMIENTO para mover a un claro, aunque sea hacia atrás al claro del que huyó; si mueve a un claro de montaña debe usar dos fases DE MOVIMIENTO para mover. No tiene que utilizar una ficha de MOVIMIENTO para cargar sus objetos durante este movimiento – la ficha de movimiento utilizado para huir ya paga por esa carga.

25.4/2 Un personajes que huye de una cueva puede apuntar fases de luz del día en su siguiente turno, siempre que no entre a un claro de cueva

25.5 Un personaje puede huir de su claro aunque no haya monstruos. Las Rondas de Combate se dan en todos los claros que tengan personajes aún si no hay monstruos presentes (las rondas terminan después de dos rondas sin eventos – ver regla 22.9), y durante esas rondas los personajes pueden huir o hacer otras acciones.

¡ALTO! JUEGA ESTE ENCUENTRO ANTES DE SEGUIR

TERCER ENCUENTRO: ¡GUERRA!

El TERCER ENCUENTRO introduce el combate entre humanos. Los personajes pueden luchar entre ellos y con los nativos y pueden contratarlos para formar bandas de guerreros.

26. RESUMEN DEL TERCER ENCUENTRO

26.1 El TERCER ENCUENTRO introduce la guerra, en la cual los personajes pueden luchar entre ellos y con los nativos. Los jugadores siguen el mismo camino jugado en el SEGUNDO ENCUENTRO excepto lo explicado en las siguientes reglas.

SECUENCIA DIARIA DEL JUEGO

1. **BIRDSONG:** Los jugadores registran sus turnos y los de los **líderes contratados**.

2. **SUNRISE:**

2.1 Los personajes mezclan y cogen sus fichas de atención al azar y cuando se coge una ficha, el personaje asigna a sus nativos contratados las guías que deben seguir.

2.2 Los personajes y líderes contratados que están haciendo la actividad SEGUIR se asigna al guía que siguen.

2.3 Personajes y líderes nativos que no hacen la actividad SEGUIR mezclan sus fichas de atención. Se tira un dado para determinar denizens en ronda; el último día de la semana, monstruos y nativos en ronda vuelve sus lugares de inicio y fichas de visitantes/misión en ronda que están en el mapa o CARTA DE APARICIÓN se giran.

3. **DAYLIGERO:** Las fichas de atención se cogen al azar, de uno en uno. Cuando una ficha perteneciente a un personaje o líder contratado, él y todos sus seguidores cogen sus turnos. Cuando todos los personajes y líderes contratados han cogido sus turnos, DayLigero termina.

3.1 El personaje propietario de la primera ficha cogida, es el “primer personaje” para el día.

3.2 Si un líder contratado es el propietario del primer ficha, el personaje contratante es el “primer personaje”.

4. **SUNSET:** Los personajes adormecidos por las FLORES DEL DESCANSO se levantan. Una ficha de Atención se coge de cada claro donde haya personajes o líderes contratados. Las fichas se mezclan.

5. **EVENING:** Las fichas de atención se cogen al azar, de una en una. Cuando se coge una ficha, se resuelve el combate en ese claro. Cuando el combate finaliza en todos los claros, termina Evening.

6. **MIDNIGHT:** Las fichas de mapa se giran cara abajo, fichas de armas se vuelve “no alertas”, pociones activas expiran y Maldiciones se anulan en la CAPILLA. Si es el último día del mes, el juego acaba..

6.1 Si es el último día en un término de contrato de nativos, se vuelven no contratados.

6.2 Si es el decimocuarto día que un personaje tiene la ficha de RAID (INCURSIÓN) o PILLAGE (PILAJE) , o una ficha de misión, la campaña o misión acaba.

RESOLVIENDO EL COMBATE EN UN CLARO

1. Todos los monstruos y nativos no contratados deben tener la cara clara arriba. Monstruos tremendos, cara roja abajo.

2. Si el claro tiene algunos nativos sin contratar, cada personaje que está en el claro o que tiene un nativo contratado en el claro tira en la tabla DE ENCUENTRO para ver si los nativos sin contratar pelean con él. Se tira separadamente para cada grupo sin contratar.

2. Los individuos en el claro hacen rondas de combate hasta que no haya personajes o líderes contratados en el claro, o hasta que pasen dos rondas de combate sin que nadie muera, no se desactiven fichas de acción y no haya Monstruos Tremendos con la cara roja arriba.

3. Cuando la ronda de combate acaba, los personajes y líderes contratados en el claro pueden reordenar sus pertenencias y comerciar.

SECUENCIA DEL TURNO

1. Cuando un personaje o líder contratado coge su turno, el y sus seguidores se vuelven “no escondidos”.

2. El y sus seguidores hacen las fases registradas. En cada fase, él y sus seguidores hacen lo siguiente, en este orden:

2.1 El y sus seguidores pueden reordenar pertenencias y comerciar entre ellos y con otros personajes y líderes contratados en el claro.

2.2 El y sus seguidores hacen la actividad apuntada para esta fase, jugando fichas de acción si lo requiere la actividad. *Especial:* Al principio de la actividad cada seguidor puede escoger parar de seguir. Cuando un seguidor deja de seguir, su turno acaba; si es un personaje o líder contratado, al final de la fase puede ser bloqueado y bloquear, y causa que los denizens aparezcan, muevan y bloqueen.

3. Cuando el turno de un personaje o líder contratado termina, ocurre lo siguiente, en este orden:

3.1 Monstruos en ronda en ese azulejo mueven a ese claro. Gira las fichas de mapa en ese azulejo y cambia cualquier ficha sustituta, y las fichas de juego en ese azulejo pueden atraer nuevos denizens de la CARTA DE APARICIÓN.

3.2 Los monstruos que mueven a un claro o aparecen en ese claro automáticamente bloquean a todos los líderes contratados y personajes que no estén escondidos, y pueden ser bloqueados por cualquier personaje o líder contratado en el claro.

3.3 Todos los seguidores dejan de seguir y se colocan en su claro. Personajes y líderes contratados entre los seguidores pueden bloquear y ser bloqueados como se explica arriba en 2.3, y provocan que los monstruos puedan bloquear o ser bloqueados, como se explica arriba en 3..

26.2 Los personajes pueden ahora usar la actividad SEGUIR (FOLLOW) para mover en grupos, por su seguridad. Uno de los personajes anota el turno normalmente y los otros utilizan la actividad SEGUIR compartiendo sus actividades como si las hicieran.

26.3 Los personajes pueden usar la actividad CONTRATAR (HIRE) para contratar nativos. Contratar nativos funciona igual que comprarles pertenencias: cada nativo tiene un precio básico en ORO y el personaje que contrata tira en la tabla de ENCUENTRO (O REUNIÓN) (MEETING TABLE) para encontrar cuanto tiene que pagar para contratarle. Los Bribones (Rogues) y la Orden (Order) se contratan un nativo cada vez (es decir una tirada para cada nativo dentro de en la misma fase de CONTRATAR) El resto de grupos se contratan como grupos, el grupo entero a la vez. Los nativos se contratan por catorce días de juego, contando el día en que se les contrata como el primer día.

26.3/1 Los nativos contratados dejan de funcionar como nativos. No pueden comerciar, no pueden convocar fichas de visitantes/misiones y la regla 12.7 no se les aplica: no tienen que volver a sus posiciones de inicio cuando rondan al final de la semana.

26.3/2 Líderes contratados son especiales: funcionan como personajes y cogen turnos en los que hacen actividades y bloquean. Subordinados (no líderes) contratados sólo pueden mover y esconderse, siguiendo a los personajes y a líderes contratados. Todos los nativos contratados pueden luchar durante el combate.

26.3/3 Los nativos dejan de estar contratados cuando llega el término de su contratación, cuando mueren o cuando muere el personaje que los contrató. Cuando los nativos se vuelve no-contratados, se quedan en sus claros hasta que su grupo se regenera al final de la semana.

26.4 Los Personajes pueden bloquear a otros personajes, y pueden bloquear y ser bloqueados cuando no es su turno. Líderes contratados bloquean y son bloqueados exactamente como los personajes. Subordinados contratados no pueden bloquear o ser bloqueados.

26.4/1 Cada vez que un personaje o líder contratado termina una fase de su turno, puede bloquear y ser bloqueado por personajes, líderes contratados y monstruos en su claro. *Nota:* Un personaje o líder contratado puede bloquear personajes ocultos y líderes ocultos sólo si ha sacado un resultado de “enemigos ocultos” ese día de juego.

26.4/2 Cuando un monstruo mueve a un claro o aparece en un claro, automáticamente bloquea a todos los personajes y líderes no ocultos que haya en el claro. Los personajes y líderes contratados también pueden bloquear al monstruo.

26.4/3 Visitantes y nativos no contratados no pueden ser bloqueados y ellos bloquean sólo como resultado de tiradas en la tabla de ENCUENTRO.

26.5 Cuando un combate tiene lugar en un claro, los nativos no contratados pueden atacar espontáneamente a los personajes, los personajes pueden atacarse entre sí, y los personajes pueden usar sus nativos contratados para luchar contra los monstruos, nativos y otros personajes. Esto es lo que se llama “guerra”.

26.5/1 Durante el paso de encuentro, cada personaje coge un nuevo turno de despliegue en el cual puede desplegar sus piezas para la batalla.

26.5/2 Un personaje o líder contratado puede atacar blancos ocultos sólo si ha encontrado “enemigos ocultos” ese día.

26.5/3 Los nativos con caballos los utilizan automáticamente en combate (excepto en cuevas, donde todos deben luchar a pie). Los nativos muertos quedan fuera de juego hasta que su grupo se regene (si eso sucede) al final de la semana.

26.5/4 Los personajes ganan ORO y NOTORIEDAD por matar personajes y nativos (también cogen las pertenencias que lleven sus víctimas). También ganan puntos (y en algunos casos, pertenencias) por las víctimas que matan sus nativos contratados. Los personajes pierden NOTORIEDAD cuando mueren sus nativos contratados.

26.6 Como se explica en la regla 12.7, el séptimo día de cada semana los nativos no contratados que están rondando al amanecer vuelven a sus lugares de inicio del juego. Los nativos muertos se regeneran y vuelven al juego, y los nativos en el mapa vuelven instantáneamente a sus localizaciones originales. Los nativos con caja en la CARTA DE APARICIÓN vuelven a esas cajas y nativos de GUARNICIONES vuelven a sus moradas.

26.2/1 Nativos de GUARNICIONES vuelven a sus moradas cuando las fichas de nativos o visitante/misión de el mismo color están rondando al final de la semana. La Guardia y la Orden vuelve a sus moradas cuando la ficha de visitante/misión está en ronda al final de la semana.

26.2/2 Esta regla no se aplica a los nativos contratados; quedan donde estén en el mapa. Si algunos de los nativos de un grupo están contratados y otros no, los no contratados vuelven a sus lugares pero los contratados no.

26.7 Todas las seis fichas de visitante/misión se utilizan en el TERCER ENCUENTRO, y pueden girarse de cara. Cada ficha tiene la función especial en cada una de sus dos caras. Las fichas giran automáticamente en ciertos momentos de la partida.

26.7/1 Las fichas que tienen SHAMAN, SCHOLAR, CRONE y WARLOCK cara arriba funcionan como visitantes, como se explicó en el primer encuentro

26.7/2 Los personajes pueden coger las fichas COMIDA/CERVEZA (FOOD/ALE) y PARDIDA DE ESCOLTA (ESCORT PARTY) y ganar ORO si los entregan en ciertas moradas.

26.7/3 Los personajes pueden cojer las fichas de BÚSQUEDA (QUEST), INCURSIÓN (RAID), PILLAJE (PILLAGE), GUERRA (WAR), REVUELTA (REVOLT) y CONQUISTA (CONQUER) y modificar sus relaciones de comercio, pero cojer una de esas fichas compromete al personaje a matar ciertos enemigos en un periodo de tiempo limitado.

7. SEGUIR (FOLLOWING) (La actividad SEGUIR)

27.1 La actividad SEGUIR es una actividad especial que los personajes pueden usar para moverse como un grupo. No tiene otra función propiamente, aunque puede permitir hacer otras actividades. Un personaje (el guía) registra su turno normalmente y los otros (los seguidores) usan la actividad SEGUIR para compartir sus actividades como si ellos las hicieran.

27.1/1 Utilizando la actividad SEGUIR cambias la manera que un personaje hace su turno. Si usa SEGUIR debe usarla en todo el turno; no puede hacer actividades independientes en el mismo día que usa SEGUIR.

27.1/2 *Nota:* Los nativos contratados también pueden utilizar SEGUIR y

UNA RONDA DE COMBATE

1. PASO DE ENCUENTRO: Sólo los personajes monstruos y nativos en el claro toman parte en combate.

1.1 Todos los caballos de nativos no contratados se giran por el lado andando (lado claro).

1.2 Los personajes¹ pueden asignar monstruos y nativos contratados para atacarlos él² y sus nativos contratados³.

1.3 Los monstruos y nativos en batalla que quedan sin asignar se asignan al azar.

1.4 Los personajes¹ cogen un turno de despliegue³. Pueden girar sus nativos y sus caballos al otro lado y los asignan a sus objetivos. Si el nativo está en el claro con él, puede cargar a otro personaje en el claro.

1.5 Los personajes¹ en el claro que no cargaron pueden hacer una acción. Los personajes que huyen dejan el claro inmediatamente y los denizens asignados que le atacaban se quedan sin asignar hasta la siguiente ronda..

2. PASO DE MELÉ: Todos los caballos de los nativos no contratados giran a “galopando” y todos los caballos de nativos contratados se giran. Los monstruos y nativos en batalla que están en su propia hoja seleccionan los nativos contratados que han sido puestos más recientemente en la hoja como sus objetivos.⁴

2.1 Los personajes¹ mezclan y cogen sus fichas de atención al azar y cuando una ficha de personaje sale, selecciona su propio objetivo² y el objetivo para cada uno de sus nativos contratados que están en su sección de MELÉ⁴. *Especial:* También posiciona sus nativos que están en hojas propiedad de monstruos y nativos en batalla⁴. No puede girar ninguna ficha.

2.2 Cada personaje¹ en secreto hace sus jugadas. Cuando todos han finalizado, revelan sus jugadas simultáneamente, y tiran el dado para reposicionar los denizens y ver si cambian tácticas.

2.2/1 Cada personaje que esta en el claro hace su propia jugada en su sección de MELÉ y tira por los denizens en su hoja..

2.2/2 Sobre la hoja de cada nativo contratado, el personaje que lo contrata posiciona sus nativos y los denizens enemigos⁴; puede girar los nativos contratados pero no sus caballos. El contratante tira por los denizens enemigos de su hoja: tira por los denizens en los Circulos de ataque, luego por los propios en su hoja y finalmente por los objetivos propios.

2.2/3 En una hoja propiedad de un monstruo o nativo en batalla, todos los denizens se posicionan al azar⁴. Cualquiera tira por ellos: se tira por los denizens en los círculos de ataque, luego por los propios en la hoja y luego por los objetivos propios.

2.4 Los fallos se quitan, Los contactos causan el daño en el orden definido por el tiempo de ataque y longitud. Individuos y caballos se quitan en el momento en que mueren, y las armaduras se quitan en el momento es que se destruyen.

3. PASO DE FATIGA: Los personajes pagan por su fatiga y heridas. Monstruos cuyos objetivos han muerto quedan sin asignar; Monstruos tremendos que se vuelven sin asignar giran su cara roja abajo. Monstruos tremendos que impactan a su objetivo y todavía vive giran su cara roja arriba. **Todos los nativos contratados se desasignan, excepto los atacados por Monstruos tremendos con la cara roja arriba.**

Notas:

- 1.** Los personajes juegan en turno, empezando por el primer personaje de el día y hacia la izquierda.
- 2.** Si el personaje está en el claro.
- 3.** Un personaje coge su turno si está en el claro o si tiene algún nativo contratado en el claro.
- 4.** El propietario de la hojase pone en una caja roja, el denizen que está atacando se pone en un cuadrado de maniobra y los otros denizens enemigos dela hoja se ponen en los círculos de ataque.

los líderes contratados pueden ser guías.

27.2 Para registrar la actividad SEGUIR, se apunta "F" y el nombre de el personaje al que se sigue a través de la fila del día actual de su " sección de Actividades ". No se puede registrar otra actividad.

27.2/1 Un personaje puede seguir a otro sólo si están en el mismo claro. El seguidor puede seguir a cualquier personaje en el claro, quiera él o no. Se puede seguir a un jugador incluso si está escondido.

27.2/2 Un personaje puede registrar la actividad de seguir sólo si está en un claro. No puede si está en un camino (después de huir).

27.3 Al amanecer, antes de la TIRADA DE MONSTRUOS y antes de mezclar las fichas de atención, los personajes que quieren seguir deben declarar a quien siguen. Su ficha se quita del mapa y se pone con las pertenencias del personaje a quien sigue.

** Nota:* A la misma salida de Salida del sol, *antes* de que nadie revele a quien sigue, cada personaje puede asignar sus subornados contratados a seguir personajes (o líderes) en sus claros. Ver regla 32.3/1.

27.3/1 Los seguidores guardan sus fichas de atención y no las mezclan con los demás – cogerán su turno con el guía.

27.3/2 Si un seguidor es a su vez seguido por otro, se pone su ficha con el guía y la del otro seguidor con sus pertenencias. Cuando el guía coge su turno, ambos seguidores lo realizan. *Especial:* Los seguidores que se siguen uno a otro no hacen nada ese día.

27.3/3 Los seguidores pueden espiar normalmente (ver regla 16.5) mientras están siguiendo

27.4 Cuando se coge la ficha de atención del guía, todos los seguidores se vuelven no-ocultos, entonces coge su turno como está apuntado. Cada vez hace una fase de su turno, y todos los personajes que le siguen comparten lo que hace. Al principio de cada fase el guía y sus seguidores pueden reordenar sus pertenencias y comerciar con otros personajes en el claro. Al final de cada fase, el guía puede bloquear y ser bloqueado. **IMPORTANTE:** Los personajes no pueden bloquear o ser bloqueados mientras están siguiendo. Pueden bloquear y ser bloqueados en cuanto su ficha se pone en el mapa.

27.5 Cada vez que el guía empieza una actividad, los seguidores tienen la opción de parar de seguirle. Si paran el seguimiento, no hacen la actividad, su turno termina y se pone su ficha en el claro del mapa donde está el guía; cuando el guía finaliza la fase, las fichas de los ex-seguidores convocan denizens normalmente, y pueden bloquear y ser bloqueados normalmente

27.6 Cuando el guía hace una actividad, los seguidores la comparten como se explica a continuación:

27.6/1 Cuando el guía hace una actividad de MOVIMIENTO, los seguidores mueven con él. Si el seguidor no puede mover, su seguimiento termina (ver regla 27.5) y se queda atrás en el claro que acaba de dejar el guía.

a. Si el guía está escondido cuando mueve, tiene la opción de dejar atrás a cualquier seguidor que no ha encontrado “enemigos ocultos” ese día, quieran los seguidores ser dejados atrás o no. Puede escoger dejarlos atrás. Los seguidores que han encontrado “enemigos ocultos” no pueden ser dejados atrás.

b. Cuando el guía hace una fase de MOVIMIENTO debido a un pony, todos los seguidores que no tienen un pony, automáticamente, se quedan atrás. Los seguidores pueden mantenerse con él cuando utiliza otro movimiento extra, pero no cuando usa un pony.

c. Caminos escondidos y pasajes secretos no paran a los seguidores. Cuando un guía utiliza esos caminos, sus seguidores los descubren y mueven con él.

27.6/2 Cuando el guía hace la actividad de ESCONDERSE, el resultado del guía se aplica a todos sus seguidores: si se esconde, ellos se esconden, si falla, ellos también. Ellos no pueden tirar en la tabla de ESCONDERSE.

27.6/3 Cuando al guía hace una fase de BUSCAR, todos sus seguidores ven cualquier ficha de mapa que él vea, tachan sus descubrimientos y encuentran “enemigos escondidos” también. No comparten otros resultados – él es el único poseedor de cualquier tesoro que coja. *Especial:* Si el guía se “teleporta”, se teleporta sólo – sus seguidores se quedan atrás (ver regla 27.5).

27.6/4 Cuando el guía hace actividades de DESCANSAR o ALERTAR, los seguidores pueden hacer la actividad o no, a su elección. Los seguidores hacen la actividad en secreto y simultáneamente.

27.6/5 Cuando el guía hace cualquier otra actividad los seguidores no la hacen . Si COMERCIA o CONTRATA, es el único que lo hace. Los seguidores le dejan negociar tranquilamente con los nativos y visitantes sólo.

27.7 Notese que los seguidores que siguen a un guía que hace fases extras, los seguidores pueden hacer más actividades y mover más lejos que si movieran ellos. *Explicación:* Se asume que los miembros del grupo se ayudan unos a otros, con el guía “iluminando el sendero”.

27.8 Cuando el turno del guía acaba, los seguidores paran y todos se colocan en el mapa en ese claro. Esto provoca que los monstruos se muevan y se convoquen denizens normalmente. El guía y sus seguidores luchan normalmente en combate.

28. BLOQUEANDO PERSONAJES

28.1 Empezando en el TERCER ENCuentro, los personajes pueden bloquearse entre ellos como a los monstruos. *Nota:* Un personaje nunca puede bloquearse a sí mismo (obviamente, pardiez...).

28.2 Cada personaje puede bloquear y ser bloqueado cuando no sea su turno. Puede bloquear o ser bloqueado por otros personajes cuando ellos hacen sus turnos, y puede bloquear y ser bloqueado por monstruos que se mueven al final del turno de otro personaje.

28.2/1 Los personajes pueden bloquearse entre sí sólo si están en el mismo claro y uno de ellos termina su fase o turno. De manera similar un personaje y monstruos pueden bloquearse sólo y están en el mismo turno y algún personaje acaba de finalizar una fase de su turno o el monstruo acaba de mover (o aparecer en) el claro del personaje.

28.2/2 Cuando un personaje se esconde, reduce el número de oponentes que le pueden bloquear. Enemigos escondidos no pueden ser bloqueados por los monstruos nunca, y pueden ser bloqueados por un personajes sólo si encuentra “enemigos escondidos” ese día

28.2/3 Cuando un personajes encuentra “enemigos escondidos”, incrementa el número de personajes a los que puede bloquear. Un personaje que ha encontrado “enemigos escondidos” puede bloquear a cualquiera de los personajes y monstruos en el claro. Si no los ha encontrado, todavía puede bloquear monstruos y personajes no ocultos.

28.3 Cada vez que un personaje termina una fase de su turno, pueden haber bloqueos en su claro.

28.3/1 Si no está escondido, es bloqueado por todos los monstruos del claro, y todos los personajes en el claro tienen la opción de bloquearlo. Si está escondido, los monstruos no le bloquean y sólo otros personajes que encontraron “enemigos escondidos” pueden hacerlo.

28.3/2 Si encuentra “enemigos escondidos” es día, puede bloquear a cualquiera o todos los personajes y monstruos del claro. Si no los encuentra, no puede bloquear a los ocultos.

28.4 Cuando un personaje termina su turno, todos los monstruos que mueven o aparecen en el mapa automáticamente bloquean todos los personajes no ocultos en el claro que él ha movido. A la vez los monstruos pueden ser bloqueados por cualquiera de los personajes de esos claros. *EJEMPLO:* En un día que los Goblins rondan, un personaje termina su turno en el claro "2" del hex de cuevas que contiene "HOWL 5". Todos los Goblins que mueven a ese claro bloquean a todos los personajes no escondidos allí y los que aparecen en el claro 5, también. A la vez, el personaje que esté en ese claro, puede bloquear a los goblins que llegan.

28.5 Si un personaje bloquea o es bloqueado antes de terminar el turno, el resto del turno se cancela. Si bloquea o es bloqueado antes de coger el turno, no coge turno ese día. Si es bloqueado o bloquea después de coger su turno, no pierde nada excepto su estatus de “oculto”. Un personaje deja de estar escondido automáticamente cuando bloquea o es bloqueado.

29. NATIVOS

29.1 Empezando en el TERCER ENCuentro, Los nativos pueden luchar con los personajes. Los nativos luchan como los monstruos (ver

regla 33). Todavía rondan, aparecen y bloquean como se explican en el PRIMER ENCUENTRO, y ellos aún no pueden ser bloqueados.

29.1/1 Durante el combate, los personajes pueden atacar a los nativos y los nativos no contratados pueden atacar espontáneamente. Nativos no contratados que están luchando con personajes se dice que están “en batalla” con esos personajes.

29.1/2 Los personajes pueden contratar nativos y utilizarlos en movimiento y combate. Regla 31.

29.2 Las fichas de nativos representan al nativo pintado en la ficha. La lista de nativos identifica a cada nativo e indica su botín en ORO, NOTORIEDAD, su longitud de arma, método de ataque, peso, velocidad de movimiento, vulnerabilidad, si está armado y su “sueldo” básico, que determina cuanto ORO cuesta alquilarlo. Cada nativo tiene su longitud de arma, método de ataque y armadura representado en su dibujo de la ficha. Excepto los caballeros, el movimiento, fuerza y vulnerabilidad de los nativos es igual a su peso. Los Caballeros tienen peso Pesado (Pesado) pero movimiento, fuerza y vulnerabilidad Tremenda.

29.3 El código ID en cada ficha de nativo identifica al nativo y su grupo. La primera letra identifica el grupo y el resto del código le identifica dentro del grupo: el líder tiene en su código “HQ”, y sus subordinados se identifican por números.

29.3/1 El líder de cada grupo es el único que comercia, y es el único que convoca fichas de visitantes/misiones. Cuando el grupo se dispersa, él es el único que puede comerciar o convocar fichas. Cuando el líder muere o es contratado, nadie más del grupo puede comerciar o convocar fichas.

29.3/2 Los subordinados pueden ser contratados estén sus líderes presentes o no.

29.4 Los otros números, letras y símbolos en cada nativo son sus valores de combate. La letra de daño y estrellas definen el daño que causan cuando impactan, calculado como en regla 24.2. El número con la letra de daño define su velocidad de ataque y el otro número la de movimiento; números pequeños son acciones más rápidas. Cada ficha siempre utiliza el valor de la cara que está a la vista en ese momento.

29.5 CABALLOS NATIVOS: Las fichas cuadradas de caballos son “caballos nativos”. La LISTA DE CABALLOS identifica cada caballo y especifica su bonus al movimiento, vulnerabilidad y su armadura. La letra de las fichas define su fuerza de movimiento y el número es la velocidad de movimiento. Utilizan los valores de la cara visible en todo momento.

29.5/1 Los caballos nativos pertenecen a los nativos con los que coincide el código ID. Los nativos no pueden venderlos y siempre los montan, excepto en cuevas. Cuando los montan, se ponen las fichas juntas en el mapa. Cuando entran en una cueva el caballo se quita del mapa, pero se asume que está con él, inactivo. El nativo debe mover y luchar a pie en las cuevas.

29.5/2 Cuando un nativo monta un caballo en combate, durante el paso de encuentro utiliza el movimiento del caballo en lugar del suyo, y durante el paso de melé cada ataque dirigido al nativo se resuelve contra su caballo. Debe utilizar al caballo en ambos pasos. Ver regla 34.

29.6 Las fichas de nativos y caballos nativos están siempre con la cara clara arriba excepto en combate o cuando son contratados.

29.6/1 Durante el Día, los nativos no contratados y sus caballos siempre están con la cara clara arriba.

a. En combate, una ficha de nativo no contratado se gira cada vez que “cambia tácticas”. Cuando se gira al lado oscuro se queda así hasta que “cambie tácticas” otra vez. (o hasta que el combate acabe)

b. Los caballos no contratados giran al lado claro al principio del paso de encuentro, al lado oscuro al principio del paso de melé. No gira otra vez hasta el final de la ronda de combate.

29.6/2 Durante LUZ DEL DÍA, nativos contratados y caballos giran al lado oscuro cuando están escondidos, lado claro cuando no están ocultos.

a. En combate, el personaje que contrata puede girar a sus nativos al otro lado durante el paso de encuentro. Los nativos contratados pueden girarse por azar durante el paso de melé por el “cambio de tácticas”

b. Los personajes que contratan, pueden girar las fichas de caballos contratados al otro lado durante el paso de encuentro. Las fichas de los caballos gira automáticamente al principio del paso de melé, y no vuelve a

girar hasta el final de la ronda de combate.

c. Al final del combate, las fichas escondidas se giran al lado oscuro y las fichas vistas se giran al claro.

29.6/3 Estén contratados o no, los caballos nunca giran al azar. No “cambian tácticas”.

29.7 MATANDO NATIVOS: Cuando un nativo o su caballo muere, se quita del juego hasta que regenere (ver regla 29.8). Cuando un nativo muere, su caballo muere también. Cuando el caballo muere, el nativo sobrevive, hasta que muera separadamente. Nota: Matar un nativo o su caballo durante un combate alarga el combate dos rondas más.

29.8 REGENERANDOSE: En cada séptimo día de cada semana, todos los nativos que estén activos ese día vuelven a donde empezaron el juego. Nativos en ronda y caballos que han muerto se regeneran y vuelven al juego. Ver regla 12.7. *Excepción:* Esta regla no afecta a los nativos contratados. Los contratados se quedan donde están y sus caballos muertos no se regeneran.

29.8/1 Los nativos en ronda que tienen caja en la CARTA DE APARICIÓN se colocan en sus cajas, con sus caballos

29.8/2 Nativos de GUARNICIONES en ronda vuelven a sus moradas como al principio del juego, con sus caballos. Un nativo de GUARNICIÓN está en ronda cuando el nativo o el visitante del mismo color está en ronda el séptimo día de la semana:

a. Los Bribones (fichas rojas) rondan cuando rondan los Bashkars, cuando la fila 5 está rondando al final de la semana.

b. Los soldados (fichas marrones) rondan cuando ronda la Patrulla, cuando ronda la fila 3 al final de la semana.

c. La Orden y Guardia (fichas doradas) rondan cuando ronda la ficha de visitante/misión, cuando la fila 6 ronda al final de la semana..

30. NATIVOS BATALLANDO (Nativos no contratados en combate)

30.1 Durante el combate, los nativos no contratados pueden luchar con los personajes y nativos contratados (nunca contra monstruos u otros nativos no contratados) Los personajes pueden atacar nativos no contratados y atraerlos a su ataque, y los nativos no contratados pueden atacar a los personajes.

30.2 Los nativos no pueden empezar la lucha – deben luchar sólo cuando haya alguna causa.

30.2/1 Los nativos no contratados luchan como grupos: cuando un nativo no contratado empieza una lucha, todos los de su grupo que están en ese claro también luchan. **IMPORTANTE:** Un nativo contratado no forma parte de ese grupo. Cuando el empieza una lucha, su grupo no empieza combatiendo y no está obligado a comenzar el combate cuando su grupo lo hace.

30.2/2 Cada grupo lucha contra personajes específicos: pueden llegar a luchar contra todos los personajes del claro, pero la mayoría de las veces lucharán contra unos personajes y contra otros no. Cuando un grupo lucha con un personaje, se dice que está “batallando” con él. Si un grupo batalla con un personaje, se define separadamente por cada grupo y personaje: grupos diferentes pueden batallar contra diferentes personajes a la vez en el mismo claro. Cada personaje lucha sólo con los grupos que están batallando con él en ese claro ese día.

30.2/3 Una vez un grupo empieza a pelear contra un personaje, la batalla continúa hasta que el combate termine en el claro. La batalla no se lleva de un día para otro: cuando el combate termina, el grupo para de pelear hasta que otro motivo le haga pelear otra vez.

30.3 Los grupos nativos pueden empezar batallas espontáneamente. Cuando el combate empieza en un claro, cada personaje en el claro tira en la tabla de ENCUENTRO para ver si los nativos del claro se añaden a la pelea y se pelean también contra él. Debe también tirar el dado aunque esté escondido

30.3/1 El personaje tira una vez por cada grupo en el claro. Busca el

resultado en la TABLA DE ENCUENTRO que coincida con su relación de comercio con el grupo. Antes de tirar, puede “comprar bebida (“las cañitas”) para hacer al grupo un nivel más amistoso.

30.3/2 Si saca “Block/Battle” de un grupo, o si saca “INSULT” (insulto) o “CHALLENGE” (reto) y no paga los puntos de penalización, el grupo batalla con él por el resto del día. Si saca otro resultado, el grupo no le ataca (y el resultado no tiene otro efecto). Su resultado se aplica sólo a ese grupo. Se tira sólo una vez por grupo por día, al comienzo real del combate. *Nota: la tirada en la TABLA DE ENCUENTRO incia un combate sólo durante la noche. La tirada durante el día provoca bloqueos, no batallas.*

30.4 Un personaje puede causar que un grupo empiece a batallar. Cuando se especifica nativo no contratado como objetivo, o atrae nativos no contratados a su ataque, todo el grupo de nativos le ataca también. *Nota: el grupo empieza la batalla sólo si el nativo es no contratado.*

30.5 Los nativos pelean como los monstruos, excepto que sólo atacan a aquellos personajes con los que están batallando. Ver regla 34.

30.6 Los nativos que estan batallando a un personaje también pueden atacar a sus nativos contratados. Ver regla 32.715.

31. CONTRATANDO (La actividad CONTRATAR)

31.1 Los personajes pueden usar la actividad CONTRATAR para “alquilar” grupos de nativos por un período de tiempo, gastando el oro para adquirir la habilidad de mover los nativos y usarlos en combate.

31.2 Para registrar una fase de CONTRATAR (HIRE), se apunta HR. Cuando se realiza la actividad, se especifica uno de los grupos nativos en el claro y se tira en la tabla de encuentro para determinar cuanto ORO costará contratar a los nativos implicados. Puede contratarlos pagando el precio, o no pagarlo y no contratarlos. *Nota: Puede cancelar la actividad antes de tirar en la tabla de ENCUENTROS, si lo desea.*

31.2/1 Se debe especificar sólo un grupo por fase de CONTRATAR, pero puede especificar cualquier grupo que tenga uno o más miembros no contratados en ese claro, esté el líder del grupo o no. No puede contratar nativos de otros claros y no puede contratar los que ya estén contratados por otro personaje. Los personajes no pueden contratar nativos de otros personajes.

a. Si el personaje especifica los Bribones (Roguers) o la Orden, puede contratar sólo un nativo por fase. No puede escoger al que contrata – el único al que puede contratar es el que tenga el número ID más algo (el líder sería el último que se contrata) *EJEMPLO:* si coge cuatro fases de CONTRATAR para contratar la ORDEN, el O3 sería el primero, “O2” segundo, “O1” tercero y “OHQ” el último.

b. Cuando un personaje especifica cualquier otro grupo de nativos, debe contratar a todos los miembros del grupo en ese claro. No puede contratar unos miembros si y otros no de los del mismo claro. Puede contratar sólo aquellos miembros que están en su claro cuando realiza la actividad de CONTRATAR. Se usa una fase para contratar a todos de una vez.

31.2/2 El personaje utiliza el mismo procedimiento para contratar nativos que para comprarles objetos (ver regla 10.5). Busca su resultado en la tabla de ENCUENTRO en la columna que coincida con su actual relación de comercio con ese grupo y puede “comprar bebidas” antes de tirar (debe comprar bebidas para todo el grupo aunque sólo esté contratando a un nativo) El resultado se explica en la tabla y en la regla 10.5.

a. Cada “sueldo” básico de los nativos define el precio básico en ORO para contratar el nativo. Si el personaje saca un resultado de PRECIO, multiplica ese resultado por el sueldo total de todos los nativos que está contratando para encontrar la cantidad de ORO que le cuesta contratarlos. Para contratar nativos, el personaje debe pagar el precio en ORO (no objetos). Si saca un resultado de “BOON” (regalo), los puede contratar como un regalo, gratis, como se explica en la regla 10.512. *Nota: Todos los regalos deben repagarse el líder del grupo aunque no esté contratado.*

b. El sueldo básico de los nativos es el mismo tenga caballo o no.

31.2/3 Los nativos quedan contratados por 14 días (contando el día en que se les contrata); esto es el “termino de contrato” de los nativos. Cuando un personaje contrata nativos, debe registrar sus códigos ID y el día en que expira el término.

31.2/4 Mientras los nativos están contratados el personaje que contrata

puede usar fase de CONTRATAR para alquilar a los nativos otra vez, utilizando el mismo procedimiento. Cada re-contrato añade 14 días al término del contrato. Debe re-contratar a los Bribones y la Orden individualmente, y cuando re-contrata a otros grupos debe re-contratar todo el grupo que esté en ese claro.

31.3 Los nativos dejan de funcionar normalmente cuando están contratados. Nadie puede intentar contratarles, y el único personaje que puede (re) contratarles es el personaje que los tiene contratados. Mientras están contratados los líderes no convocan fichas de visitantes/misiones como se explica en la regla 12

31.3/1 Mientras están contratados no regresan a la CARTA DE APARICIÓN (y los nativos de GUARNICIONES no vuelven a sus moradas) cuando su fila está rondando al final de la semana – no se aplica la regla 12.7 a los nativos contratados. Además, sus caballos muertos no regeneran. Si parte de un grupo está contratado y el otro no, los no contratados (y sus caballos) se regeneran normalmente..

31.3/2 En combate, los nativos contratados no cuentan como miembros de sus grupos. Nunca batallan, y no causan que otros grupos empiecen las batallas. La lucha sólo es dirigida por el personaje que los contrata

31.4 Durante LUZ DEL DIA, los nativos contratados pueden mover por el mapa y esconderse siguiendo a los personajes. En el ANOCHECER, pueden luchar con personajes, monstruos y nativos en los claros donde estén. Cada personaje controla lo que hacen sus nativos contratados (ver regla 32).

31.5 Cuando un nativo termina su contrato, vuelve a ser un nativo no contratado. Se queda donde está hasta que sea contratado otra vez o hasta que su grupo regenere como en la regla 12.7. Los nativos que están esparcidos por el mapa cuando su grupo se vuelve no contratado pueden ser contratados por los personajes que mueven a sus claros. Hay cuatro maneras en las que un nativo puede volverse no-contratado:

31.5/1 Un nativo automáticamente se vuelve no-contratado a MEDIANOCHE del último día del término de su contrato.

31.5/2 Cuando un personaje muere, todos sus nativos alquilados automáticamente dejan de estarlo.

31.5/3 Cuando un nativo alquilado muere, se vuelve no-contratado. *Nota:* cuando un nativo contratado muere, el personaje contratante pierde puntos de NOTORIEDAD iguales al botín de NOTORIEDAD del nativo.

31.5/4 Especial: Cuando un personaje comete “traición” (treachery) (ver regla 32.7/6) contra un grupo nativo, todos los miembros de ese grupo que actualmente están contratados por él, automáticamente se vuelven no-contratados. Contratados por otros personajes y de otros grupos no se ven afectados.

32. USANDO NATIVOS CONTRATADOS

32.1 Los nativos contratados funcionan como extensiones del personaje contratante. *IMPORTANTE: Los personajes controlan lo que hacen los nativos contratados.* Esta sección se refiere a las cosas que hacen los nativos contratados, pero es siempre el personajes quien controla lo que hacen.

32.1/1 Los nativos contratados tratan con otros denizens como si fueran el personaje contratante. Los monstruos pueden atacarlos, nativos batallando con el personaje pueden atacarlos, y utilizan las relaciones comerciales del personaje cuando tratan con nativos no contratados. *Excepción:* Cuando un nativo tira un dado y consulta una tabla su tirada es afectada sólo por los modificadores que se le aplican a él, no se le aplican los modificadores del personaje que hace la tirada.

32.1/2 El personaje siempre consigue y registra la FAMA Y NOTORIEDAD que sus nativos ganan. Cuando un nativo contratado gana puntos de FAMA o NOTORIEDAD, el personaje que les contrata registra esos puntos en su hoja, sin tener en cuenta donde está en el mapa .

32.2 LIDERES CONTRATADOS: El líder de cada grupo es más poderoso que el resto del grupo. Cuando se le contrata, funciona como un personaje: coje una ficha de atención y una hoja de historia personal, y puede apuntar descubrimientos y cargar pertenencias y ORO para el personaje contratante. No puede registrar FAMA Y notoriedad (ver regla 32.112).

* Para su ficha de ATENCIÓN, el líder coge la ficha de un personaje sin

usar o una ficha roja numerada.

32.2/1 El líder registra sus descubrimientos y oro en su propia hoja, y las pertenencias que carga se ponen en su hoja. Estos puntos de ORO, pertenencias y descubrimientos pertenecen al personaje que le contrata (las cosas propias del líder se colocan en la TABLA DE PREPARACIÓN, fuera del juego), pero mientras están con el líder el personaje no puede utilizarlas para él y no puede apuntárselas para sus REQUERIMIENTOS DE VICTORIA.

a. La fuerza del movimiento de líder define el peso de los artículos que puede llevar; si tiene un caballo nativo, puede usar su fuerza de movimiento para cargar objetos. El líder puede llevar cartas encantadas (cartas que muestran colores mágicos, las flores de descanso, mala suerte...) mientras están activas, pero no puede activar otras pertenencias.

b. Cuando un líder se vuelve no-contratado, su grupo coge las pertenencias que lleva: esas pertenencias se ponen en la caja de su grupo den la TABLA DE PREPARACIÓN. Su ORO y descubrimientos se cancelan y no se mantienen en su siguiente contratación.

32.2/2 Cada líder contratado puede comerciar con ORO, pertenencias y descubrimientos con los personajes (incluido el personaje que contrata) cuando estén en el mismo claro, como si fuera un personaje. Líderes contratados pueden también comerciar entre ellos.

32.2/3 Cada día, los líderes contratados cogen un turno en el cual pueden hacer actividades como un personaje. Durante Crepúsculo (birdsong) el personaje contratante apunta las actividades del líder en la hoja del líder, al AMANECER (sunrise) las fichas de atención de los líderes se mezclan con los demás, y cuando su ficha es escogida hace las actividades que ha registrado. Coge dos fases básicas más dos de Luz del Sol más cualquier fase extra debido a caballos nativos (si tiene), y puede hacer todas las actividades que puede hacer un personaje. Nota: No utiliza las fases de DESCANSO y ALERTA, pero pueden registrarlas para beneficio de los personajes que les siguen.

32.2/4 El líder puede usar ORO y las pertenencias que esta acarreado para comerciar y contratar para el personaje contratante, usando las relaciones de comercio del personaje. Cualquier pertenencia que obtenga se coloca con las pertenencias que lleva y cualquier ORO que obtenga se apunta en su hoja, pero pertenecen al personaje contratante. Los puntos de FAMA y NOTORIEDAD que gane o pierda se apuntan instantáneamente al personaje contratante, y los regalos (boons) que acepte o re-pague afectan a las relaciones comerciales del personaje. Nota: un líder contratado no puede re-contratarse a si mismo.

32.2/5 El personaje contratante mira cualquier ficha de mapa que encuentre el líder, pero sus descubrimientos se tachan en la hoja del líder, no en la del personaje. El personaje no puede utilizar esos descubrimientos hasta que el líder se los transfiere

a. Cuando un líder contratado encuentra “enemigos escondido”, apunta que ha encontrado enemigos en su hoja, no en la del personaje.

b. Un líder contratado puede SAQUEAR el MONTÓN DE ROCAS (CAIRNS) y LA PISCINA (POOL) sin fatigarse. Si tiene una letra de daño TREMENDA en algún lado de su ficha, o si él (o su caballo) tiene fuerza de movimiento TREMENDA, puede abrir la TUMBA y la CRIPTA DEL CABALLERO.

32.2/6 Los Personajes pueden SEGUIR a los líderes contratados (ver regla 27) y los líderes contratados pueden seguir a los personajes y a otros líderes contratados.

32.2/7 Cuando un líder contratado termina su turno, los monstruos mueven y los denizens aparecen igual que si fuera un personaje.

32.3 SUBORDINADOS: Los nativos contratados no-líderes se llaman “subordinados” (underlings). No pueden llevar pertenencias, ni registrar puntos o descubrimientos. Sólo pueden utilizar la actividad SEGUIR, y cuando siguen sólo pueden hacer las actividades MOVER y ESCONDERSE, no pueden hacer otras actividades.

32.3/1 Al principio de SUNRISE, antes de la TIRADA DE MONSTRUOS y antes de que los personajes revelen a quien siguen, los personajes pueden asignar sus subordinados los guías que quiera que sigan. Cada subordinado puede seguir a cualquier personajes o líder contratado en su claro; los subordinados no están obligados a estar siempre en grupos- se

pueden dividir. Cada subordinado se pone en las pertenencias de su guía.. Los subordinados que no se asignan consumen el día allí donde estén. Nota: los subordinados no pueden ser seguidos.

* Los personajes que discrepen sobre quién asigna primero a sus subordinados, mezclan sus fichas y cogen al azar para determinar el orden

32.3/2 El guía puede usar la fuerza de los subordinados que le siguen, tenga la aprobación del personaje contratante o no. Puede usar su fuerza de movimiento para cargar objetos mientras mueve, y si su fuerza de movimiento o letra de daño (en cualquier lado de la ficha) es TREMENDA, puede usarles para abrir la TUMBA o la CRIPTA DEL GUERRERO. No puede utilizarlos para SAQUEAR la PISCINA O EL MONTÓN DE ROCAS.

32.3/3 Los subordinados pueden ser dejados atrás como se explica en la regla 27.7. Nunca encuentran “enemigos escondidos”, y el personaje contratante decide cuando se quedan atrás. Cuando el turno de los subordinados acaba, se vuelven a poner en el mapa. IMPORTANTE: Los subordinados no causan que los monstruos se muevan ni que aparezcan denizens.

32.3/4 CABALLOS: Los nativos contratados nunca usan las fichas redondas de caballos. Siempre utilizan sus propios caballos nativos

32.5 ESCONDIÉNDOSE: Los nativos contratados (y sus caballos) se giran con la cara oscura arriba cuando están ocultos, y la clara cuando no lo están. Los líderes contratados se esconden como los personajes: están no-escondidos al principio de sus turnos y escondidos cuando realizan la actividad ESCONDERSE. Los subordinados están automáticamente no-ocultos al AMANECER (Sunrise) de cada día. La única manera que pueden esconderse es siguiendo a un personaje o líder que se esconda.

32.6 BLOQUEANDO: Líderes contratados pueden bloquear y ser bloqueados por personajes, como se explica en la regla 28. También pueden ser bloqueados por nativos no contratados durante el comercio y la contratación. Los subordinados no pueden bloquear ni ser bloqueados.

32.7 COMBATE:El combate tiene lugar en los claros que contienen líderes contratados aunque no haya personajes. No hay combate en los claros que sólo contengan subordinados, nativos no contratados y monstruos. Durante cada ronda de combate, los personajes que tienen nativos contratados en el claro pueden utilizarlos para luchar aunque los personajes contratantes no estén en el claro. Los subordinados no pueden empezar un combate, pero una vez empieza la lucha, combaten como líderes contratados. Nota: Nativos contratados nunca pueden huir.

32.7/1 Coloca los nativos escondidos a un lado para identificarlos, ya que los nativos contratados pueden girar al lado oscuro mientras están no-ocultos. Nativos escondidos pueden ser atacados por el enemigo sólo si éste ha encontrado “enemigos escondidos” ese día. Un nativo contratado está instantáneamente no-oculto cuando se vuelve un objetivo o cuando es asignado a un objetivo.

32.7/2 Durante cada ronda de combate, cada personaje puede asignar a cada uno de sus nativos contratados para atacar a un personaje, monstruo o nativo.

a. Cuando un nativo contratado se asigna para atacar a un personaje, se pone en la sección de melé, como un monstruo, y esto limita las fichas de acción que puede jugar durante el paso de encuentro. Cuando un nativo contratado es asignado para atacar a un monstruo o nativo, o un monstruo o nativo es asignado para atacar a un nativo contratado, el atacante y el objetivo se ponen en una sección de MELÉ sin usar. El objetivo es el “propietario” de la sección de MELÉ (ver regla 33). Cada nativo contratado puede ser asignado una vez por ronda.

b. IMPORTANTE: un denizen que está siendo atacado por otro o más denizens, debe atacar a uno de los denizens que le están atacando. No puede atacar aun personaje, y no puede atacar a un denizen que no le está atacando. Los ataques de los personajes no afectan a quién pueden atacar los denizen *Excepción:* Un monstruo tremendo con la cara roja arriba puede atacar a un personaje mientras está siendo atacado por denizens

32.7/3 Al principio de cada paso de encuentro, cada nativo contratado sin asignar puede atraer un monstruo o nativo no contratado a su ataque; nativos contratados no pueden ser atraídos. Denizens que se asignan al azar pueden ser asignados a nativos contratados sólo si el personaje contratante está escondido o no está en el claro. Cuando un personaje coge su turno de

despliegue, cada uno de sus nativos contratados que no están siendo atacados pueden ser asignados a un blanco. Los nativos que se dejan sin asignar o que se vuelven sin asignar después de su turno de despliegue no pueden atacar esa ronda.

a. Cuando un denizen que está atacando a un personaje es asimismo atacado por un nativo contratado, para su ataque al personaje y se reasigna al nativo. Excepción: Si el denizen es un monstruo tremendo con la cara roja arriba, sigue atacando al personaje.

b. Un nativo contratado que está siendo atacado por denizens debe atacar a uno de esos denizens. No puede asignarse a un nuevo objetivo.

c. Un monstruo o nativo en batalla que ha sido atraído por un nativo contratado no puede ser atraído por otros personajes o nativos.

32.7/4 Los personajes tienen un control limitado sobre como luchan sus nativos.

a. Los nativos contratados que tienen un caballo, siempre deben jugar con su caballo (excepto en cuevas) No puede escoger que desmonten..

b. Durante el turno de despliegue del personaje, puede girar cada nativo y caballo nativo a la otra cara, como escoja.

c. Al principio del paso de melé, las fichas de los caballos nativos deben girarse. La nueva cara queda boca arriba todo el paso.

d. Cuando la ficha de atención del personaje se coje, puede escoger objetivos para sus nativos que están en su propia sección de melé, y pueden posicionar sus nativos que estén en una sección de melé propiedad de monstruos y nativos en batalla. No puede girar ninguna ficha.

e. Cuando el personaje hace en secreto su propio movimiento, también hace la jugada para cada uno de sus nativos contratados que están en su sección de melé. Puede girar sus fichas de nativo al otro lado cuando las coloque (pero no puede girar los caballos). Puede también posicionar sus todos los denizens que están en las hojas de sus nativos contratados. No puede girarlos.

f. Los nativos contratados que están en sus propias hojas no “cambian tácticas”. Todos los nativos contratados que están en cualquier otra hoja y todos los monstruos y nativos en combate son posicionados al azar y pueden “cambiar tácticas”.

32.7/5 Los nativos que están batallando contra un personaje también atacan a sus nativos contratados, tanto si el personaje está o no en el claro. Si un personaje tiene nativos contratados en un claro que contiene nativos sin contratar, cuando comienza el combate debe tirar por los nativos en batalla igual que si estuvieran en su claro. Cuando un nativo contratado atrae o ataca a un nativo no contratado, el grupo del nativo contratado empieza a batallar al personaje contratante y sus nativos. La batalla no va de claro a claro; un grupo que está batallando a un personaje en un claro no está batallándole automáticamente en otros claros.

32.7/6 Traición: Cuando un personaje especifica un miembro del grupo de sus nativos como un objetivo propio o de sus nativos contratados, todos los miembros del grupo objetivo que están actualmente bajo contrato con ese personaje, instantáneamente se rebelan, no importa donde estén en el mapa. Nativos contratados por otros personajes y nativos de otros grupos no están afectados. Los rebeldes, instantáneamente se vuelven “no contratados” y el personaje pierde puntos de FAMA igual al botín de NOTORIEDAD de cada rebelde.

a. Los “rebeldes” no pueden atacar o ser atacados por monstruos y nativos no contratados. Todos los ataques se cancelan.

b. Los rebeldes están automáticamente batallando a todos los personajes y nativos contratados que les ataquen o a los que ellos ataquen.

32.8 DESENLAZANDO (DISENGAGEMENT): Al final de cada ronda de combate, los nativos contratados que están siendo atacados por Monstruos tremendos con la cara roja arriba siguen asignados, el resto se desasignan.

32.9 Las rondas se repiten tantas veces como personajes o nativos contratados haya en el claro, hasta donde haya dos rondas sin eventos.

33.DENIZENS EN COMBATE

33.1 Cuando un denizen se asigna para atacar a otro denizen, el asignado se

llama el “atacante” y el otro el “defensor”. Cuando un nativo contratado “atrae” a un nativo no controlado, o cuando un nativo no controlado se asigna a un nativo controlado al azar, el no controlado es el atacante y el contratado el defensor. Cuando un nativo contratado se asigna a un objetivo durante el turno de despliegue, el nativo contratado es el atacante y el objetivo el defensor.

33.2 Si el defensor ya ha sido asignado a algún otro objetivo, éste asignamiento se rompe y se gira para luchar al atacante. Un denizen que es atacado por denizens debe siempre atacar a uno de los denizens que le están atacando a él. No puede atacar a un personaje (aunque el personaje le esté atacando) y no puede atacar a un denizen que no le esté atacando. Excepción: regla 33.8.

33.3 El atacante y el defensor se ponen en una hoja de melé sin usar para resolver el combate. El defensor es el “propietario” de la sección de melé. Las secciones de melé pueden tener sólo un propietario: cada defensor coge su propia sección de melé.

33.3/1 Cuando denizens adicionales se asignan para atacar a un defensor, se añaden a la hoja del defensor.

33.3/2 cuando un atacante en una hoja de un defensor es atacado a su vez por un tercer denizen, el atacante se quita y se vuelve defensor en su propia hoja. Especial: cuando el último atacante de la hoja de un defensor se quita dejando al defensor sólo en su hoja, entonces el defensor deja su hoja y se vuelve un nuevo atacante en la hoja del ex-atacante.

33.4 Cada defensor es atacado por todos los atacantes de su hoja, y el atacará a uno de ellos. Los denizens se posicionan en la hoja mostrando su estatus. Los defensores se posicionan en las cajas rojas, el denizen que le está atacando se coloca en los cuadrados de maniobra y el resto de atacantes en los círculos de Ataque.

33.4/1 Nativos contratados: Si el defensor es un nativo contratado, el personaje contratante controla su hoja. Cuando se coge la ficha de atención del personaje durante el paso de mele, escoge el objetivo defensor. Pone el objetivo en las cajas de maniobra y coloca el resto de atacantes en los círculos de ataque. Cuando han sido jugadas secretamente los ataques y maniobras, el personaje posiciona todas las fichas que tiene en la hoja del nativo. Coloca sólo aquellas fichas que están en las hojas propiedad de sus nativos; nativos contratados en otras hojas se colocan por los propietarios de esas hojas.

a. Puede poner al defensor en cualquier caja roja, con cualquier cara arriba. El caballo del defensor se puede poner en la misma caja o en otra.

b. Puede poner en objetivo en cualquiera de los cuadrados de maniobra, y puede poner a cada atacante extra en cualquier círculo de Ataque. Debe poner las fichas en todos los círculos posibles. No puede poner una cabeza, garrote o caballo nativo en el mismo círculo que su propietario. No puede girar ninguna de las fichas.

33.4/2 Nativos sin control: Si el defensor es un monstruo o nativo no contratado, automáticamente ataca al atacante que se ha colocado el último en su hoja: cuando los atacantes que se ponen en su hoja se colocan en el círculo THRUST, el último estará arriba. Al principio del paso de melé el atacante de más arriba del montón se convierte en el objetivo del defensor.

a. El defensor se pone en la caja de “CHARGE y THRUST” y su cabeza, garrote o caballo en la caja “DODGE y SWING”.

b. Los atacantes en la hoja son todos nativos contratados; los atacantes se colocan por el personaje contratante, cuando su ficha de atención sale al principio del paso de melé. El objetivo del defensor se puede colocar en cualquier cuadrado de maniobra y los atacantes extras se colocan en los círculos de ataque; no tienen que llenar todos los círculos. Los nativos contratados no se pueden girar. Los caballos nativos se pueden poner en el mismo círculo o cuadrado que su jinete, o en uno diferente. Cada personaje posiciona sólo a sus nativos.

33.5 Después de que las jugadas se revelan, los atacantes de cada hoja (incluso el objetivo del defensor) puede cambiar de posición y cambiar tácticas al azar. Se tira por separado para cada hoja. Los modificadores en las tiradas no afectan a éstas tiradas

33.5/1 Tira una vez para reposicionar los objetivos de los defensores y una vez más para reposicionar los atacantes extras. Las fichas se mueven como se muestra en la tabla de REPOSICIONANDO DENIZENS. Para el cambio de táctica se tira por cada círculo o cuadrado que contenga denizens.

33.5/2 Si el defensor de la hoja es un monstruo o nativo no contratado, puede cambiar posiciones y cambiar tácticas: tira separadamente por ello. Si el defensor es un nativo contratado, se queda donde está colgado: no se reposiciona y no cambia de tácticas.

33.6 El ataque de un denizen impacta en su objetivos si corta o intercepta la maniobra del objetivo. El círculo, cuadrado o caja donde cada ficha se posiciona define sus direcciones de ataque y maniobra. Las flechas rojas muestran qué cajas y cuadrados se interceptan, y las flechas grises qué círculos interceptan cada caja.

33.7 Al final de la ronda de combate, todos los denizens que están en hojas propiedad de denizens se vuelven sin asignar. Excepción: regla 33.8 t

33.8 MONSTRUOS TREMENDOS atacan nativos contratados de la misma manera que atacan a los personajes (regla 24). Los monstruos tremendos que están cara roja arriba no cambian de objetivo cuando son atacados por otros denizens.

33.8/1 Si un monstruo tremendo con la cara roja arriba está asignado a un personaje cuando es atacado por un nativo contratado, el monstruo se ponen en su propia SECCIÓN DE MELLE pero no coge objetivo: continúa atacando al personaje como su estuviera en la caja roja correspondiente de su hoja. Si todos los atacantes dejan la hoja del monstruo, vuelve a la hoja del personaje.

33.8/2 Si un monstruo con la cara roja arriba se asigna a un nativo al final de un turno, el monstruo y el nativo quedan asignados entre ellos. Al principio de la siguiente ronda el monstruo se vuelve defensor de su propia hoja y el nativo automáticamente se vuelve su objetivo. Otros nativos pueden ser asignados para atacar a los monstruos, pero el nativo no puede ser atacado por otros denizens.

33.9 Al final de la ronda de combate, monstruos tremendos con la cara roja quedan asignados a sus objetivos y todos los monstruos y nativos en batalla que están asignados a personajes, quedan asignados a esos personajes. El resto de denizens quedan sin asignar.

34. GUERRA (Personajes y Nativos en Combate)

34.1 Durante ANOCHECER (*Evening*), el combate se resuelve en cada claro que contiene un personaje o líder contratado. Cuando se coge una ficha de atención de cada claro, coje ubn ficha de líder si no hay personaje en el claro. El combate no se resuelve en claros que contienen sólo subordinados, monstruos y/o nativos sin contratar.

34.1/1 Sólo los personajes y denizens que están en el claro pueden atacar o ser atacados. Si un personaje tiene nativos contratados en el claro pero no está él, controla sus nativos durante el combate pero él no puede atacar ni ser atacado.

34.1/2 Si hay nativos sin contratar en el claro, cada personaje que toma parte en el combate tira para ver si ellos le combatirán. Los nativos que le presentan batalla, también atacarán a sus nativos contratados; si él o uno de sus nativos contratados atrae a un nativo sin contratar o lo especifica como objetivo, el grupo de nativos sin contratar empezará a batallar contra él y sus nativos contratados.

34.1/3 El personaje que tenía el primer turno durante LUZ DEL DÍA en el día de juego es el primer personaje. Si un líder contratado tiene el primer turno, éste es el primer personaje. Durante el combate, cuando los personajes cogen sus turnos empiezan con el primer personaje y luego a la izquierda, saltándose a los que no toman parte. El turno empieza con el primer personaje, aunque haya muerto.

34.1/4 Cuando el combate tiene lugar en un claro de bosque o montaña, los nativos deben siempre utilizar sus caballos (si tienen uno vivo). Los personajes no pueden escoger jugar sus nativos sin sus caballos. En los claros de cueva, no se pueden utilizar caballos.

34.2 ASIGNACIONES: Durante cada turno de combate, los personajes y denizens se asignan a el objetivo que atacarán. Los nativos sin contratar y monstruos no pueden luchar entre ellos, y nadie lucha con los visitantes.

34.2/1 Para especificar otro personaje como objetivo, el personaje pone su ficha de atención en la sección de melé del personaje objetivo, en los círculos de ataque. Para especificar un monstruo o nativo como su objetivot, se pone su ficha en la ficha del objetivo.

34.2/2 Cuando un monstruo o nativo se asigna para atacar a un objetivo, coloca la ficha del atacante en la sección de melé del objetivo. Si el objetivo es un personaje, se coloca el atacante en una de las cajas rojas de su sección de melé. Si el objetivo es un denizen, da una sección de melé sin usar al blanco y ponlo en la caja roja "CHARGE y THRUST", y coloca al atacante en el círculo Thrust (ver regla 33).

34.2/3 Un personaje o líder contratado puede especificar objetivos escondidos sólo si ha encontrado "enemigos ocultos" ese día. Monstruos, nativos sin contratar y subordinados no pueden ser asignados a objetivos escondidos; nunca encuentran "enemigos escondidos"

34.2/4 Cuando un personaje oculto o nativo contratado especifica un objetivo o es especificado como objetivo, deja de estar escondido. Nota: Personajes y nativos contratados pueden dejar voluntariamente de estar escondidos en cualquier momento..

34.3 MONSTRUOS Y NATIVOS EN BATALLA: Al principio del paso de encuentro, todos los caballos que pertenecen a nativos sin contratar se vuelven al lado "caminando". Entonces todos los monstruos y nativos en batalla son asignados a sus objetivos.

34.3/1 Atrayendo: Empezando por el primer personaje y hacia la izquierda, cada personaje en turno puede atraer monstruos y nativos sin contratar a sus ataques y el de sus nativos contratados. Puede atraer cualquier número de atacantes a si mismo, y cada nativo contratado puede atraer un atacante. Nativos contratados, denizens que están asignados a nativos contratados y Monstruos Tremendos cara roja arriba no pueden sera traídos.

34.3/2 Asignaciones al azar: Los monstruos y nativos en batalla que quedan sin asignar deben ser asignados a un objetivo, si es posible. Los jugadores especifican qué denizen se está asignando, y cada personaje tira un dado como se explica en la regla 21.4. *Excepción:* si el personajes no está en el claro, sus modificadores no afectan a sus tiradas de dado.

a. Un personaje debe tirar sólo si está sin esconder y en el claro, o si tiene un nativo sin esconder en el claro. Debe tirar para nativos en batalla, sólo si están en batalla con él. Atacantes que no tienen objetivos sin esconder se quedan sin asignar.

b. El personajes que saca la tirada más alta debe asignarse el atacante a él, si está sin esconder y en el claro; de otra manera, debe asignarlo a uno de sus nativos sin esconder. No hay límite a los atacantes que pueden ser asignados a nativos contratados al azar.

34.4 TURNO DE DESPLIEGUE: Empezando con el primer personaje y hacia la izquierda, cada personaje en turno despliega sus nativos contratados. Si el personaje está en el claro, el puede también jugar una ficha de movimiento para cargar a otro personaje.

34.4/1 Desplegando nativos: El personaje puede girar cada uno de sus nativos y caballos de nativos por el otro lado, y puede asignar los nativos contratados que no estan siendo atacados a un objetivo colocándolos en la seccion de melé de su objetivo. (ver regla 32.7).

34.4/2 Cargando: El personaje puede cargar a otro personaje jugando una ficha de movimiento y poniendo su ficha de atención en la sección de melé de su objetivo. La ficha de atención funciona como una ficha de monstruo, con el tiempo de movimiento que muestra la ficha de movimiento; esto restringe las fichas de acción que el personaje que recibe la ficha puede jugar durante el paso de encuentro. Los personajes no pueden cargar a denizens. Comentario: El uso más habitual de la carga es para prevenir que el objetivo (personaje) pueda huir.

a. La carga cuenta como una acción del personaje en el paso de encuentro – no puede hacer otra acción. La ficha de MOVIMIENTO cuenta para su fatiga y límite de esfuerzo, y está sujeto a las restricciones normales. Un personaje no puede cargar si un monstruo Tremendo cara roja arriba está en su hoja. Por otra parte, su ficha de movimiento no está limitada por los

denizens en su hoja.

b. La carga señala al objetivo del personaje para la ronda. No puede cambiar de objetivo durante el paso de melé.

34.5 ACCIONES: Empezando por el primer personaje y hacia la izquierda, los personajes que no cargan en la ronda, pueden hacer una acción como se explica en la regla 21.5. Se pueden jugar una ficha de acción sólo si el número de tiempo es menor que el tiempo de movimiento de todos los denizens y fichas de atención en su hoja (todos las fichas de atención tienen como tiempo de movimiento el de la ficha de MOVIMIENTO jugada por el personaje que carga)

34.5/1 Los nativos que están montando un caballo utilizan el tiempo de movimiento de la ficha del caballo, no el suyo.

34.5/2 Nativos contratados nunca hacen acciones. No pueden huir.

34.6 PASO DE MELÉ: Al principio del paso de melé, cada monstruo y nativo sin contratar que está en su propia sección de melé selecciona el atacante de más arriba del montón en su hoja como su objetivo (o sea el último que llegó, ver regla 33.3). Todos los caballos de nativos montados por los nativos no contratados se giran a la cara oscura, y todos los caballos montados por nativos contratados giran; los caballos de los nativos mantienen esta nueva cara hasta el final del paso.

34.6/1 Fichas de ATENCIÓN: Los personajes que toman parte en el combate mezclan sus fichas de atención y se cogen al azar, cuando se coge una ficha su propietario hace su turno. El selecciona el objetivo para todos sus nativos contratados que están en su propia hoja de sección (ver regla 33.3) y si él está en el claro pone su ficha de atención sobre su propio objetivo; si carga en esta ronda, el único objetivo que puede atacar es el personaje sobre el que cargó (puede dejar su ficha sin jugar, si lo desea) El personaje también posiciona sus nativos contratados que están en las secciones de melé propiedad de los monstruos y nativos contratados (ver regla 33.4). Nota: Si un personaje no está en el claro pero toma parte en combate por sus nativos contratados, usa una ficha numerado rojo como ficha de atención, y no coge objetivo para él..

34.6/2 Jugando ataques y maniobras: cuando los personajes en secreto y simultáneamente juegan sus ataques y maniobras, también lo hacen por sus nativos que están en su propia sección de melé, y posicionan los atacantes en su hoja y hojas de sus nativos (ver regla 33.5).

34.6/3 Azar: Nativos contratados que están en sus hojas se quedan en las cajas donde han jugado y no cambian tácticas. Los jugadores tiran para posicionar al azar al resto de denizens, y tiran separadamente para cada grupo de denizens para ver si ese grupo “cambia de tácticas” (excepto para las fichas de caballos y Monstruos Tremendos, que nunca cambian tácticas) (ver regla 33.6).

34.7 RESOLVIENDO ATAQUES: Cada nativo lucha con un monstruo, con los valores de combate mostrados en su ficha y con las direcciones de ataque y maniobra definidas por su lugar. Cada ataque impacta si intercepta o corta la maniobra de su objetivo. Los impactos tienen efecto en el orden definido por su longitud de arma y velocidad de ataque. Ver regla 24. Cuando un nativo es impactado con un daño que iguala o excede su vulnerabilidad, está muerto. No le afecta el daño que sea menor a su vulnerabilidad.

34.7/1 Cuando un personaje ataca a otro, su ficha de atención ataca como un monstruo, con los valores de combate definidos por el arma y ficha de lucha que ha jugado. Su ficha ataca desde la caja roja en la caja del objetivo que coincide con la dirección del ataque. *EJEMPLO:* Si juega un ataque “Swing” (balance), ataca desde la caja “Dodge y Swing” de la hoja de su objetivo.

34.7/2 Si un personaje ataca un objetivo de una sección de mele de un denizen, su círculo de ataque intercepta el círculo coincidente de su sección de melé, la caja roja que apunta el círculo y el cuadrado de maniobra que apunta su caja roja. *EJEMPLO:* si juega un ataque *SMASH*, intercepta su objetivo si está en el círculo *Smash*, la caja *Duck* y *Smash* o el cuadrado *Duck*.

34.7/3 En una hoja de denizens, cada atacante en un círculo de ataque intercepta la caja roja que apunta a su círculo, el propietario intercepta el cuadrado de maniobra que apunta su caja roja, y el atacante en el cuadrado de maniobra intercepta la caja roja que apunta a su cuadrado.

34.7/4 Arqueros: Los Arqueros y ballesteros disparan armas de proyectil, y el daño que causan es modificado por la tabla de ARMAS DE PROYECTIL. Cuando un arquero o ballestero impacta, uno de los jugadores tira por él en la tabla de PROYECTILES y el resultado modifica el daño que inflige.

a. Los modificadores a la tirada del jugador no afecta a esta tirada – está tirando por el nativo no por él mismo. Cualquier jugador puede tirar.

b. Los arqueros tienen sus propios modificadores a la tirada: cuando un jugador tira en la tabla de PROYECTILES por el ataque de un arquero, tira sólo un dado. Esto no se aplica a los ballesteros, que tiran dos dados. Nota: Cuando está con la cara clara (el lado sin valores de ataque), una ficha de arquero no puede atacar.

34.7/5 Nativos con armadura: Cada Caballero, Gran Espadachin, Piquero, Pequeño espadachin y Ballesteros está protegido por armadura en todas las direcciones (otros nativos no tienen armadura). Todos los ataques que impactan a uno de estos nativos impactan en la armadura y el daño se reduce en una estrella. Ver lista

34.7/6 Caballos nativos: Si un nativo monta un caballo, su propia ficha define la dirección del ataque dirigido a él se resuelve contra su caballo: el ataque se compara con el tiempo de maniobra y dirección de la ficha del caballo para ver si impacta, y si impacta inflige daño sobre el caballo, no sobre el jinete. Si el caballo muere antes de que todos los impactos hayan hecho efecto, el resto de impactos dañan al jinete; los impactos y fallos definidos previamente por la maniobra del caballo hacen efecto por el resto del paso de melé. *EJEMPLO:* Dos ataques Thrust interceptan un caballo haciendo la maniobra CHARGE y el primero mata al caballo. El segundo Thrust inflige daño sobre el jinete, sin tener en cuenta donde esté.

34.7/7 Cuando un Monstruo Tremendo impacta a un nativo (o su caballo) sin matar al nativo el monstruo gira a la cara roja y queda asignado a él hasta que uno de los dos haya muerto. Si el caballo del nativo sobrevive, continua jugando, el monstruo le escoge, también. Cuando un Monstruo Tremendo con la cara roja arriba impacta a un nativo (o su caballo) el nativo y su caballo mueren. Ver regla 33.8.

34.8 DESENLAZANDO (SEPARANDOSE): Al final de cada ronda de combate, todos los Monstruos tremendos cara roja arriba se quedan asignados a sus objetivos y todos los monstruos y nativos sin contratar que están asignados a personajes, se quedan asignados a ellos. El resto de denizens, contratados o no, dejan de estar asignados. Los Monstruos Tremendos en rojo que es asignando a un nativo contratado se pone en su propia sección de melé. Ver regla 33.8.

34.9 El combate termina en el claro cuando no quedan personajes o nativos contratados. Mientras haya un personaje o nativo contratado, las rondas de combate se repiten hasta que nadie sea muerto, dañado, herido o fatigado por dos rondas consecutivas. (ver regla rule 25).

35. BOTINES DE GUERRA

35.1 MUERTES DE PERSONAJES: Los personajes o nativos que matan a un personaje cuentan como la muerte de un monstruo. Se añade a la línea de muertos del día y eso multiplica la fama y notoriedad que ganan cuando matan a un denizen.

35.1/1 Cuando un personaje mata a un monstruo, gana su botín de FAMA Y NOTORIEDAD, multiplicado por el número de muertos que tenga de ese día (incluido ese monstruo como muerto). Cuando mata a un nativo, gana su botín de NOTORIEDAD multiplicado por el número de muertos que lleva en el día (incluido el nativo), y gana el botín de ORO del nativo, sin multiplicar. Los nativos no tienen botín de FAMA. Cuando mata otro personaje, gana la NOTORIEDAD registrada de la víctima, sin multiplicación. No gana la FAMA de la víctima – cuando un personaje muere su fama simplemente desaparece. La víctima cuenta como una muerte.

35.1/2 Cuando un personaje mata a otro personaje o líder contratado, también se queda con cualquier pertenencia y ORO que tenga la víctima.

35.1/3 Cuando un personaje mata a un caballo, no gana nada. Los caballos no cuentan como muertos.

35.2 NATIVOS CONTRATADOS: Cuando un nativo contratado mata a una víctima, el personaje que contrata gana instantáneamente FAMA Y NOTORIEDAD sin importar donde esté en el mapa. El personaje no cuenta la víctima como un muerto suyo (a efectos multiplicadores de fama u notoriedad); sólo cuenta un muerto cuando le mata él.

35.2/1 Cuando un nativo contratado mata a un monstruo, el personaje gana su botín básico de FAMA Y NOTORIEDAD, sin multiplicación. Cuando un nativo contratado mata a otro nativo, el personaje gana su botín básico de NOTORIEDAD, sin multiplicación. Cuando el nativo contratado mata a un personajes, el personaje contratante gana la NOTORIEDAD registrada del personaje, sin multiplicación.

35.2/2 Cuando un líder contratado mata a un nativo, el líder añade su botín en ORO a su ORO registrado. Cuando mata a un personaje o líder nativo contratado, también coge todo el ORO y pertenencias que tenga la víctima. El líder los guarda para el personaje que contrata. Cuando un subordinado mata una víctima, nadie gana el oro y las pertenencias de la víctima quedan abandonadas en el claro.

35.3 NATIVOS NO CONTRATADOS: Cuando un nativo no contratado mata a un personaje o líder contratado, el ORO de la víctima desaparece y sus pertenencias se ponen en la caja del nativo en la TABLA DE PREPARACIÓN.

35.4 MONSTRUOS: Cuando un monstruo mata un personaje o líder contratado, el ORO desaparece y sus pertenencias son abandonadas en ese claro.

35.5 Cuando un personaje muere, sus líderes nativos se quedan con las pertenencias que le llevaban (ver regla 32.2/1b).

35.6 Cuando un nativo contratado muere, el personaje contratante pierde NOTORIEDAD registrada igual al botín de NOTORIEDAD del nativo.

35.7 Cuando un líder sin contratar muere, las pertenencias de su grupo se abandonan en el claro, en el mismo orden en que están amontonadas en la caja del grupo. Cuando muere un líder contratado, las pertenencias de su grupo se quedan en la TABLA DE PREPARACIÓN, fuera del juego, hasta que regeneren.

36. MISIONES Y CAMPAÑAS

36.1 Las seis fichas de visitante/misión empiezan el juego en la CARTA DE APARICIÓN, con cualquier cara arriba. Estas fichas aparecen en el mapa com se explica en la regla 12 sin tener en cuenta el lado que esté boca arriba, pero una vez una ficha está en el mapa, su cara visible define sus funciones. Una ficha con CRONE, SHAMAN, SCHOLAR o WARLOCK en la cara visible es una ficha de visitante, como se explica en el PRIMER ENCUENTRO. Una ficha con ESCORT (ESCOLTA), PARTY (PARTIDA) o FOOD/ALE (COMIDA/CERVEZA) cara arriba es una ficha de misión. Una ficha con CONQUER (CONQUISTA), REVOLT (REVUELTA), QUEST(BUSQUEDA), RAID (INCURSIÓN) o PILLAGE (PILLAJE) cara arriba es una ficha de campaña.

36.2 Una ficha de misión o campaña no tiene efecto en el juego hasta que lo coja un personaje. Nota: Líderes contratados no pueden coger estas fichas.

36.2/1 Cada vez que un personaje empiezan una fase de su turno, puede coger cualquier ficha de misión y campaña que haya en el claro, sujeto a las reglas que gobiernan cada ficha. La pone con sus pertenencias activas. Nota: Estas fichas no toman parte en combate.

36.2/2 Un personaje no puede tener más de una ficha de campaña a la vez. No hay límite al número de fichas de misión que puede tener a la vez. Puede tener una o ambas fichas de misión; independientemente de que tenga una ficha de campaña o no.

36.3 Cuando un personaje coge una ficha de misión o campaña, debe pagar su coste en FAMA y/o NOTORIEDAD, el se compromete a cumplir una tarea dentro de un límite de tiempo, y gana una recompensa. Cuando el tiempo límite se haya acabado, o cuando el personaje complete la tarea, o si muere, la ficha se pone en su claro y puede cogerse otra vez por cualquiera. El personaje guarda la ficha hasta entonces.

36.3/1 Cuando un personaje coge una ficha, debe restar inmediatamente su coste de sus valores registrados. *IMPORTANTE:* No puede coger una ficha si tiene valores negativos de FAMA o NOTORIEDAD, o si al pagar por la ficha sus valores de FAMA o NOTORIEDAD se vuelven negativos.

36.3/2 si el personaje completa la tarea dentro del límite de tiempo, el vuelve a ganar LA FAMA y NOTORIEDAD pagadas por la ficha (se le devuelve el coste la ficha) Si falla en completar la tarea dentro del tiempo límite, o antes de que acabe el juego, no se le devuelven puntos y debe pagar el coste de la ficha otra vez, como penalización.

a. El tiempo límite para WAR, CONQUER, QUEST y REVOLT es el fin de la partida

b. El tiempo límite para ESCORT PARTY, FOOD/ALE, PILLAGE y RAID es de 14 días, contando el día que el personaje coge la ficha como el primer día. El personaje tiene hasta MEDIANOCHE de el día 14 para completar la tarea.

36.3/3 La recompensa que gana un personaje por coger una ficha de misión es un cierto número de puntos de ORO que recibe cuando completa la tarea; si no la completa, no recibe puntos de ORO.

36.3/4 Cuando un personaje tiene una ficha de campaña, gana niveles de amistosidad con algunos grupos nativos (otros se vuelven enemigos). La única recompensa que gana es esta amistosidad y el uso que puede hacer de ella mientras tenga la ficha.

36.4 Las fichas de misión representan bandas o grupos de desgraciados viajeros que van a una morada específica y que pagan por una escolta.

36.4/1 Cada ficha de misión cuesta 5 puntos de NOTORIEDAD. Cuando un personaje coge una ficha de misión, asume el encargo de entregarla en una vivienda concreta en 14 días. Cuando coge la ficha, cuenta el número de claros a lo largo del camino más corto desde su claro a la morada, usando cualquier camino. Cuando entrega la ficha, gana 2 puntos de ORO por cada claro contado como recompensa. Debe contar a lo largo de la ruta más corta para calcular el precio a cobrar, incluidos caminos escondidos si acortan la ruta, pero no está obligado a seguir esta ruta cuando mueve.

a. Cuando un personaje coge la ficha FOOD/ALE en cualquier parte excepto en la POSADA, asume el encargo de llevarla a la POSADA. Cuando se coge en la POSADA, debe llevarla a la CASA.

b. Cuando un personaje coge la ficha ESCORT PARTY en cualquier parte excepto la CAPILLA, su obligación es llevarla a la CAPILLA. Cuando se recoge en la CAPILLA, su obligación es llevarla a la casa de la GUARDIA.

36.4/2 Para completar su tarea, debe mover dentro del claro de la vivienda con la ficha; cuando entre en ese claro se da por cumplida la misión al instantáneamente, gana su recompensa y recibe los puntos de NOTORIEDAD pagados, y la ficha se pone en la vivienda.

36.5 Las fichas de campañas representan individuos problemáticos que están intentando fomentar una campaña militar en el REINO MAGICO

36.5/1 El coste y tiempo límite para las fichas de campaña varían entre ellos. Cuando un personaje coge una ficha de campaña, algunos grupos nativos se vuelven sus “compañeros”, mientras otros grupos se vuelven sus “adversarios”. Su objetivo es matar a todos sus adversarios.

a. La ficha QUEST cuesta 20 puntos de NOTORIEDAD. Cuando un personaje coge la ficha QUEST, sus compañeros son la Orden y su objetivo es matar todos los dragones y dragones voladores, de cualquier tamaño, en el juego (en el CUARTO ENCUENTRO, esto incluye Dragones que estan transformados en otros seres, pero no otros seres que están transformados en dragones). Tiene hasta el final del juego para cumplir este objetivo.

b. La ficha de PILLAGE cuesta 10 puntos de NOTORIEDAD. Cuando un personaje coge la ficha PILLAJE, sus compañeros son los Bashkars y sus adversarios la Patrulla y los Soldados. El personaje tiene 14 días para cumplir este objetivo.

c. La ficha RAID cuesta 8 puntos de FAMA. Cuando un personaje coge la ficha RAID, sus compañeros son los Lanceros y los Hombres de los Bosques, y sus adversarios los Bashkars y Bribones. Tiene 14 días para cumplir este objetivo.

d. La ficha REVOLT cuesta 35 puntos de NOTORIEDAD. Cuando un personaje coge la ficha REVOLT, sus compañeros son los Lanceros, Hombres de los Bosques, Bashkars y Bribones, y sus adversarios son los Soldados, la Guardia, la Patrulla y la Compañía. Tiene hasta final de la partida para cumplir este objetivo.

e. La ficha WAR cuesta 10 puntos de FAMA y 15 de NOTORIEDAD. Cuando un personaje coge la ficha WAR, sus compañeros son los soldados, Guardia y Patrulla y sus adversarios la Compañía, Bashkars y Bribones.

Tiene hasta final de la partida para para cumplir este objetivo.

f. La ficha CONQUER cuesta 40 puntos de NOTORIEDAD. Cuando un personaje coge la ficha CONQUER, sus compañeros son los Soldados, Guardia, Patrulla y Compañía, y sus adversarios son Hombres de los Bosques, Lanceros, Bashkars y Bribones. Tiene hasta el final de la partida para cumplir este objetivo.

36.5/2 Un personaje nunca puede tener más de una ficha de campaña, y puede coger una ficha de campaña sólo si uno o más de sus adversarios están en el mapa. No puede coger una ficha de campaña cuando todos sus adversarios están fuera del juego o están en la TABLA DE PREPARACIÓN. Nota: Los nativos en las cajas de GUARNICIONES siempre cuentan como si estuvieran en el mapa (no en la TABLA DE PREPARACIÓN).

36.5/3 Cuando un personaje coge la ficha, modifica su relación de comercio con sus compañeros y adversarios. La ficha añade dos niveles de amistad a las relaciones comerciales de cada grupo de compañeros y siempre debe utilizar la columna ENEMIGO cuando tira en la tabla de ENCUENTRO para sus enemigos (no puede comprar bebidas para enemigos).

a. Si una ficha aumenta la relación de comercio de un personaje por encima del nivel de ALIADO, guarda registro de los niveles extras pero no afecta a su tirada de dados. *EJEMPLO:* Cuando un ALIADO de la Orden coge la ficha QUEST, todavía utiliza la columna ALIADO para comerciar con ellos. Los niveles extra sólo le permiten aceptar regalos extras de la

Orden.

b. Estas modificaciones últimas sólo se mantienen mientras el personaje lleva la ficha de la campaña. Cuando deja la ficha otra vez en el mapa, se quitan los dos niveles de amistad de algunos adversarios y sus adversarios vuelven a sus relaciones normales.

36.5/4 La tarea de un personaje se ha completado cuando todos los adversarios están muertos a la vez, sean muertos por él o por otros. Sus tareas están completas sólo si no hay enemigos en el tablero ni en la TABLA DE PREPARACIÓN.

36.5/5 Abandonando campañas: Un personaje tiene la opción de abandonar su campaña en el momento en que ninguno de sus enemigos esté sobre el tablero. Puede abandonar su campaña mientras algunos adversarios estén todavía vivos, con tal de que todos ellos estén en la TABLA DE PREPARACIÓN. Cuando abandona su campaña, no se le devuelve el coste la ficha, pero no tiene que pagar el coste otra vez por penalización. Sólo deja la ficha en su claro.

36.6 FICHAS EN RONDA: Siempre que la fila 6 de la CARTA DE APARICIÓN esté en acción el séptimo día de semana, todos las fichas de visitante/misión que están en el tablero o en la TABLA DE PREPARACIÓN, se giran. Las fichas que ya están cogidas por personajes no se giran.

¡ALTO! JUEGA ESTE ENCUENTRO ANTES DE SEGUIR.

CUARTO ENCUENTRO: MAGIA

El CUARTO ENCUENTRO introduce la magia y sus efectos. Los azulejos del mapa pueden ser encantados, cambiar sus caminos, y los personajes pueden usar hechizos para ganar poderes especiales, como volar, transmutarse en bestias, controlar monstruos, y más...

37. RESUMEN DEL CUARTO ENCUENTRO

37.1 En el CUARTO ENCUENTRO, los personajes pueden usar Rituales para atar espíritus y energías para trabajar la magia. El juego se juega como se explica en los primeros tres ENCuentros, excepto lo explicado a continuación.

37.1/1 el juego contiene cinco colores de magia que pueden causar magia: BLANCO, GRIS, DORADO, PÚRPURA Y NEGRO. Cada carta encantada suministra el color nombrado en ella (en rojo) y he game contains five colors de magic that cause magic: BLANCA, GRIS, ORO, PÚRPURA y NEGRA. Each Enchanted card supplies the color named on it (in red), y el color de la magiar también aparece en algunos claros en determinados momentos.

37.1/2 Los ocho tipos de fichas de MAGIA se usan para ganar poder sobre los colores de la magia. Un personaje debe utilizar las fichas de MAGIA para controlar los colores de la magia; cada personaje puede usar sólo sus propios fichas de magia. Los artefactos y libros de hechizos también pueden ser usados como limitados fichas de MAGIA.

37.1/3 Los personajes pueden usar hechizos para definir exactamente que efectos cuasa el color mágico. Cada hechizo requiere un específico color de magia y uan tipo específico de ficha de magia; la LISTA DE HECHIZOS explica cada hechizo en detalle, y las cartas de hechizo resumen sus cualidades. Cada personaje tiene un limitado número de hechizos, aunque puede ganar más durante el juego.

a. Los personajes registran sus hechizos en las cajas en la sección de HECHIZOS en la parte de atrás de su hoja de HISTORIA PERSONAL..

b. al principio del juego las cartas de hechizo estan colocadas en la TABLA DE PREPARACIÓN, indicando donde se pueden adquirir nuevos hechizos. Cuando un personaje adquiere un hechizo, apunta el hechizo en su hoja y deja la carta de hechizo para que la encuentren otros.

37.2 Al principio de la partida los persnajes autorizados a hechizar seleccionan sus hechizos de inicio. Pueden también encantar sus fichas de MAGIA para crear fichas de color, y pueden escoger adquirir más hechizos como parte de sus REQUERIMIENTOS DE VICTORIA

37.3 Los personajes pueden ahora utilizar la actividad HECHIZAR para hacer "encantamientos". No pueden hacer nada en su primera fase de

HECHIZAR cada día, pero en cada fase subsecuente de HECHIZAR, pueden convertir una ficha de MAGIA en color mágico o pueden jugar una ficha mágica y color mágico para girar del otro lado el azulejo del mapa en el que están. Nota: Cuando un azulejo está del lado "encantado", suministra color mágico a todos los claros en el azulejo.

37.4 Cuando un personaje hace la actividad BUSCAR, puede usar la tabla LEER RUNAS para obtener hechizos de libros de hechizos, Artefactos y fichas de sitio.

SECUENCIA DEL TURNO

1. Cuando un personaje, líder contratado o monstruo controlado se vuelven "no escondidos", él y sus seguidores se vuelven "no escondidos".

2. El y sus seguidores hacen las fases registradas. En cada fase, él y sus seguidores hacen lo siguiente, en orden:

2.1 El y sus seguidores pueden reordenar pertenencias y comerciar entre ellos y con otros personajes, líderes contratados y monstruos controlados en el claro. **Él y sus seguidores pueden también usar fichas de Color para activar hechizos permanentes en el claro.**

2.2 El y sus seguidores hacen la actividad registrada para esta fase, jugando fichas de acción si lo requiere la actividad.

2.2/1 Si es su última actividad registrada como VOLAR, (p.ej. si esta es la última actividad de su turno o su siguiente actividad no es volar), entonces él y sus seguidores deben estar en tierra al final de la actividad.

2.2/2 Al principio de la actividad cada seguidor puede escoger parar de seguir. Cuando un seguidor deja de seguir, su turno acaba; si es un personaje, líder contratado o monstruo controlado, al final de la fase puede bloquear o ser bloqueado, y provoca que los nativos/monstruos puedan aparecer, bloquear y mover.

2.3 Al final de la fase, el individuo que tiene el turno puede bloquear y ser bloqueado por personajes, líderes contratados, monstruos controlados y monstruos no contratados y no controlados en el claro. No puede bloquear o ser bloqueado por subordinados contratados, nativos sin contratar o monstruos contratados. Individuos que estan haciendo la actividad SEGUIR no pueden bloquear o ser bloqueados hasta que paren de seguir.

3. Cuando el turno de un personaje, líder contratado o monstruo controlado termina, cada no contratado, no contralado monstruo que están emovimiento en ese azulejo mueve a ese claro (monstruos que están contratados o controlados no mueven). Entonces se giran todos las fichas de mapa en ese azulejo cara arriba, y las fichas de juego en ese azulejo pueden convocar nuevos monstruos de la CARTA DE APARICIÓN

3.1 Cada monstruo que mueve o aparece en el claro automáticamente bloquea a cualquier líder nativo, personaje y monstruo controlado en el claro que no esté oculto, y puede ser bloqueado por cualquiera de los personajes, líderes contratados y monstruos controlados en ese claro.

3.2 Todos los que estén siguiendo dejan de seguir y se ponen en su claro.

SECUENCIA DIARIA DE JUEGO

1. Antes de Crepúsculo (BIRDSONG):

1.1 Si el séptimo día de la semana el día empieza proporcionando su color de magia en todos los lugares del mapa, dando energía a Hechizos Permanentes que requieren ese color. Opcional: Si se utiliza la regla opcional “encantando automáticamente”, los azulejos afectados se giran.

1.2 Opcional: Si es el principio de una semana, se determina la ficha de tiempo para la semana.

2. CREPÚSCULO (BIRDSONG): Cada personaje registra su turno para él, sus líderes contratados y **sus monstruos controlados**.

3. AMANECE (SUNRISE):

3.1 Cada personaje asigna sus subordinados contratados y **monstruos contratados** a los guías que seguirán. Entonces todos los personajes, líderes contratados y **monstruos controlados** que están haciendo la actividad SEGUIR se asignan al guía que están siguiendo.

3.2 Personajes, líderes contratados y **monstruos controlados** que no están siguiendo mezclan sus fichas de ATENCIÓN entre ellos. Se tira un dado para determinar qué denizens están en ronda; en el séptimo día de la semana, los Monstruos en ronda y nativos vuelven a donde empezaron el juego y las fichas de visitantes en ronda se giran al otro lado.

4. LUZ DEL DÍA (DAYLIGERO): Las fichas de ATENCIÓN se cogen al azar, uno cada vez. Cuando una ficha perteneciente a un personaje, líder contratado o **monstruo controlado** se coge, el y sus seguidores hacen sus turnos. Cuando todos han hecho su turno, LUZ DEL DÍA acaba.

4.1 Si un personaje es el propietario del primer ficha cogido, él es el “primer personajes” para ese día..

4.2 Si un **líder contratado** o **monstruo controlado** es el propietario del primer ficha escogido, el personaje que contrata o **controla** es el “primer personaje”.

5. ATARDECER (OCASO) (SUNSET): Todos los hechizos diarios expiran. Los personajes puestos a dormir por las FLORES DEL DESCANSO se levantan. Una ficha de atención se coge para cada claro que contiene un personaje, líder contratado o **monstruo controlado**. Las fichas se mezclan, cara abajo..

6. TARDE (ANOCHECER) (EVENING): Las fichas de ATENCIÓN se cogen al azar. Cuando se coge una ficha, se resuelve el combate en el claro de su dueño. Cuando el combate finaliza en todos los claros, la tarde acaba.

7. MEDIANOCHE (MIDNIGHT): Las fichas de mapa se giran boca abajo, las armas se vuelven “no alertas” y las Maldiciones se curan en la CAPILLA. Expiran las pociones activas, los terminos de contratos, fichas de misiones y campañas. Si es el último día del juego, el juego acaba

7.1 Todos los hechizos de combate expiran.

7.2 Si es el fin del séptimo día de la semana, el día deja de suministrar su color mágico.

7.3 Todos los hechizos permanenest quedan inertes (excepto aquellos que tienen suministro del color mágico apropiado por una fuente automática).

RESOLVIENDO EL COMBATE EN UN CLARO

1. todos los monstruos no contratados ni controlados y nativos sin contratar deben tener la cara clara arriba. Los monstruos tremendos deben tener la cara roja abajo.

2. Si el claro tiene algún nativo sin contratar, cada personaje que está en el claro o que tiene un nativo contratado o monstruo controlado en el claro tira en la TABLA DE ENCUENTRO para ver si el nativo no contratado les batallará.

3. Los individuos en el claro hacen rondas de compate hasta que no haya personajes, líderes o monstruos controlados en el claro, o hasta que haya dos rondas consecutivas en las que nadie muera, no se inactiven fichas de acción, no se lancen hechizos y no haya Monstruos Tremendos con la cara roja arriba.

4. Cuando la ronda acaba, los peronajes, líderes y monstruos controlados en el claro pueden recolocar sus pertenencias y comerciar entre ellos

UNA RONDA DE COMBATE

1. PASO DE ENCUENTRO: Sólo los personajes, monstruos y nativos en el claro toman parte en el combate.

1.1 Todos los caballos de nativos no contratados giran al lado “caminando”.

1.2 Los personajes pueden asignar denizens no controlados para ellso y sus seguidores⁴.

1.3 Denizens no controlados que quedan sin asignar se asignan a sus objetivos al azar.

1.4 Cada personaje coge un turno de despliegue¹ in which he can assign his minions⁴ to their targets. If he is in the clearing himself, he can charge another personaje in the clearing.

1.5 Cada personaje en el claro puede jugar sus fichas de color para dar energía a Hechizos Permanentes, y ch personaje¹ in the clearing can play his color fichas to energize *Permanente* spells, y si no carga puede hacer una acción (lanzar un hechizo cuenta como una acción) Loe personajes que corran o vuelen dejan el claro inmediatamente y los denizens atacantes se vuelve no asginados hasta la siguiente ronda.

2. PASO DE MELÉ: Todos los caballos de nativos se giran Los denizens sin control que estan en su propia hoja se asignan para atacar a los últimos seguidores que se han puesto en su hoja.

2.1 Los perrsonajes⁴ mezclan y cogen sus fichas de ATENCIÓN al azar, y cuando se coge la fichas de un personaje, éste selecciona objetivos para él³ y para sus seguidores que están en sus propias hojas.

2.2 Todos los hechizos que se han jugado esa ronda entran en efecto en el orden definido por sus tiempos de realización, los más bajos primero...

2.2/1 Cuando un hechizo viene a la vida impide a su objetivo completar su hechizo (si no lo ha hecho aún).

2.2/2 Si un hechizo para a un individuo en su ataque, él no puede escoger nuevo blanco hasta la siguiente ronda.

2.3 Cada personaje⁴ en secreto juega sus ataques y maniobras para él mismo (si está en el claro) y sus seguidores. Los personajes revelan sus jugadas a la vez, y tiran el dado para reposicionar los denizens y ver si “cambian tácticas”.

2.3/1 Si un personaje ha jugado un hechizo que viene a la vida en esa ronda, no puede hacer un ataque normal.

2.3/2 si un *personajec* lanza un hechizo de Ataque esa ronda, juega su ficha de ATENCIÓN en un círculo de Ataque y ataca como un arma.

2.4 Los fallos se quitan. Los impactos causan daño en el orden definido por su tiempo de ataque y longitud. Individuos y caballos se quitan al instante en que mueren, y las armaduras en cuanto son destruidas.

3. PASO DE FATIGA: Los personajes pagan por su fatiga y heridas. Los denizens en uan hoja cuyo propietario ha muerto se vuelven sin asignar; Monstruos Tremendos sin asiganr se giran cara roja abajo. Monstruos tremendos que impactan al objetivo y todavía vive se giran cara roja arriba.

3.1 Empezando por el primer personaje y siguiendo a la izquierda, cada personaje gira sus Monstruos tremendos contratados ocontrolados por la cara roja abajo (incluyendo al propio personajes, si se transformó en un Monstruo Tremendo).

3.2 Todos los seguidores se vuelven sin asignar, excepto Monstruos Tremendos con cara roja, y aquellos que son atacados por Monstruos Tremendos cara roja.

Notas:

1. Los personajes juegan en turno, empezando por el primer personaje y siguiendo a la izquierda.

2. Los “denizens no controlados” son todos los no contratados, monstruos no controlados y todos los nativos batallando en el claro.

3. Sólo si el personajes está él mismo en el claro.

4. Un personajes tiene un tirno si está en el claro él mismo o si alguno de sus seguidores está en el claro. Sus “seguidores” son los nativos contratados y sus monstruos contratados o controlados.

37.5 Si un personaje tiene una Ventaja Especial, Carta de Tesoro o hechizo que le da VISIÓN MÁGICA (MAGIC SIGHT), cuando realiza la actividad de BUSCAR debe utilizar la tabla de VISION MÁGICA en lugar de las de ASOMAR, LOCALIZAR, SAQUEAR o LEER RUNAS. Utiliza las tablas de cartas de Sitio normalmente.

37.6 Cuando un personaje hace la actividad ALERTAR, puede usarla para preparar una ficha mágica en lugar de alertar una arma. Cuando una ficha mágica está preparada, tiene un número de tiempo efectivo de cero en lugar de el número impreso en la ficha.

37.7 Los hechizos pueden ser lanzados sólo durante las rondas de combate en la TARDE (Evening). Como su acción durante el paso de encuentro, cada personaje puede jugar una ficha mágica para lanzar uno de sus hechizos aprendidos, o un artefacto o libro de hechizo para lanzar una de sus cartas de hechizo. Debe usar la ficha mágica adecuada para ese hechizo y con el color mágico adecuado.

37.7/1 El personaje especifica su objetivo cuando coge su ficha de ATENCIÓN al principio del paso de melé. Su hechizo cancela cualquier hechizo más lento lanzado por su objetivo. Si un personaje lanza un hechizo, no puede jugar un ataque en esa ronda.

37.7/2 Cuando todos las fichas de ATENCIÓN han sido cogidas, todos los hechizos lanzados tienen efecto. Cada hechizo queda en efecto hasta que expire o sea roto. Mientras queda en efecto, el hechizo y la ficha usado para lanzarlo no pueden ser usados otra vez.

37.8 Los hechizos tiene una variedad de efectos. Algunos hacen ataques, otros cambian las habilidades de lucha del objetivo, otros controlan monstruos, otros permiten a un personaje volar de azulejo en azulejo sin usar los caminos, algunos conceden actividades extras o modifican las actividades, y otros rompen otros hechizos.

37.9 Algunos hechizos son “permanentes”. Estos hechizos quedan en el objetivo hasta que sean rotos, pero se vuelven “inertes” todas las Medianoches. Mientras están inertes, no hacen efecto, pero pueden ser activados otra vez suministrando el apropiado color de magia.

38. LOS ELEMENTOS DE LA MAGIA

38.1 Hay tres componentes en las artes mágicas: Los colores de la magia (representando las energías y espíritus que causan magia), Las fichas MAGICAS (representando los rituales que el personajes utiliza para establecer control sobre los espíritus) y los hechizos (que fuerzan a los espíritus a hacer determinadas tareas).

38.2 COLORES DE LA MAGIA: Cada aparición de color de magia indica la presencia de energías mágicas o espíritus. La presencia de esos espíritus hacen posible crear magia; la magia es posible sólo cuando el color mágico esta presente..

38.2/1 Hay cinco colores de magia, cada uno representa una clase diferente de espíritu que causa una diferente clase de magia: magia BLANCA representa poder desde las Alturas, trabajando con magia beneficiosa; magia GRIS representa Leyes naturales, controlando la naturaleza, magia DORADA representa Duendes del Bosque; magia PURPURA representa energías elementales torciendo y rehaciendo la realidad; y magia NEGRA representa poderes demoniacos, trabajando con magia infernal.

38.2/2 Cada carta encantada lleva el color de magia que está impreso en rojo en la carta. La carta siempre es un suplemento ilimitado de ese color a todos en ese claro, aunque esté en poder de un sólo personaje.

a. La carta no empieza a suministrar color mágico hasta que se gire cara arriba. Una vez es girada cara arriba, se queda así por el resto del juego, para que los personajes siembre sepan cuando están en el mismo claro que el color.

b. Cuando una carta encantada está en un camino entre claros, suministra color mágico a ambos claros.

38.2/3 La CAPILLA siempre suministra una cantidad ilimitada de magia BLANCA a todos en ese claro

38.2/4 El séptimo día de cada semana, un suplemento ilimitado de un color

mágico se da en todo el reino. El REGISTRO DIARIO identifica el color de magia que se suministra a todos en esos días: magia GRIS el 14 de cada mes, magia PURPURA el 21 de cada mes y magia DORADA el 28 de cada mes. La magia del día 7 varía de mes a mes: magia BLANCA el primer mes, NEGRA el segundo. Cuando se juega a un sólo mes, ambas, BLANCA Y NEGRA se suministran el séptimo día de cada mes.

38.2/5 La cara verde de cada azulejo del mapa es la cara normal. La otra es la cara encantada que muestra el mismo terrendo cuando ha sido encantado. Cuando un azulejo está con la cara “encantada” arriba, el azulejo por si mismo suministra automaticamente una energía ilimitada del color mágico a todos en ese azulejo. El lado verde no suministra color mágico.

a. En un azulejo encantado, cada personaje o denizen es suministrado con el color de magia pintado alrededor del claro donde está localizado. *Magia GRIS se suministra en los cinco azulejos de VALLE y en el de RUINAS, Magia DORADA en los seis azulejos de BOSQUE, y magia PURPURA en los azulejos MOUNTAIN, LEDGES, CLIFF, HIGH PASS, CAVES y CAVERN. Magia GRIS, DORADA y PURPURA hay en todos los claros del azulejo CRAIG.* En BORDERLAND, magia GRIS en el claro 1, DORADA en los claros 2 y 3, PURPURA en los claros 4 y 5, y ambas, GRIS Y PURPURA en el claro 6.

b. Cuando un azulejo abastece color magico a un claro, también proporciona color mágico a todas las caminos que corren hacia ese claro. Cuando un personaje está en un camino entre dos claros, ambos claros le abastecen con color mágico. *EJEMPLO:* Cuando un personaje está en un camino entre un hex de VALLE encantado y un hex de BOSQUE encantado, es abastecido con ambas, magias GRIS y DORADA.

* *Nota:* Esta regla no se aplica al color mágico suministrado por la CAPILLA y Cartas Encantadas. Los colores mágicos de estas fuentes no se extienden a los caminos que las rodean.

38.2/6 Los personajes pueden tambien usar algunas fichas mágicas para crear colores mágicos personales que sólo ellos pueden utilizar. Ver regla 39.4

38.3 FICHAS MÁGICAS: Cada ficha MAGICA representa un ritual que controla los colores de la magia. Jugar Fichas MAGICAS en la única manera que el personaje puede controla los colores de la magia. Un personaje puede hacer magia sólo si juega el necesaria ficha mágica.

38.3/1 Hay ocho tipos de FICHAS MAGICAS, cada una representada por un número romano difefente. Cada tipo representa una diferente clase de ritual, y causa una diferente clase de resultado. La fichas tipo I son invocaciones virtuosas, las fichas tipo II son Ritos Paganos, fichas tipo III son sabiduría Elfica, las fichas tipo IV son alquimia de energía obligatoria, las fichas tipo V son Ceremonias Diabólicas, las fichas tipo VI son conjuros técnicos, las fichas tipo VII son dones de Buena suerte y las fichas tipo VII son trucos maliciosos.

38.3/2 Cada ficha mágica representa los rituales que ha aprendido el personaje. El número romano identifica el tipo y el numero el tiempo de ejecución y el asterisco el esfuerzo.

38.3/3 Cuando un personaje hace la actividad ALERTA, tiene la opción de “preparar” una de sus fichas mágicas en lugar de girar una ficha de arma. La ficha preparada puede ser usado como cualquier otra ficha mágica, pero tiene automáticamente un número de tiempo de 0 en lugar del número de tiempo impreso en la ficha. *Nota:* A Medianoche, todos las fichas mágicas que se han preparado/alertado se fatigan.

* El personaje no puede empezar el juego con fichas mágicas preparadas/alertadas.

38.3/4 Las fichas tipos I, II, III, IV y V pueden ser “encantadas” y convertidas en colores específicos de magia (ver regla 39); fichas tipo I se vuelven magia BLANCA, tipo II se vuelven magia GRIS, tipo III DORADA, tipo IV PURPURA y tipo V magia NEGRA.

a. Una ficha encantada no puede ser usada como una ficha mágica, pero su propietario puede utilizarla para obtener el color mágico requerido. En cuanto se usa una vez, vuelve a ser una ficha normal y se fatiga.

b. Fichas tipos VI, VII y VIII no pueden ser encantadas.

38.4 HECHIZOS: Los hechizos causan que el color mágico controlado realice tareas específicas. Cada hechizo se identifica por su nombre. Cada hechizo tiene una carta de hechizo que resume sus cualidades y es explicado con más detalle en la LISTA DE HECHIZOS.

38.4/1 Cada hechizo requiere un color específico de magia y un tipo específico de ficha mágica; un personaje puede usar un hechizo sólo si el juega la ficha mágica requerida (rito) y abastece al hechizo con el color de magia requerido (color). Cada hechizo debe ser lanzado sobre un tipo específico de objetivo, y tiene un efecto específico durante un tiempo específico (la duración del hechizo) Cada hechizo se explica en la LISTA DE HECHIZOS y se resume en su carta de hechizo

38.4/2 Cada personaje debe obtener un hechizo antes de utilizarlo. Los personajes empiezan el juego con un número limitado de hechizos y pueden obtener mas. Anotan los hechizos que pueden usar en las cajas de “HECHIZOS” en la parte trasera de la hoja de HISTORIA PERSONAL.

38.4/3 Las cartas de hechizo se colocan al inicio del juego en la TABLA DE PREPARACIÓN para mostrar dónde se puede obtener cada hechizo. Cuando un personaje obtiene un hechizo, no coje la carta de hechizo, anota el hechizo en su hoja y deja la carta para que otros la encuentren.

38.5 ARTEFACTOS Y LIBROS DE HECHIZOS: Cada artefacto contiene un libro de hechizos y cada libro de hechizos contiene cuatro cartas de hechizo. Los artefactos y libros de hechizos pueden ser usados como una ficha mágica (es decir como un tipo de rito) que está limitado a lanzar el hechizo que contiene la carta del Artefacto o Libro. El número romano en rojo de cada carta identifica el tipo de ficha mágica al que sustituye.

39. ENCANTANDO (La Actividad HECHIZAR)

39.1 En el CUARTO ENCUESTRO, los personajes que tienen fichas de tipo I, II, III, IV o V pueden usar la actividad HECHIZAR para hacer encantamientos. El personaje no puede hacer nada en la primera fase de HECHIZAR que haga cada día. En cada fase de HECHIZAR subsiguiente que hace ese día, puede hacer un “encantamiento”: puede encantar una ficha mágica o encantar el azulejo del mapa donde está localizado.

39.2 Para apuntar su primera fase de HECHIZAR del día, se anota “SPX”. Cuando hace la fase, no hace nada. Pueden recolocar sus pertenencias y comerciar normalmente al principio de la fase, y puede bloquear y ser bloqueado al final de cada fase.

* *Explicación:* El personaje usa su primera fase de HECHIZAR de el día para concentrar su fuerza espiritual, fijar su atención y preparar sus materiales para hacer magia.

39.3 Para apuntar cada subsecuente actividad de HECHIZAR en el día, se anota “SP”. Cuando hace la actividad, debe especificar una de sus fichas mágicas tipo I,II, III, IV o V y entonces encantar ese ficha mágica o usar su ficha mágica para encantar el azulejo donde está localizado. Puede hacer la actividad HECHIZAR sólo si tiene una ficha mágica activa de los tipos I; II, III; IV o V. Si no tiene ninguna de esas fichas activas cuando hace la actividad HECHIZAR, la actividad se cancela. Fichas tipos VI, VII y VIII no pueden hacer encantamientos..

39.3/1 El personaje puede hacer sólo un encantamiento por fase de HECHIZAR. Puede especificar y usar sólo una ficha mágica.

39.3/2 El personaje no puede cancelar la actividad voluntariamente si tiene una ficha activo del tipo requerido debe realizar la actividad.

39.4 Cuando un personaje encanta una ficha mágica, la ficha se transforma en un específico color de magia. El tipo de ficha de magia define de qué color de magia se vuelve. Tipo I siempre se vuelven magia BLANCA, tipo II magia GRIS, tipo III magia DORADA, tipo IV se vuelve magia PURPURA y tipo V se vuelve magia NEGRA. Sólo se puede encantar una ficha mágica por fase de HECHIZAR.

39.4/1 El personaje gira la ficha encantada con el símbolo cara arriba y lo deja en juego. La ficha es considerada como una ficha de color, representando una ficha de color mágico. No puede ser usada como una ficha mágica, pero pueden ser usado para suministrar color mágico.

39.4/2 Las ficha de color se quedan encantadas indefinidamente, hasta que

sean usadas. Pueden ser usadas una vez, para un sólo propósito; cuando se usan, vuelven a ser fichas normales y fatigan. Cada ficha está bajo el control de su propietario; él decide cuándo y cómo se usará.

39.4/3 Especial: Los personajes pueden empezar el juego con sus fichas ya encantadas. Al igual que cada personaje selecciona sus hechizos, puede encantar cualquiera de sus fichas encantables girando secretamente su símbolo cara arriba. El revela sus fichas cuando las moradas se coloquen

39.5 Para encantar un azulejo de mapa, la ficha de magia debe disponer del con un color de magia específico. Si no hay una fuente de color mágico en el claro, el personaje puede usar una ficha de color del tipo apropiado (la ficha de color inmediatamente se fatiga y vuelve a ser una ficha mágica). Si no puede suministrar el color apropiado, no puede encantar el hex. *Nota:* El azulejo puede suministrar el mismo el color mágico.

39.5/1 el color mágico que se requiere para encantar un hex depende de la ficha mágica que se especificaba:

- a. Una ficha mágica tipo I debe ser abastecida con MAGIA BLANCA.
- b. Una ficha mágica tipo II debe ser abastecida con MAGIA GRIS.
- c. Una ficha mágica tipo III debe ser abastecida con MAGIA DORADA
- d. Una ficha mágica tipo IV debe ser abastecida con MAGIA PURPURA.
- e. Una ficha mágica tipo V debe ser abastecida con MAGIA NEGRA.

39.5/2 Si la ficha mágica está abastecida con el color apropiado, entonces el azulejo donde está el personaje se gira y se pone en su lugar con la otra cara arriba. El azulejo gira sin tener en cuenta qué cara está actualmente arriba – si el azulejo está con la cara verde gira a la cara encantada, y si está por la cara encantada, gira a la verde. **IMPORTANTE:** Cuando se le da la vuelta al azulejo, se orienta de manera que el nombre del mismo esté en el mismo borde que ocupaba cuando estaba de la otra cara.

39.5/3 Antes de girar el hex, quita todas la fichas y fíjate en el numero de claro en que cada pieza está localizada. Después de girarlo, coloca todas las fichas de vuelta en el azulejo, en el claro con el mismo número en el que estaban. Si un personaje está en un camino entre dos claros, cuando se gira se pone en el camino que conecte los mismos dos claros

39.5/4 En algunos azulejos, los caminos cambian cuando se gira el hex. Si los caminos cambian haciendo que el movimiento de un personaje sea ilegal antes de hacerlo, entonces el movimiento se cancela. *Recordatorio:* Los caminos escondidos y pasajes secretos de la cara encantada del azulejo son diferentes de la cara verde. Están listados separadamente en la lista de descubrimientos, y deben ser descubiertos por separado. *EJEMPLO:* si un personaje descubre el pasaje secreto en BORDERLAND cuando está por el lado verde, tacha sólo el pasaje secreto “BORDERLAND (green) 4-5” No puede usar el pasaje secreto cuanto el azulejo está por la cara encantada

a. En el día en que un personaje entra en un claro, el único camino que puede utilizar para huir es el camino utilizado para entrar en el claro (ver regla 21.6). Si el camino desaparece o se convierte en un camino escondido y no puede usarse, el personaje no puede huir ese día.

b. Si un personaje está en un camino que desaparece o se convierte en un camino escondido que no ha descubierto, se pone en el bosque. Debe empezar su siguiente turno moviendo hacia atrás, hacia el claro del que escapó.

39.6 La actividad HECHIZO remoto: La actividad HECHIZO remoto es una “actividad mejorada” que hace un personaje sólo como resultado de una carta de tesoro o un hechizo. Para registrar la actividad HECHIZO remoto, se apunta “RS” y el claro (azulejo y número de claro) donde se hará la actividad. Cuando se hace la actividad, hace exactamente como si estuviera haciendo una actividad normal de HECHIZAR en ese claro: puede encantar uno de sus fichas mágicas o utilizarlo para encantar el azulejo que contiene el claro apuntado. Si el personaje encanta el azulejo, puede usar el color mágico que abastece su propio claro, o puede usar color mágico suministrado por el azulejo apuntado.

40. OBTENIENDO HECHIZOS

40.1 Cada personaje apunta sus hechizos en las cajas de HECHIZOS de su hoja. Apunta un hechizo por caja y anota su nombre, tipo de MAGIA, color mágico requerido y donde lo consiguió. Guarda sus hechizos en secreto hasta que los use (tapa sus hechizos cuando use la sección de melé). Puede

usar sólo aquellos hechizos que estén apuntados. Nota: Lídres contratados no pueden apuntar hechizos.

40.1/1 La cuarta (final) etapa del desarrollo de cada personaje especifica cuantos hechizos de cada tipo tiene al principio del juego (no se coge ninguno de los apuntados para etapas anteriores); si no tiene hechizos listados, no coge hechizos. Escoge cada hechizo de la LISTA DE HECHIZOS y anota en esa caja que es uno de los hechizos de inicio. Puede apuntar el mismo hechizo más de una vez, y cada repetición cuenta para el total de hechizos que se pueden apuntar

40.1/2 Cuando un personaje muere, sus hechizos apuntados desaparecen. El asesino no puede cogerlos.

40.2 CARTAS DE HECHIZO: Antes de empezar el juego las cartas de hechizo se colocan en secreto en la TABLA DE PREPARACIÓN para señalar donde se pueden adquirir nuevos hechizos (ver punto 7 en PREPARANDO EL JUEGO). Las cartas de hechizo en la sección de VISITANTES pueden ser comprados a los visitantes nombrados en su hoja, y las cartas de las secciones de LIBROS DE HECHIZOS, ARTEFACTOS Y LOCALIZACIONES DE TESORO pertenecen al artefacto, libro de hechizos o ficha del sitio nombrado en la caja, y pueden ser leídos mediante lectura de runas. Las cartas quedan en secreto hasta que se encuentran durante el juego.

40.3 Despertando hechizos: Durante el juego, las cartas de hechizo que pertenecen a artefactos y libros de hechizos pueden “ser despertadas”. Cuando una carta de hechizo es despertada, se quita de su caja y por el resto del juego se queda con el objeto a que pertenece, cara abajo. Nota: Las cartas de hechizos pertenecientes a los visitantes y fichas de sitio no pueden ser despertadas. Siempre se quedan en sus cajas de la TABLA DE PREPARACIÓN.

40.3/1 Cuando un personaje tiene un artefacto o libro de hechizos activo, puede, puede mirar sus cartas de hechizo despertadas. No puede “aprender” los hechizos mirando las cartas, sólo aprende qué hechizos contiene el objeto. No puede mirar las cartas que están todavía en la TABLA DE PREPARACIÓN.

40.3/2 Los Artefactos y Libros de Hechizos pueden ser usados para lanzar los hechizos “despertados” (ver regla 42).

40.4 Aprendiendo hechizos: Un personaje puede aprender un nuevo hechizo sólo de la carta de hechizo. Cuando aprende un nuevo hechizo, lo apunta en secreto y el objeto, sitio o visitante del que lo recibe. No coge la carta de hechizo para él, la deja para que otros la encuentren.

40.4/1 Un personaje puede apuntar un hechizo sólo si tiene una ficha mágica del tipo necesario para lanzar ese hechizo; la ficha mágica puede estar activa, inactiva o encantada, con tal de que tenga el número apropiado.

40.4/2 Un personaje puede ganar sólo un hechizo de cada carta de hechizo. No puede duplicar un hechizo que ya tiene apuntado de una carta de hechizo – no gana el mismo hechizo dos veces. Puede apuntar un hechizo que duplica uno de sus hechizos de inicio. EJEMPLO: Si empieza con el hechizo PERSUADE, puede apuntarlo otra vez, en una caja separada, cuando encuentre la carta de hechizo “PERSUADE”.

40.4/3 El número de hechizos que un personaje puede apuntar está limitado por el número de cajas que tiene. Puede borrar viejos hechizos para dejar espacio para nuevos hechizos, si lo desea, pero pierde los hechizos que borra. Puede usar hechizos sólo cuando están apuntados en su hoja.

40.5 El requisito de victoria de HECHIZOS: Los personajes pueden escoger aprender hechizos como parte de sus REQUERIMIENTOS DE VICTORIA (ver regla 4). El factor de HECHIZOS es 2 – se cogen 2 hechizos para hacer un punto de victoria. Cada punto de victoria asignado a hechizos requiere ganar dos hechizos, y cada hechizo aprendido en exceso de los requerimientos tiene un valor de medio punto.

40.5/1 Puede contar un hechizo sólo si lo gana de una carta de hechizo. No puede contar hechizos que tiene al principio del juego. Si coge un hechizo de una carta de hechizo que duplica uno de sus hechizos de inicio, puede contar el duplicado pero no el de inicio.

40.5/2 Sólo hechizos apuntados cuentan para los requerimientos de victoria. Las cartas de hechizos pertenecientes a Artefactos y Libros de hechizos no cuentan.

40.6 LEYENDO RUNAS: Cuando un personaje hace la actividad BUSCAR, puede especificar un artefacto, libro de hechizos o ficha de sitio y usar la tabla LECTURA DE RUNAS para intentar aprender uno de sus hechizos. Puede especificar un Artefacto o Libro de Hechizos sólo si le pertenece y está activo. Puede especificar una ficha de sitio sólo si está en su claro y la ha descubierto.

40.6/1 Puede intentar aprender sólo un hechizo por cada actividad de BUSQUEDA. Puede especificar sólo un objeto o sitio, y debe intentar aprender la carta de hechizos de más arriba del montón de la caja en la TABLA DE PREPARACIÓN (Excepción: ver regla 40.6/2) Tira el dado y consulta la tabla LECTURA DE RUNAS para ver el resultado, como se explica en la tabla.

a. Si “despierta” una carta de hechizo, la mira; si pertenece a un artefacto o libro de hechizos lo pone con su objeto (ver regla 40.3), pero si pertenece a una ficha de sitio, lo devuelve a su caja, bajo cualquier otra carta de hechizos en la caja..

b. Si saca un resultado “aprender” (learn), puede apuntar el hechizo sólo si reúne las condiciones explicadas en la regla 40.4 .

c. Si no aprende ni despierta la carta de hechizos, no la mira y la deja arriba del montón de las cartas de hechizo en su caja.

40.6/2 Si especifica un Artefacto o Libro de Hechizos con cartas de hechizos despiertas, puede especificar uno de sus cartas despiertas en lugar de la carta de arriba de esa caja. La carta especificada queda cara abajo y secreta.

40.7 COMPRANDO HECHIZOS: Los personajes pueden comprar hechizos de los visitantes. El precio básico en ORO de un hechizo es de 10 puntos de ORO.

40.7/1 Cuando un personaje usa la actividad COMERCIO para comprar de un visitante, mira las pertenencias y cartas de hechizo del visitante, selecciona que quiere intentar comprar y tira en la TABLA DE ENCUENTRO par ver el resultado. Puede intentar comprar sólo un hechizo o pertenencia por fase de COMERCIO. Puede apuntar un hechizo sólo si cumple las condiciones explicadas en la regla 40.4. No revela el hechizo que compra.

40.7/2 Los personajes no pueden vender o dar hechizos apuntados a otros personajes, y los visitantes nunca compran hechizos..

41. LANZANDO HECHIZOS

41.1 Los hechizos pueden ser lanzados sólo en la Medianoche , durante las rondas de combate.

41.1/1 El único momento que un personaje puede lanzar hechizos es durante las rondas de combate en su claro. No puede lanzar hechizos en otros momentos del día o cuando el combate se está resolviendo en otros claros.

41.1/2 Cada personaje puede lanzar un hechizo por ronda de combate. Para lanzar un hechizo, debe jugar una ficha mágica cuando sea su turno de acción durante el paso de encuentro, y entonces debe especificar su objetivo cuando sea su turno de coger objetivo al principio del paso de melé. Cuando todos los personajes hayan especificado objetivo, los hechizos hacen efecto.

41.2 Para lanzar un hechizo, un personaje debe jugar una ficha mágica cuando sea su turno de hacer acciones durante el paso de encuentro. Pone su ficha mágica en la caja de hechizo (o en su sección de melé) que pertenece al hechizo. La ficha mágica debe ser del mismo tipo que el hechizo (mismo número romano el hechizo y la ficha) y el hechizo debe ser abastecido con el color de magia requerido, o la ficha mágica no puede jugarse para lanzar ese hechizo. Un personaje que juega una ficha mágica es llamado “lanzador de hechizos.”

41.2/2 El número de tiempo en la ficha mágica es el “tiempo de ejecución” del hechizo, el tiempo que tarda para completarlo. Números más pequeños son más rápidos. Fichas mágicas “preparadas” automáticamente tienen un tiempo de CERO en lugar del número impreso en la ficha.

41.2/3 Los denizens y las fichas de ATENCIÓN en la sección de melé del lanzador de hechizos limitan las fichas mágicas que se pueden jugar.

a. Se puede jugar una ficha mágica sólo si el número de tiempo es menor o igual a el tiempo de movimiento de todos los monstruos, nativos o fichas de atención en su hoja. No puede jugar una ficha mágica si su tiempo excede

el del movimiento de cualquier denizen o ficha de atención en su hoja.. **IMPORTANTE:** Se avisa que una ficha mágica (como otros fichas de acción) no se para por tiempos de movimiento iguales a su número de tiempo.

b. Monstruos tremendos en rojo no paran automáticamente la jugada de fichas mágicas. Un lanzador de hechizos puede jugar una ficha mágica aunque tenga un monstruo en rojo en su hoja, con tal de que el tiempo de movimiento del monstruo sea mayor o igual al número de tiempo de la ficha mágica.

41.2/4 El color magico puede ser suministrado por cualquiera de las fuentes de color mágico descritas en la regla 38, con tal de que se suministre el color apropiado. La fuente puede ser el azulejo, el séptimo día de la semana, la CAPILLA o una carta Encantada en cualquier parte en el claro. El lanzador de hechizos puede utilizar una de sus fichas de color para abastecer el color magico, pero no puede usar la ficha de color de otro personaje, aunque ese personaje esté dispuesto. *Nota:* el color mágico es requerido sólo en el momento en que la ficha mágica es jugado.

a. Si el lanzador usa una ficha de color, la ficha inmediatamente fatiga y se vuelve una ficha mágica normal. Cada ficha de color puede abastecer a un sólo hechizos con color mágico antes de fatigarse.

b. Un ficha de color cuenta como una fuente de color mágico: el tiempo y asterisco de esfuerzo en la ficha se ignoran. El asterisco de esfuerzo no cuenta para el límite de esfuerzo del lanzador.

41.3 el lanzador del hechizo especifica su objetivo(s) en el momento normal, cuando su ficha de ATENCIÓN se coge al principio del paso de melé.

41.3/1 Debe especificar la clase de objetivo requerido por su hechizo, o el hechizo se rompe antes de hacer efecto. Las distintas clases de objetivos están perfiladas debajo, y se describen con más precisión en la LISTA DE HECHIZOS. Si el hechizo permite más de un objetivo, el lanzador pone su ficha de ATENCIÓN en un objetivo y nombra el resto.

a. Cuando se señalan personajes, denizens y objetos como objetivos, el lanzador del hechizo está limitado a objetivos que están en el claro. Un objetivo “personaje” puede ser cualquier personaje, incluido el lanzador del hechizo. Un “monstruo” o “Demonio” es el monstruo especificado en el hechizo. Un “individuo” puede ser cualquier personaje, nativo o monstruo, a menos de que se especifique otra cosa en el hechizo.

b. Un objetivo “multiple” es cualquier variedad de personajes, nativos y/o monstruos que escoja el lanzador. Un “grupo humano” es un grupo nativo o todos los Gigantes en el claro, o todos los Ogres en el claro. Un objetivo “goblins” debe incluir a todos los Goblins en su claro y un objetivo “murciélagos” debe incluir a todos los murciélagos sin controlar en su claro.

c. Un objetivo “claro” es el claro del lanzador del hechizo (afecta a todos en el claro), un objetivo “hex” es el hex (azulejo) donde está el lanzador (afecta a todos en ese azulejo), y un “hex/humano puede ser su azulejo o un personaje o líder contratados. Un objetivo “un Sonido” puede ser cualquier ficha de sonido cara arriba en cualquier parte del mapa.

d. Un objetivo “arma” puede ser cualquier ficha de arma activa o inactiva propiedad de cualquiera en el claro del lanzador del hechizo, o cualquier ficha de nativo, goblin, ogro o garrote en su claro. Un objetivo “artefacto” debe ser un Artefacto o Libro de Hechizos que el lanzador del hechizo tenga y esté activo. Un objetivo “ficha mágica” puede ser cualquiera de las fichas mágicas activas del lanzador (sólo las fichas que especifica son afectados por el hechizo).

e. Un objetivo “hechizo” puede ser cualquier hechizo cuyo lanzador u objetivo esté en el claro del lanzador del hechizo (incluyendo hechizos en efecto en su azulejo en general). El hechizo objetivo debe estar ya en efecto, no puede ser un hechizo que sea lanzado en la ronda actual

41.3/2 Cuando el lanzador especifica un personaje o denizen como su objetivo, el y su objetivo quedan al instante al descubierto (no escondidos); si especifica cualquier otra cosa como objetivo, queda escondido. Puede especificar un objetivo escondido sólo si ha encontrado “enemigos escondidos” ese día.

41.4 cuando todos los personajes han especificado sus objetivos, los hechizos que han sido jugados toman vida y empiezan a funcionar. Los hechizos toman vida y empiezan a funcionar en el orden definido por su

tiempo de ejecución (número pequeños primero). Todos los hechizos con un tiempo de cero toman vida primero, luego todos los de tiempo de “1”, y así sucesivamente. Los hechizos con el mismo número empiezan a funcionar simultáneamente. Todos los hechizos empiezan a funcionar antes de que los personajes hagan sus ataques y maniobras.

* El tiempo de ejecución de cada hechizo es igual al número de tiempo en la ficha mágica que ha sido jugado para lanzarlo; fichas mágicas “preparadas” tienen un tiempo de Cero en lugar del número de la ficha. Para determinar cual de dos hechizos empieza antes, comparar el número de sus fichas mágicas. La ficha con el número más bajo empieza primero.

41.4/1 IMPORTANTE: Cuando los personajes se lanzan hechizos entre ellos, los hechizos más rápidos interrumpen y cancelan los más lentos. Cuando un lanzador de hechizos lanza un hechizo sobre un personaje que está lanzando otro más lento, el hechizo para la ejecución del más lento. Cuando el hechizo del lanzador empieza a trabajar se compara el tiempo de ejecución de su hechizo con el de su objetivo. Si el del lanzador es menor, el hechizo del objetivo se cancela. Si el tiempo es igual o es menor del objetivo, no se cancela.

a. El hechizo del objetivo se cancela sólo si él es uno de los nombrados como objetivos del lanzador del hechizo. Hechizos dirigidos a un claro no interrumpen a personajes en ese claro, y hechizos dirigidos a un hechizo no pueden interrumpir al personaje a quien se está lanzando ese hechizo.

b. El hechizo del objetivo se cancela indiferentemente del efecto causado por el hechizo del lanzador. Cualquier hechizo dirigido a un personaje le para en su intento de completar un hechizo más lento. **Excepción:** Los Demonios y el Duende (Imp) lanzan sus hechizos como ataque durante el paso de melé, no como acciones en el paso de encuentro. Sus hechizos no pueden parar hechizos de personajes y los de éstos no pueden parar a los suyos.

c. Los personajes deben tener cuidado en llevar a cabo sus hechizos en el orden de su tiempo de ejecución. Si el hechizo de un lanzador se cancela por alguien antes de funcionar, no puede cancelar el de su blanco.

41.4/2 Si un hechizo de un personaje se cancela antes de entrar en efecto, la ficha jugado fatiga. El asterisco de esfuerzo cuenta para el límite de esfuerzo de esa ronda. Deja sus fichas de atención en sus objetivos – no puede cambiar objetivos.

41.4/3 Cuando un hechizo empieza a funcionar, sus efectos especiales empiezan afectando al objetivo. La LISTA DE HECHIZOS indica los efectos causados por cada hechizo, y las reglas explican esos efectos con más detalle.

41.5 El hechizo queda en su objetivo(s) hasta que acabe expirando o sea roto. Hastan entonces, el hechizo y sus fichas mágicas quedan comprometidos al el objetivo al que afectan. El hechizo no puede ser lanzado otra vez y la ficha mágica no puede ser usado de ninguna manera hasta que el hechizo acabe. Cuando un hechizo está comprometido con un objetivo, se dice que está “embrujando” (o hechizando, encantando) al objetivo.

41.5/1 La ficha mágica que se jugó para lanzar el hechizo se usa para simbolizar los efectos del hechizo. Cuando el hechizo entra en efecto, el lanzador coge su ficha de atención y pone la ficha mágica en el objetivo para representar el efecto del hechizo. Cuando el hechizo acaba la ficha mágica vuelve a su propietario y se fatiga.

41.5/2 El lanzador del hechizo anota los objetivos del hechizo en su caja de hechizos. Mientras el hechizo está en efecto, no puede usar la caja del hechizo (no puede borrarlo). Cuando el hechizo termina, tacha la nota y puede volver a usar la caja del hechizo otra vez. Si tiene duplicado el hechizo en otra caja, cada duplicado se trata como un hechizo separado: el duplicado puede ser lanzado por separado jugando una ficha mágica distinto en diferentes rondas de combate.

41.5/3 A menos que la descripción del hechizo indique otra cosa, el lanzador del hechizo **NO** tiene la opción de romper el hechizo arbitrariamente. Simplemente **NO PUEDE** recuperar su ficha mágica y terminar el hechizo.

41.6 Después de que todos los hechizos hayan entrado en funcionamiento o hayan sido cancelados, los personajes en secreto planean sus ataques y maniobras.

41.6/1 Un personaje no puede atacar con un arma o ficha de LUCHA en la misma ronda que ha lanzado con éxito un hechizo. Si ha jugado un hechizo que ha empezado a funcionar, no puede atacar con un arma o ficha de LUCHA. Puede jugar una maniobra normalmente.

41.6/2 Si el hechizo de un personaje ha sido cancelado antes de empezar a funcionar, puede jugar un ataque normal. El único objetivo que puede atacar es aquel donde tiene puesto la ficha de ATENCIÓN. Si este objetivo no es un personaje o denizen, no puede atacar.

41.7 Fichas mágicas y fichas de **colores** que se juegan durante una ronda de combate no cuentan para la fatiga al final de la ronda. Pagan su propios costes de fatiga fatigando automáticamente: fichas de **color** se fatigan cuando se usan, y las fichas mágicas se fatigan cuando el hechizo acaba. Las fichas mágicas cuentan para el límite de esfuerzo del lanzador, pero las fichas de **color** no.

41.8 Las rondas de combate continúan mientras se lance cualquier hechizo en el claro.

41.8/1 Los combates en un claro acaban inmediatamente cuando no hay personajes, nativos contratados o monstruos controlados en ese claro.

1.8/2 Mientras queden personajes o denizens contratados o controlados en el claro, el combate continúa hasta que haya dos rondas consecutivas en las cuales no haya Monstruos tremendos con la cara roja arriba, nadie sea muerto, herido, dañado o fatigado, y no se lancen hechizos.

42. VARIEDADES DE LOS HECHIZOS

42.1 La **duración** del hechizo define cuando expira y como se lleva a cabo.

42.2 Cada hechizo **instantáneo**, hechizo de **ataque**, hechizo de **movimiento** y hechizo de **Fase**, inflige un efecto de una vez y luego expira. La ficha mágica jugada para lanzar el hechizo se pone con el objetivo para representar su efecto hasta que sea usado. Cuando el efecto es usado el hechizo expira y la ficha mágica se fatiga.

42.3 cuando un hechizo Instantáneo cobra vida, su efecto se inflige inmediatamente. En cuando se resuelve, expira.

42.4 Cuando un personaje lanza un hechizo de Ataque, ataca como un arama. Juega su ataque en secreto en el momento habitual, entonces juega su maniobra, pero en lugar de jugar un arma o ficha de LUCHA pone su ficha de ATENCIÓN en un círculo de ataque para señalar su dirección de ataque. Su tiempo de ataque es igual al tiempo de ejecución de su hechizo – el número de tiempo en la ficha mágica del hechizo (fichas mágicas preparados tienen un tiempo de ataque de cero). El ataque se resuelve como un ataque por arma. La LISTA DE HECHIZOS especifica la longitud de arma de los hechizos y métodos de ataque, y el daño que inflige. **Nota:** Las cartas de Tesoro que alteran las armas no afectan a los hechizos de ataque.

42.4/1 Los hechizos atacan a todos los objetivos que el lanzador señala. Utiliza la misma dirección y tiempo de ataque para todos los objetivos. Si ataca como un arma de proyectil y tiene impactos múltiples, el lanzador hace una tirada de dado separada para cada impacto en la TABLA DE PROYECTILES: antes de cada tirada especifica para qué objetivo es esa tirada, y su resultado sólo afecta a éste.

42.4/2 Cuando todos los ataques han sido resueltos, el hechizo espira. El hechizo de ataque debe atacar en la misma ronda que se lanza. No puede ser guardado y usado en una ronda posterior. Si no se usa, expira al final del paso de melé.

42.5 Cuando un hechizo de movimiento cobra vida no tiene efecto inmediato, pero tiene un efecto retrasado. La ficha mágica del hechizo se vuelve una ficha especial “VUELO” con la fuerza y tiempo de vuelo definido por el hechizo (no tiene asteriscos de esfuerzo). El objetivos puede jugar su ficha de VUELO como un caballo activo durante su turno o el combate, y cuando lo juega, vuela (ver regla 46). El momento exacto en que se usa la ficha de VUELO, depende del hechizo (ver la LISTA DE HECHIZOS). Una vez usado la ficha, el hechizo expira.

42.5/1 Cuando un nativo es el objetivo de el hechizo, puede usar la ficha VUELO en lugar de sus propios valores de movimiento.

42.5/2 Cuando el objetivo no puede jugar fichas de acción debido a un hechizo, no puede jugar la ficha de VUELO.

42.6 Hechizo de Fase no tiene efecto inmediato, pero si un efecto retrasado. Su ficha mágica se pone entre las fichas inactivos del objetivo y es utilizado como un objeto. Mientras está inactivo no tiene efecto, pero el objetivo puede activarlo exactamente como si fuera un objeto.

42.6/1 si activa la ficha al principio de una fase o su turno, el hechizo le afecta hasta que la fase acabe; al final de la fase, el hechizo expira. No puede hacer otra acción durante ese paso.

42.6/2 Cuando un objetivo no puede reorganizar pertenencias debido a un hechizo, no puede activar la ficha mágica

42.7 Cuando un hechizo de Combate o hechizo de DIA se lanza, la ficha mágica se un con el objetivo. La ficha se queda con el objetivo hasta que el hechizo termine por expirar o sea roto; representa un efecto continuo que afecta al objetivo continuamente mientras el hechizo está actuando. Cuando el hechizo termina, el efecto acaba.

42.7/1 Los hechizos de Combate quedan en efecto por el resto del día; expiran a Medianoche.

42.7/2 Los hechizos de DIA quedan en efecto hasta el final del siguiente periodo de LUZ DEL DIA; expiran al ATARDECER (Sunset) de el día después de que se lanzan.

42.8 HECHIZOS PERMANENTES: *Los hechizos permanentes nunca espiran, pero no están continuamente afectando a sus objetivos. Sólo le afectan cuando están “activados”. Cuando no afectan al objetivo, están “inertes”.*

42.8/1 Cuando se lanza un Hechizo Permanente, su ficha mágica se pone con el objetivo y queda con él hasta que se rompa el hechizo, ligando el hechizo y su ficha mágica hasta entonces. El objetivo está continuamente “embrujado” por el hechizo, pero sólo le afecta cuando el hechizo está Activado. Cuando está inerte, se ignora.

42.8/2 A Medianoche de cada día del juego, todos los hechizos permanentes se vuelven inertes. Cuando un hechizo está inerte, no tiene efecto en el objetivo.

42.9 Los hechizos permanentes están automáticamente activados cuando se lanzan. Después de esto, se reactivan instantáneamente cuando se reabastecen con el color mágico necesario para lanzarlos. Cada vez que un hechizo se activa, queda activado y afecta al objetivo hasta Medianoche, (a menos que se rompa primero). **EJEMPLO:** El hechizo TRANSFORM (transformar) puede ser activado sólo por la magia PURPURA, el color necesario para lanzarlo. BAD LUCH (MALA SUERTE) puede ser lanzado por cualquier color, por lo que puede ser activado por cualquier color.

42.9/1 Cartas encantadas, azulejos, y el séptimo día de cada semana activan los hechizos automáticamente, sin tener en cuenta los deseos del personaje. Un hechizo se activa inmediata e instantáneamente cuando el objetivo es abastecido con el color mágico requerido de una de esas fuentes. **EJEMPLO:** el hechizo TRANSFORM se activa instantáneamente cuando el objetivo está en el mismo claro que la carta ESENCIA DE DRAGON (DRAGON ESSENCE), o cuando está en un azulejo que suministra magia PURPURA, o cuando está en el día 21 de cada mes.

42.9/2 Cada personaje puede usar sus fichas de color para activar hechizos PERMANENTES. Cuando una ficha de color activa un hechizo, la ficha se fatiga y se vuelve una ficha mágica normal. Cada ficha de color sólo puede activar un hechizo antes de fatigarse.

a. El personaje activa un hechizo sólo si el objetivo del hechizo está en ese claro y juega una ficha que suministra el color mágico requerido por ese hechizo. Si hay muchos hechizos que requieren ese color en ese claro, puede activar el que quiera. Tiene total control sobre sus fichas de color: nunca está forzado a jugar una ficha para activar un hechizo, incluso si el es el objetivo. Puede activar otros hechizos en el claro sin activar el suyo, si lo desea.

b. Durante LUZ DEL DIA, puede jugar fichas de color cada vez que él u otro empieza una fase o su turno en ese claro. Durante el combate, puede jugar fichas de color sólo cuando sea su turno de hacer una acción (jugar fichas de color no cuenta como su acción – puede hacer otra). Puede jugar cualquier número de fichas de color a la vez, pero cada ficha activa sólo un hechizo antes de fatigarse.

c. Puede jugar fichas de color sin activar hechizos, si quiere. Cada ficha se fatiga y vuelve a ser una ficha mágica.

42.9/3 Cuando un hex es el objetivo de un hechizo permanente, el hechizo puede activarse por cualquiera en el hex. Una vez activado, el hechizo afecta a todo el azulejo, incluso las áreas donde el color mágico que activa el hechizo no está presente.

43. EFECTOS DE LOS HECHIZOS

43.1 *Los Hechizos de ataque*, atacan y causan daño como las armas. Cuando impactan, pueden impactar armadura y caballos normalmente, como las armas. Otros hechizos infligen sus efectos directamente en el objetivo, ignorando sus armaduras y caballos; no son parados por armaduras y caballos.

43.2 cuando un hechizo se lanza o activa, sus efectos son instantáneos. Si altera los valores de combate de alguien, sus valores de combate cambian instantáneamente. Si prohíbe a alguien jugar una ficha de acción, que ya está jugada, su jugada se cancela.

43.2/1 Si el hechizo prohíbe a un personaje especificar a alguien concreto como objetivo, no puede cargar a ese individuo y no puede especificarlo como objetivo de un ataque o hechizo. Si ya se ha jugado una carga contra él, la carga se cancela. Si ya se ha especificado como objetivo, esa especificación se cancela y no se puede señalar otro objetivo hasta la ronda siguiente (si ha escogido otros objetivos, se mantienen). Si el individuo es un denizen no contratado y no controlado, puede todavía atraerle (a menos que el hechizo especifique otra cosa) y pueden serle asignado al azar. Nota: la restricción sobre el personaje no afecta a sus nativos contratados. Pueden atraer y atacar al individuo normalmente.

43.2/2 Si el hechizo prohíbe a un denizen atacar a un objetivo que ya está asignado, el denizen se queda desasignado y no puede ser asignado a un nuevo objetivo hasta la siguiente ronda. Si es un Monstruo Tremendo, se gira a la cara roja abajo.

43.3 MODIFICACIONES A LAS TIRADAS DE DADO Y ACTIVIDADES EXTRAS Y MEJORADAS causadas por hechizos se añaden a las que causan las Ventajas Especiales y las Cartas de Tesoro. Cada personaje debe anotar el hechizo que causa actividades extras o mejoradas. Puede hacer la actividad sólo si el hechizo está en efecto cuando inicia la actividad. *Especial:* Puede registrar una actividad causada por un hechizo permanente aunque el hechizo esté inerte durante Crepúsculo (birdsong). Una vez anota la actividad se compromete a activar el hechizo si puede. Si el hechizo está todavía inerte cuando inicia la actividad, se cancela.

43.4 MATANDO: Cuando un hechizo mata a un personaje o denizen, el lanzador lo cuenta como su muerte y gana puntos por ella. Si mata varios individuos simultáneamente, calcula sus puntos como si les hubiera matado de una vez, empezando con el individuo de valor mayor (sin multiplicación) y terminando con el de menor valor.

43.5 ALTERANDO FICHAS MÁGICAS: Cuando un hechizo altera fichas mágicas, el lanzador puede alterar sólo sus propias fichas mágicas activas: no puede alterar fichas inactivas, encantados, comprometidos, Artefactos, libros de hechizos o fichas de otros personajes. Puede escoger exactamente cual de sus fichas mágicas se va a alterar. Mientras el hechizo está en efecto, cada ficha alterada utiliza sólo sus valores alterados: sus valores originales se ignoran. Cuando el hechizo finaliza, la ficha vuelve a su estatus original.

43.5/1 Si se altera el tipo de ficha mágica (número romano), se usa el tipo alterado para lanzar hechizos (cuando la ficha vuelve a su tipo original, cualquier hechizo comprometido a él se rompe), para hacer encantamientos (si la ficha está encantado cuando vuelve al original, se fatiga), y para apuntar nuevos hechizos (el lanzador guarda esos hechizos cuando la ficha vuelve a su tipo original).

43.5/2 Fichas alteradas pueden ser alteradas de nuevo; el lanzador debe anotar los valores de la ficha en cada momento. *EJEMPLO:* FAERIE LIGEROS puede cambiar un chti tipo III a tipo II y WITCH'S BREW puede cambiarlo de tipo II a tipo IV.

43.6 MAGIC SIGHT se causa por la ventaja "DISEMBODIED", la carta de tesoro PHANTOM GLASS y el hechizo WORLD FADES. Cuando un

personaje es afectado por cualquiera de esas causas, cada vez que hace una fase de BUSQUEDA, debe usar la tabla de VISTA MÁGICA en lugar de las tablas PEER, LOCATE, LOOT y READING RUNES. No puede escoger – debe usar la tabla MAGIC SIGHT en lugar de las otras.

43.6/1 VISTA MÁGICA le afecta sólo cuando el hace la actividad BUSCAR (todavía utiliza la tabla PEER (asomar) cuando hace la actividad mejorada Peer (asomar)), y no afecta a las tablas de cartas de sitio. Cuando el SAQUEA una cartad de sitio, todavía debe utilizar esa tabla especial.

43.6/2 La VISTA MÁGICA se cancela a sí misma; cuando un personaje es afectado por dos causas de VISTA MÁGICA, una cancela a la otra y debe usar las tablas normales. Cuando es afectado por tres, debe usar VISTA MÁGICA otra vez. *EJEMPLO:* El Witch King utiliza MAGIC SIGHT normalmente. Cuando es embrujado por un hechizo activo WORLD FADES, deja de utilizar la vista mágica y busca normalmente. Si activa PHANTOM GLASS, vuelve a utilizar VISTA MÁGICA otra vez.

43.6/3 Cuando un personaje usa la tabla VISTA MÁGICA, encuentra enemigos escondidos sólo si ellos tienen hechizos o algunas pertenencias. Con un resultado de HECHIZOS el encuentra a todos lo que tienen hechizos apuntados, con un resultado "Cartas de Tesoro" encuentra a todos que tienen un arma, armadura o ficha de caballo, incluyendo todos los nativos, goblins, ogros y gigantes. El personaje anota en su hoja qué enemigos escondidos ha visto, otros enemigos escondidos quedan escondidos para él. Pierde de vista a esos enemigos si pierde su VISTA MÁGICA, o si ellos se deshacen de los hechizos o pertenencias que hacen que les vea.

43.6/4 Cuando un personaje saca un resultado "Fichas" o "Cartas de Tesoro", puede también coger una pertenencia de cualquier ficha de sitio que haya descubierto en ese claro (o de una pila de pertenencias abandonadas en el claro). Con un resultado de "Fichas" coge la ficha de más arriba (arma, armadura o caballo) del montón. Con un resultado "Cartas de Tesoro" coge la cartad de tesoro de más arriba.

43.6/5 un resultado "hechizos" le permite aprender un hechizo sin "despertarlo". Puede especificar un Artefacto o libro de hechizos que tenga activo, o una ficha de sitio (con cartas de hechizo) que haya descubierto en ese claro, mirando todas las cartas de hechizo que pertenecen a ese objeto o sitio (sin cambiar su orden) y escondiendo uno para aprender. Mira las cartas después de especificar el objeto o sitio.

43.6/6 La única manera de descubrir caminos escondidos y pasajes secretos es sacando un 1, lo que le permite escoger cualquier resultado de las tablas PEER o LOCATE.

* Cuando un personaje empieza a usar VISTA MÁGICA, sigue viendo a los enemigos escondidos que ha encontrado antes ese mismo día.

44. PARANDO, ANULANDO Y TERMINANDO HECHIZOS

44.1 Cuando un hechizo deja de afectar a un objetivo, el efecto es instantáneo – el blanco inmediatamente vuelve al juego normal. Instantáneamente vuelve a sus valores de combate normales, es libre para jugar fichas y escoger objetivos al momento siguiente en este turno, y así sucesivamente. Terminar los efectos del hechizo no cambia las consecuencias ya causadas: los descubrimientos quedan descubiertos, objetivos escogidos siguen así, denizens contratados debido al hechizo siguen contratados, fichas activadas o desactivadas por el hechizo quedan como están, etc...

44.2 Algunos hechizos, Cartas de Tesoro y eventos del juego tienen efectos que interfieren con otros hechizos. Pueden parar un hechizo al entrar en efecto, anulando temporalmente sus efectos, liberando uno o más objetivos del hechizo o rompiendo el hechizo y terminando con su efectividad. Cuando un hechizo tienen varios objetivos, su efecto en cada blanco es independiente de su efecto en los demás.

44.2/1 Cuando el efecto de un hechizo sobre un blanco se anula, el hechizo y sus fichas mágicas quedan comprometidos con el objetivo pero el hechizo no le afecta. Si el hechizo está todavía en existencia cuando termina la anulación, vuelve a sus efectos normales sobre el blanco. Los efectos de

anular un hechizo sobre un blanco no anulan los efectos sobre otros objetivos.

44.2/3 Cuando un blanco es liberado de un hechizo, no se considera más objetivo de ese hechizo. El hechizo y la ficha mágica no se quedan asignados a él, y no es afectado por el hechizo. Si el hechizo tiene también otros objetivos, liberando un blanco no rompe el hechizo y libera al resto, ellos continúan afectados por el hechizo. Si el hechizo tiene sólo un objetivo o si todos los blancos se liberan, el hechizo queda roto.

44.2/4 Cuando un hechizo se rompe, todos los objetivos quedan liberados. Los objetivos no son afectados más por el hechizo, el hechizo y las fichas mágicas no quedan asignados por más tiempo a los objetivos y la ficha mágica vuelve a su dueño y se fatiga.

44.3 HECHIZOS RIVALES: A menos que se diga otra cosa en la LISTA DE HECHIZOS, un hechizo de combate, diario o permanente no puede entrar en efecto si duplica un hechizo que ya ha embrujado al blanco. Si el objetivo está hechizado por uno de esos hechizos cuando un duplicado del mismo entra en efecto, el blanco queda liberado del segundo (ver regla 44.2/1). *EJEMPLO:* si el objetivo ya está hechizado por un hechizo TRANSFORM, otro hechizo TRANSFORM no le hace efecto.

* *Nota:* hechizos “Rivales” son duplicados del mismo hechizo lanzados sobre el mismo objetivo: un hechizo TRANSFORM “rivaliza” con otro hechizo TRANSFORM lanzado al mismo objetivo.

44.3/1 El segundo hechizo no libera al objetivo hasta que haga efecto. El segundo hechizo libera al objetivo sólo si el primer hechizo está hechizando al objetivo en el momento que el segundo entra en efecto. Si el primero se rompe antes de que el segundo haga efecto, el segundo entra en efecto normalmente.

44.3/2 Si hechizos mutuamente exclusivos entran en efecto a la vez contra el mismo objetivo, se cancelan mutuamente y ninguno hace efecto sobre el blanco.

44.3/3 hechizos instantáneos, de Ataque, de movimiento y de fase duplicados pueden ser lanzados al mismo objetivo sin interferir entre ellos.

44.4 HECHIZOS CONTRADICTORIOS: Si varios hechizos causan efectos conflictivos en el mismo objetivo a la vez, el efecto más fuerte anula el más débil hasta que termine el efecto del más fuerte. Si los hechizos tienen la misma fuerza, se anulan y ninguno entra en efecto. La lista de hechizos, las tablas de hechizo y las reglas de cada hechizo definen la fuerza relativa de los hechizos.

* *Nota:* Hechizos “contradictorios o conflictivos” son hechizos diferentes que infligen efectos mutuamente exclusivos sobre el mismo objetivo: MELT INTO MIST “conflicta” con TRANSFORM.

44.4/1 Cuando dos hechizos conflictivos afectan a diferentes grupos de objetivos, los conflictos se resuelven por separado para cada objetivo – si un objetivo es afectado sólo por uno de los hechizos, no hay conflicto sobre ese objetivo y el hechizo le afecta normalmente.

44.4/2 Efectos de un sólo uso tienen conflicto sólo cuando se usan a la misma vez. Cuando se utilizan en diferentes momentos, cada hechizo tiene su efecto completo. Hechizos de ataque nunca tienen conflicto entre ellos, y un único efecto de Fase no tiene conflicto con duplicados del mismo.

a. Hechizos Instantáneos tienen conflicto sólo si son simultáneos. Los hechizos que afectan a fichas de acción son todos iguales en fuerza; cuando infligen resultados contradictorios simultáneamente, el resultado se determina separadamente para cada ficha. *EJEMPLO:* Si MAKE WHOLE hace conflicto con TERROR causado por POWER DE THE PIT, los hechizos se anulan en las fichas objetivos Ligeros y Medios, y quedan sin cambios. No hay conflicto sobre otros fichas o sus armaduras, porque el hechizo MAKE WHOLE los repara normalmente.

b. Hechizos de movimientos tienen conflicto sólo cuando se juegan fichas de VUELO al mismo tiempo. La ficha con más fuerza de vuelo anula al otro. Si las fichas tienen la misma fuerza, se anulan ambas.

44.4/3 Efectos continuados pueden hacer conflicto con otros hechizos cuando afectan al mismo objetivo(s) a la vez – hechizos inertes no afectan a sus objetivos y no tienen conflicto con otros hechizos.

44.4/4 Hechizos que no hacen conflictos no interfieren entre ellos. Cada

hechizo hace efecto completo.

44.5 ROMPE-HECHIZOS: Algunos hechizos “rompe-hechizos” (o contra hechizos) pueden liberar objetivos de otros hechizos. *Nota:* Estos hechizos liberan objetivos sólo de efectos de otros hechizos, no de efectos de Cartas de Tesoro. No tienen efectos sobre encantamientos.

44.5/1 Para liberar objetivos de un hechizo, un lanzador de hechizos debe lanzarlo en un claro que contiene al objetivo o el lanzador del otro hechizo. Si entra en efecto en el claro que contiene al lanzador, el otro hechizo está roto. Si entra en efecto en un claro que no contiene al lanzador, todos los blancos del hechizo en ese claro (incluyendo el propio azulejo) se liberan del hechizo, pero el hechizo sigue en efecto contra objetivos en otros claros.

44.5/2 Un hechizo rompe-hechizos puede liberar blancos de otros hechizos aun cuando el otro hechizo esté inerte, y aun cuando los objetivos o lanzador no pueden ser nombrados como blancos ellos mismos- el hechizo tiene un diferente blanco que el individuo.

44.5/3 Cuando un hechizo rompedor de hechizos (o el AMULETO) se usa contra un hechizo, afecta sólo a un hechizo lanzado por una ficha mágica – duplicados del hechizo no se ven afectados. *EJEMPLO:* Si unos nativos que han sido embrujados por varios hechizos PERSUADE son liberados de uno de ellos, el resto de hechizos PERSUADE quedan en efecto.

44.6 ROTURA DE HECHIZOS AUTOMÁTICA: Todos los hechizos acaban al final de la partida. No hay ningún hechizo en efecto cuando el personaje calcula sus puntos al final del juego. *Nota:* Maldiciones si quedan en efecto al final de la partida.

44.6/1 Los hechizos lanzados por una ficha mágica se rompen cuando el propietario de la ficha muere.

44.6/2 Cuando un personaje o denizen muere, se libera de todos los hechizos que lo señalaban como su blanco.

45. PACIFICANDO, CONTRATANDO Y CONTROLANDO DENIZENS

45.1 Un hechizo que pacifica o controla a un grupo de denizens se rompe instantáneamente cuando el lanzador especifica uno de sus blancos como un objetivo para él o para sus nativos contratados. Cuando se rompe el hechizo, todos los objetivos vuelven a su comportamiento normal.

45.1/1 si alguno de los nativos contratados por el lanzador del hechizo es asignado para atacar cualquiera de los objetivos del hechizo en el momento en que el hechizo entra en efecto, entonces el hechizo es parado antes de entrar en efecto. El hechizo se cancela.

45.1/2 Cuando el lanzador del hechizo asigna un nativo contratado para atacar uno de los blancos del hechizo, o cuando señala uno de los blancos del hechizo como su propio blanco para otro hechizo o ataque, el hechizo se rompe.

45.2 Los denizens pacificados actúan como nativos no contratados que no están peleando con el lanzador del hechizo: dejan de atacar y de bloquear a él y a sus nativos contratados, pero continúan bloqueando y atacando a otros personajes normalmente. Cuando el hechizo entra en efecto, todos los objetivos asignados para atacar al lanzador del hechizo o sus nativos, se quedan desasignados. El lanzador del hechizo no tira para ver si pelean.

45.2/1 Mientras el hechizo esté en efecto, los denizens objetivos no pueden ser asignados al azar al lanzador del hechizo, pero él y sus nativos pueden atraerlos a su ataque (lo que rompería el hechizo).

45.2/2 al siguiente día de juego, los denizens objetivos pueden bloquear al lanzador del hechizo y sus nativos sólo durante el comercio y la contratación.

45.2/3 Especial: Distintos lanzadores de hechizos pueden lanzar duplicados del mismo hechizo para pacificar a los mismos denizens a la vez.

45.3 Cuando un personaje (o uno de sus líderes) contrata un denizen, éste se libera de todos los hechizos de pacificación lanzados por otros personajes. Mientras un denizen está contratado, sólo el personaje contratante puede lanzar hechizos de pacificación sobre él. Los hechizos de pacificación lanzados por otros personajes no tienen efecto contra el denizen contratado.

45.4 Si el hechizo pacificador está todavía en efecto al día siguiente, el

lanzador y sus líderes contratados pueden usar fases de CONTRATAR para contratar a los denizens objetivos. Utiliza las relaciones comerciales definidas por el hechizo (no las normales), y puede comprar bebidas antes de tirar en la TABLA DE ENCUENTROS. El término del contrato es de 14 días, y los denizens quedan contratados después de que el hechizo termine. Los denizens pueden ser recontratados, pero las relaciones de comercio especiales sólo existen mientras el hechizo hace su efecto.

45.4/1 Monstruos pacificados pueden ser contratados como si fueran nativos. Los monstruos objetivos deben ser contratados todos juntos, como un grupo. El sueldo básico en ORO de cada monstruo es igual a su botín de NOTORIEDAD. Deben ser contratados por ORO. No pueden ser contratados gratis, como un regalo.

45.4/2 Si los denizens objetivos incluyen a un líder nativo, el lanzador del hechizo utiliza la relación de comercio definida por el hechizo para comerciar con ese líder. *Especial:* Si el lanzador del hechizo recibe un regalo de los nativos, le resta de su relación comercial permanente con el grupo, no de la relación definida en el hechizo. Las relaciones causadas por el hechizo nunca cambian.

45.5 Cuando un hechizo que controla monstruos entra en efecto, puede controlar sólo aquellos monstruos que no están ya controlados. Monstruos que están ya controlados quedan bajo el control de sus dueños. Cuando el hechizo entra en efecto, el lanzador puede cancelar los asignamientos de cualquiera de ellos o de todos los monstruos blancos del hechizo. No puede asignar a los monstruos nuevos objetivos hasta la siguiente ronda. Nota: dejar un monstruo asignado a uno de sus nativos contratados constituye “traición” contra el nativo (ver regla 32.7/6).

45.6 Monstruos contratados y controlados funcionan como nativos contratados: no rondan y no vuelven a la CARTA DE APARICIÓN. En LUZ DEL DÍA, los monstruos no ocultos giran a la cara clara, los escondidos giran a la oscura (Monstruos Tremendos giran a la cara roja).

45.6/1 Cada monstruo controlado funciona como un líder nativo. Coge una ficha de ATENCIÓN y una hoja, coge un turno para registrar y hacer actividades, puede cargar pertenencias y ORO y descubrimientos. Su fuerza de movimiento define el peso que puede cargar.

a. Los monstruos controlados no pueden realizar las actividades COMERCIAR ni CONTRATAR. Sólo pueden comerciar con personajes y líderes contratados.

b. Cuando el hechizo acaba, los valores apuntados de los monstruos desaparecen y sus pertenencias son abandonadas en sus claros.

45.6/2 Cada monstruo contratado funciona como un subordinado contratado. Sólo puede SEGUIR y cuando sigue sólo puede MOVER Y ESCONDERSE.

45.6/3 Los monstruos controlados bloquean y son bloqueados como líderes contratados, y cuando su turno termina, convocan denizens como los personajes. Los monstruos contratados no pueden bloquear, no pueden bloquear y no convocan denizens.

45.6/4 Los monstruos que tienen fuerza de vuelo en lugar de fuerza de movimiento deben usar la actividad VUELO (ver regla 47) en lugar de la actividad MOVIMIENTO cuando mueven. Pueden mover normalmente sólo siguiendo guías que están moviendo normalmente.

45.6/5 Cuando un Murciélago o Dragon volador controlado sigue a un personaje, éste puede montar el monstruo y volar durante su turno (ver regla 47). Puede montar al monstruo sólo si su fuerza de vuelo puede cargarlo, y sólo durante su turno – no puede montarlo durante el combate.

a. Sólo personajes pueden montar monstruos. Los denizens contratados o controlados no pueden.

b. Los únicos monstruos que pueden ser montados son los Murciélagos y los Dragones Voladores. El Demonio Alado y los otros monstruos no pueden ser montados.

45.7 Al principio del combate, los monstruos tremendos giran cara roja abajo y el resto de monstruo giran a la cara clara. Los monstruos escondidos se colocan aparte hasta que entren en combate. Durante el combate, los monstruos pueden atraer atacantes, ellos no pueden ser atraídos, etc..

45.8 Los lanzadores de hechizo ganan y pierden FAMA y NOTORIEDAD

por sus monstruos contratados y controlados como si fueran nativos contratados. Ganan los puntos que ellos ganen y pierden NOTORIEDAD (pero no FAMA) cuando mueran. *Excepción:* Cuando un lanzador de hechizo comete “traición” contra monstruos no pierde ningún punto de FAMA.

46. TRANSMUTACIÓN

46.1 ABSORB ESSENCE (ABSORBER ESENCIA) y TRANSFORM (TRANSFORMAR) “transmutan” a un individuo en una criatura (un monstruo o una bestia menor), y MELT INTO MIST (FUSIÓN EN NIEBLA) le transmuta en una nube de niebla.

A menos que el hechizo especifique otra cosa, cuando un individuo es transmutado, mueve, bloquea y selecciona objetivos normalmente, como si no estuviera transmutado (transformado).

46.1/1 Un personaje transmutado todavía juega como un personaje: apunta y hace actividades y está sujeto a las reglas y hechizos que afectan a los personajes, no a los que afectan a monstruos. Los Denizens le reconocen como un personaje: aparecen y mueven al final de su turno, el combate se resuelve en su claro, los nativos pueden pelear con él, los monstruos le bloquean y atacan automáticamente, etc.... Continúa apuntando FAMA Y NOTORIEDAD normalmente y maneja a sus denizens controlados y contratados normalmente.

46.1/2 Un monstruo o nativo transmutado continúa su función como un monstruo o nativo. Si está contratado o controlado, su propietario continúa dirigiéndole. Si está sin contratar y sin controlar, ronda y mueve en los momentos que lo haría normalmente. *EJEMPLO:* UN Lancero transmutado en un Dragón, todavía ronda, bloquea y se asigna a objetivos como un lancero, no como un dragón.

46.2 La transmutación altera las habilidades del blanco para cargar objetos.

46.2/1 A menos que el hechizo especifique otra cosa, cuando un individuo se transmuta, el oro registrado, objetos y caballos que tiene con él se transmuta con él. Cuando vuelve a la normalidad, reaparece exactamente como estaba cuando desapareció.

a. Pertenencias y ORO transmutados se congelan como están, y no tienen efecto en el juego: no pueden ser usados, reorganizados, comerciados o abandonados. Tienen un peso despreciable y mueven con su propietario automáticamente. Pertenencias activas siguen activas, pero no tienen efecto. *Excepción:* Las cartas encantadas continúan irradiando su color mágico y sus efectos mientras están transmutadas.

b. Los caballos nativos, fichas de cabeza y garrote, siempre se transmutan con su propietario. Pertenencias propiedad de un grupo nativo no se transmutan cuando el líder del grupo es transmutado.

c. Si un personaje se transmuta mientras está montando a un monstruo volador, el monstruo volador no se transmuta con él.

d. Cuando un individuo transmutado muere, se vuelve normal, y sus pertenencias, puntos de FAMA, NOTORIEDAD y ORO están disponibles con normalidad. Sus valores de botín de FAMA, NOTORIEDAD Y ORO no son afectados por el hechizo.

46.2/2 un personaje, líder contratado o monstruo controlado que es transmutado en un monstruo o bestia puede cargar ORO y pertenencias no transmutadas y comerciarlas con otros personajes, líderes contratados y/o monstruos controlados. Debe guardar las pertenencias inactivas (excepto las cartas encantadas) mientras está transmutado, y debe cargar sus objetos normalmente, usando la fuerza de movimiento de la criatura (o un caballo no transmutado, si tiene uno).

46.3 Un personaje, líder contratado o monstruo controlado que se transmuta todavía apunta actividades normalmente, pero debe cancelar algunas actividades si es transmutado cuando intentaba hacerlas

46.3/1 Un individuo transmutado nunca puede realizar las actividades COMERCIAR, CONTRATAR, DESCANSAR, ALERTAR o HECHIZAR. Siempre puede MOVER, ESCONDERSE Y SEGUIR. Excepción: si se vuelve un monstruo volador, debe hacer la actividad VOLAR en lugar de la actividad MOVER Ver regla 47.

46.3/2 Si se transmuta en un monstruo o bestia, puede hacer la actividad BUSCAR y puede ser seguido. Si se transmuta en niebla, no puede BUSCAR y no puede ser seguido.

46.4 En combate, un individuo transmutado utiliza los valores de combate definidos por el hechizo en lugar de sus propios valores.

46.4/1 Un denizen no puede atacar o ser atacado cuando esta convertido en niebla. Cuando se convierte en una criatura, se asigna a sus objetivos normalmente, pero usa los valores de ataque, movimiento y vulnerabilidad de la criatura en lugar de los suyos.

46.4/2 Cuando un personaje es transmutado, sus fichas de acción quedan congelados y fuera de uno. No pueden ser activados, inactivados o jugados. Excepción: Todavía puede usar sus fichas de color para activar Hechizos permanentes normalmente, y fatigan normalmente cuando se usan.

a. Un personaje paga sus costes de fatiga normalmente en la ronda que es transmutado.

b. Un personaje transmutado no puede ser herido, y sus fichas no se activan o desactivan por hechizos o por la maldición WITHER (marfichaar)

46.4/3 En lugar de jugar sus propios fichas, un personaje transmutado juega fichas de símbolos sin usar como sustitutos, y cada ficha tiene el valor definido por el hechizo.

a. Si se transforma en niebla, la única ficha que puede usar es una ficha de MOVIMIENTO T4 que puede usar sólo para escapar.

b. Si se transforma en una criatura, sus fichas se igualan a los valores de la criatura. Usa sus valores de movimiento para cargar, huir y maniobrar, y sus valores de ataque para atacar. Puede usar sus fichas para saquear el MONTON DE ROCAS (CAIRNS) y el ESTANQUE (POOL) sin fatigarse y fichas con fuerza Tremenda pueden abrir la TUMBA (VAULT) y la CRIPTA (CRYPT). Debe especificar exactamente que valor de combate está usando cuando juega la ficha.

46.4/4 Cuando un individuo se transmuta en una criatura, usa la vulnerabilidad de la criatura si es golpeado.

46.5 Individuos transmutados no pueden montar caballos. Un personaje transmutado puede montar monstruos voladores sólo si se ha transmutado en un Goblin, Ogro, Diablillo (Imp) o Troll Pesado. Si se transmuta en otra cosa, no puede montar monstruos voladores.

46.6 Si un individuo es afectado por varios hechizos de transmutación a la vez, el más fuerte anula a los demás (ver regla 44.4). FUSIÓN EN NIEBLA (MELT INTO MIST) es el hechizo de transmutación más fuerte, el segundo es TRANSFORMACIÓN (TRANSFORM) y el más débil es ABSORBIDA (ABSORB ESSENCE).

47. MOVIMIENTOS ESPECIALES

(Volando y Caminando por los bosques)

47.1 VALORES DE VUELO: Algunos monstruos tienen valores de vuelo en lugar de valores de movimiento (ver la LISTA DE MONSTRUOS), y otros denizens y personajes pueden adquirir valores de vuelo por la magia. Los valores de vuelo, como los de movimiento, consisten en una letra de fuerza y un tiempo de movimiento. Cuando un personaje o denizen tienen una fuerza de vuelo que puede cargarle, puede usarla para volar.

47.1/1 Los monstruos voladores siempre vuelan. Vuelan cuando cargan en combate, y cuando están controlados o contratados, vuelan cuando mueven.

47.1/2 Un personaje o denizen no volador puede ganar fuerza de vuelo de tres maneras: montando un monstruo volador, siendo transmutados en un monstruo volador o bestia, o usando una ficha mágica de VUELO creado por un hechizo (incluyendo la ALFOMBRA VOLADORA) (FLYING CARPET).

47.2 Actividad VOLAR: Cuando un personaje o denizen hace la actividad VOLAR, mueve de azulejo a azulejo sin seguir los caminos o entrar en los claros. Puede volar dentro de su propio azulejo, sin salir, o mover de un azulejo al adyacente sin saltarse ningún azulejo. Puede volar directamente desde un claro (incluso un claro de cueva) a su propio azulejo o a cualquier azulejo adyacente.

47.2/1 Para apuntar la actividad VOLAR, se apunta FL y el siguiente azulejo al que volará. Puede apuntar FL y cualquier azulejo que escoga incluso si no tiene valores de vuelo en ese momento. Cuando hace la fase de VOLAR, si puede realizar la actividad VOLAR debe volar a el azulejo apuntado. Su ficha se pone en el bosque en ese azulejo, fuera de los claros..

47.2/2 Para hacer la actividad VOLAR, deben encontrarse ambas condiciones explicadas debajo. Si falla alguna, la actividad se cancela.

a. Debe tener fuerza de vuelo (una ficha de vuelo, sus propios valores transmutados de vuelo o un monstruo volador) que sea capaz de cargarle.

b. Debe estar en el azulejo apuntado o en un azulejo adyacente a el apuntado.

47.2/3 Cuando vuela, se vuelve instantáneamente “no oculto” y debe abandonar sus caballos no transmutados y cualquier objeto que no pueda cargar su fuerza de vuelo. Mientras vuela, no puede comerciar, bloquear o ser bloqueado. Puede abandonar objetos, como se explican en la regla 47.3.

47.2/4 Un seguidor puede seguir a un guía volador sólo si el seguidor puede volar. De otra manera, se queda atrás.

47.2/5 Individuos pueden volar entrando y saliendo de las cuevas libremente, se asume que utilizan chimeneas que conducen a la superficie.

47.3 ATERRIZANDO: Cuando un personaje o denizen deja la actividad VOLAR, debe aterrizar. Debe aterrizar antes de hacer cualquier otra actividad (no puede hacer otras actividades mientras vuela) y debe aterrizar al final de su turno.

47.3/1 Tira un dado (sin modificar) y aterriza en el último azulejo al que voló, en el claro cuyo número coincide con el número sacado en la tirada (incluso si es una cueva). Si el azulejo no tiene claro con ese número, vuelve a tirar hasta que saque un claro en ese azulejo. Especial: si aterriza en una cueva utilizando una fase de “luz de sol” durante su turno, las fases restantes de su turno se cancelan.

47.3/2 Cuando un personaje o denizen vuela, puede bloquear y ser bloqueado normalmente.

47.4 VOLANDO EN COMBATE: Un personaje o denizen no puede montar monstruos voladores en combate. Puede usar sus propios valores de vuelo sólo si la fuerza de vuelo puede cargarle a él y a sus ítems. Puede usar su velocidad de vuelo sólo si usa su fuerza de vuelo.

47.4/1 Puede usar sus valores de vuelo como valores de movimiento, para cargar durante el turno de despliegue y para maniobrar durante el paso de melé. Cuando carga o maniobra, se queda en el claro.

47.4/2 Los personajes pueden usar sus valores de vuelo para “huir volando” (en lugar de huir corriendo) como su acción durante el paso de encuentro.

a. Cuando huye volando, ignora los tiempos de movimientos no voladores. Los únicos denizens y fichas de ATENCIÓN en su sección de melé que pueden parar su huida en vuelo son aquellos que vuelan (y monstruos tremendos con la cara roja).

b. En lugar de mover a un camino, su ficha se pone la mitad en el azulejo en el que está y la mitad en un azulejo adyacente de su elección (ambos azulejos pueden suministrarle color mágico). Debe empezar su siguiente turno con una fase de VUELO para volar otro azulejo y aterrizar, aunque sus valores de vuelo desaparezcan a MEDIANOCHE. Debe aterrizar, pero si todavía tiene valores de vuelo puede despegar otra vez (si no es bloqueado)

47.5 Fichas de VUELO: Una ficha de vuelo creada por un hechizo existe indefinidamente, hasta que sea usada. Cuando sea usada, el hechizo expira. Si se usa para cargar, expira al final del paso de encuentro. Si se usa para maniobrar, expira al final del paso de melé. Si se usa para huir o para volar de azulejo a azulejo, expira instantáneamente cuando el propietario aterriza.

47.5/1 El personaje que controla cuando y controla cuando y como se usa la ficha de vuelo depende del hechizo que lo creó. Ver la LISTA DE HECHIZOS.

47.5/2 El propietario de la ALFOMBRA VOLADORA (FLYING CARPET) tiene la opción de usarla repetidamente mientras esté activa, pero sólo una vez por ronda de combate.

47.6 MONSTRUOS: Un monstruo volador, incluyendo a cualquiera transmutado en monstruo volador, debe usar sus valores de vuelo cuando mueve – no puede hacer fases de MOVIMIENTO (excepto siguiendo a un guía no volador). Se pueden usar sus valores de vuelo repetidamente, sin límite.

47.7 MONTURAS VOLADORAS: Durante su turno, un personaje o denizen puede montar un monstruo volador que le está siguiendo, si puede cargar su peso (no puede montar alguien que está usando una ficha de VUELO para VOLAR). El monstruo volador puede ser un personaje o denizen transmutado. Si su montura deja de seguirle, él y la montura deben aterrizar (en el mismo claro). Estas monturas voladoras no se pueden montar durante el combate.

47.8 CAMINANDO POR LOS BOSQUES: Cuando se ha transformado en una bestia que “camina por los bosques”, un personaje o denizen puede mover de claro a claro dentro de un azulejo sin seguir los caminos. Puede apuntar y hacer el movimiento a cualquier claro en ese azulejo. Debe seguir los caminos normalmente para mover de un azulejo a otro. Cuando mueve, sus caballos mueven con él.

47.8/1 Cuando una bestia mueve de claro a claro, un seguidor puede seguirla sólo si es también una bestia o si los claros están conectados por una camino. Si los claros están unidos por un camino escondido, todos los seguidores de la bestia lo descubren.

47.8/2 Una bestia puede huir hacia un camino o hacia el bosque, a su elección. Si huye al bosque, debe empezar su siguiente turno con una fase de movimiento para mover a cualquier claro del azulejo. Mientras está en el bosque, está abastecido por los colores mágicos del azulejo.

47.9 Si un personaje huye de un claro el mismo día que ha usado movimiento especial (volar o caminar por el bosque) para entrar en ese claro, puede huir por cualquier camino que llegue al claro.

48. ARTEFACTOS, LIBROS DE HECHIZOS Y TESOROS CON HECHIZOS

48.1 No hay límite al número de artefactos y libros de hechizos que un personaje puede tener activos a la vez.

48.2 Como su acción durante el paso de encuentro, un personaje puede jugar un Artefacto o Libro de Hechizos activo como una ficha mágica, y usarlo para lanzar uno de los hechizos “despiertos”. Para jugar el objeto, lo pone y la carta de hechizo que se está lanzando en una de las cajas de hechizos vacías, cara arriba. Esto cuenta como una acción para el paso de encuentro. Si no hay cajas de hechizos vacías, puede dejar las cartas en cualquier parte de su hoja. Nota: Cartas de hechizo que están en cajas de sitios de tesoro o que pertenecen a visitantes no pueden lanzarse, sólo pueden aprenderse.

48.2/1 Puede jugar sólo un Artefacto o Libro de Hechizos por ronda, y puede lanzarse sólo una de sus cartas de hechizo cada vez que se juegue. Puede jugar un artefacto y una carta de hechizo sólo si el artefacto está activo, el hechizo ha sido despertado, y ambos tienen el mismo tipo de MAGIA. EJEMPLO: El BUEN LIBRO (GOOD BOOK) puede ser usado para lanzar sus dos cartas de hechizo tipo I, pero no puede ser usado para lanzar sus dos cartas de hechizo tipo VII.

48.2/2 Al hechizo se le debe suministrar el color mágico apropiado, como se explica en la regla 41.2/4, o la carta de hechizo no se puede jugar.

48.2/3 La carta de hechizo automáticamente tiene un tiempo de ejecución de cero. Cuando entra en efecto, evita que sus objetivos puedan completar hechizos más lentos como se explican en la regla 41.4/1. La carta de hechizo se pone en el objetivo (en lugar de una ficha mágica) para representar el efecto del hechizo.

48.3 Los objetos (artefactos y libros) y cartas de hechizos quedan asignados a un objetivo(s) hasta que termina el hechizo. Hasta entonces, el objeto debe estar cara arriba, como una carta encantada, aunque sea vendida o abandonada. Ninguno de los objetos o cartas de hechizo pueden ser jugados contra aquel que los asignó, pero la carta de hechizo (y el resto de las cartas de hechizo del objetos) pueden ser aprendidas mediante LEER RUNAS mientras están asignadas.

48.3/1 Los Artefactos o Libros de hechizos tienen funciones como los “lanzadores” de los hechizos. El personaje que tiene actualmente la propiedad del objeto actúa como el lanzador. IMPORTANTE: cuando el objeto no ha sido cargado por un personaje, el hechizo se anula. EJEMPLO: Si el hechizo controla monstruos, el propietario del objeto controla los monstruos. Si ningún personaje tiene el objeto, los monstruos están sin control.

48.3/2 El hechizo no se rompe por la muerte del actual propietario del objeto – el objeto mismo actúa como lanzador del hechizo, y, lógicamente,

no muere ni puede ser destruido. Para romper el hechizo debe hacerse mediante un hechizo que rompa hechizos y en el mismo claro donde esté el objeto.

48.4 Cada Artefacto o Libro de hechizos puede ser usado sólo una vez durante el ANOCHECER (EVENING). Una vez se juega, no se puede volver a jugar otra vez ese día. Cuando un hechizo lanzado por un Artefacto o libro de hechizos termina, el Artefacto o Libro no puede ser usado otra vez hasta el inicio del siguiente anochecer (evening): Si termina durante un Anochecer, el objeto no puede ser usado hasta el siguiente Anochecer, pero si termina durante la Tarde (Sunset) o antes, puede ser usado durante Anochecer de ese día.

48.5 La única manera de que un Artefacto o Libro de Hechizos pueda funcionar como una ficha mágica es lanzando aquellos hechizos que contienen y que han sido despertados. Si no puede ser empleado para estos hechizos no puede dársele otros usos: no puede ser usado para encantar un azulejo y no puede ser usado para lanzar otros hechizos o cartas de hechizos.

48.6 Artefactos y libros de hechizos y sus cartas de hechizos no cuentan para las condiciones de victoria de HECHIZOS.

48.7 Las cartas de Tesoro COLLAR DE COLMILLOS DE DRAGÓN (DRAGONFANG NECKLACE), OJO DE LA LUNA (EYE OF THE MOON) y ALFOMBRA VOLADORA (FLYING CARPET) tienen hechizos que pueden ser usados por sus propietarios. Estos hechizos no pueden ser aprendidos o apuntados, sólo usados. Estos hechizos se explican en la LISTA DE HECHIZOS.

48.7/1 El COLLAR DE COLMILLOS DE DRAGÓN (DRAGONFANG NECKLACE) y el OJO DE LA LUNA (EYE OF THE MOON) pueden ser jugados exactamente como artefactos para lanzar sus hechizos. Cada objeto puede ser jugado sólo una vez durante el Anochecer (*Evening*), y sus hechizos tienen un tiempo de ejecución de cero. Estos hechizos pueden ser rotos sólo por otros hechizos.

48.7/2 La ALFOMBRA VOLADORA (FLYING CARPET) La alfombra ha sido encantada con un hechizo permanente irrompible que se activa siempre con la presencia de magia PURPURA. Este hechizo no puede ser roto, empleando, por ejemplo, un hechizo que rompa hechizos. Cuando no hay presencia de magia púrpura, el hechizo queda inerte hasta que sea reactivado por magia PURPURA.

ESTO ES TODO, AMIGOS!

REGLAS AVANZADAS

Estas reglas permiten aumentar la verisimilitud del juego a costa de un poco más de complejidad. Recomendamos estas reglas a cualquiera que siente la necesidad de ampliar el sistema de juego. Antes de empezar, los jugadores deben decidir si utilizarán estas reglas.

1. ESCONDER/CACHE (La actividad opcional de esconder objetos)

1.1 Los personajes pueden emplear la actividad de esconder para almacenar objetos en el claro que abandona y crear un escondite personal de tesoros que sólo conoce él. Puede almacenar pertenencias y oro registrado en este escondite, pero mientras están escondidos no puede utilizarlos y no le cuentan para sus REQUISITOS DE VICTORIA. Todos los personajes, líderes contratados y monstruos controlados le pueden hacer la actividad de ESCONDER.

1.2 Para registrar la actividad de esconder el individuo escribe "C" (CACHE). Cuando ejecuta la actividad puede crear un nuevo escondite o abrir un escondite que ya tenía en el claro. Sólo puede abrir o crear un escondite por fase registrada.

1.2/1 Para crear un nuevo escondite se coloca una ficha sin usar en el claro. El personaje registra la ficha, el oro y los objetos que el guarda, pone los objetos en una pila (en el orden que el escoja) a un lado y se substraen el oro que ha registrado.

a. El escondite puede contener cualquier cantidad de oro registrado y cualquier número de caballos o objetos (se supone que se encierran los caballos en un corral oculto con forraje disponible). Cada escondite debe contener como mínimo un objeto o una pieza de oro. NO puede estar totalmente vacío. El oro y las cartas de Tesoro del escondite son secretos (excepto las cartas escantadas, o sea, las fuentes de color).

b. Un puede crear un número ilimitado de escondites en el mismo o en diferentes claros. Si no quedan fichas se puede emplear cualquier cosa pequeña para indicar el escondite: monedas, fichas de otros juegos... Los objetos de cada escondite se ponen en pilas separadas. Sólo se puede crear un escondite por fase.

1.2/2 Cuando un individuo abre un escondite ya existente, puede añadir o retirar el oro y los objetos sin restricciones. Sólo puede abrir aquellos escondites que el ha creado y únicamente uno por fase.

1.3 Todo individuo puede descubrir y saquear los escondites que el encuentre, y aprender y anotar los escondites que va descubriendo.

1.3/1 Cuando un individuo obtiene un resultado de "Discovers Site counter(s)", el descubre todos los escondites del claro. Un escondite puede ser transferido o vendido como cualquier descubrimiento. Se puede espiar (y, por tanto, descubrir) un escondite cuando se creado, abierto o saqueado.

1.3/2 Cuando un individuo se encuentra en el mismo claro que un escondite que ha descubierto puede saquearlos como un tesoro. *Especial:* En la parte alta de la pila siempre está la ficha del escondite y representa el oro allí guardado. Cuando el saqueador a de tomar el tesoro de arriba, toma la ficha y el oro registrado, si no hay oro no consigue nada. Nota: La ficha del escondite no es ni una ficha ni una carta de tesoro: no puede ser encontrada mediante el uso de la Vista Mágica (MAGIC SIGHT).

1.3/3 Cuando un deznizen alquilado o conreolado crea un escondite, el personaje que lo controla NO PUEDE abrir el escondite, debe localizarlo y saquearlo como cualquier otro personaje, al menos que le transfiera su localización.

1.4 El jugador que crea un escondite es el responsable de mantenerlo al día, añadiendo y retirando oro/objetos según vaya sucediendo. Si fuese totalmente vaciado deberá hacerlo desaparecer (registro y ficha) del juego.

1.5 Cuando un individuo crea un escondite, permanece en el tablero hasta que sea vaciado o el individuo muera.

2. CABALLOS DE CARGA

2.1 Todo individuo puede asignar objetos inactivos a sus caballos inactivos. Los caballos cargan esos objetos reduciendo el peso que el personaje debería cargar. Estos caballos que llevan los objetos son los "caballos de carga" que de forma automática siempre siguen al individuo.

2.2 Un caballo de carga puede asumir cualquier cantidad de objetos, mientras su fuerza le permita cargar con el peso de cada uno. Los objetos cargados por el caballo se tratan como inactivos con la excepción de que se ponen en uno lado con el caballo. Cuando un individuo redistribuye sus pertenencias, puede cambiar los objetos que lleven sus caballos.

2.3 Cuando un individuo MUEVE sus caballos de carga automáticamente lo siguen, incluso cuando hace fases de MOVIMIENTO extras que superan el movimiento normal del caballo. Los caballos de carga (y los objetos que acarrea) son abandonados normalmente cuando el individuo vuela. Cuando un caballo de carga es abandonado o muere a su propietario, él y los objetos que acarrea son abandonados en el claro.

2.4 Cuando un personaje juega su ficha de MOVIMIENTO, esta ficha no tiene que cargar los objetos que lleva su caballo de carga. Del mismo modo, cuando se activa un caballo o una carta de BOTAS tampoco carga con los objetos que lleva el caballo de carga. Esto permite cabalgar rápidamente mientras que el caballo fuerte carga con los objetos pesados.. *EJEMPLO:* El Espadachín podría activar un pony mientras usa un warhorse para cargar los objetos pesados. El puede emplear las fases extras de movimiento que le da el pony en su turno o usar un movimiento rápido en combate mientras mantiene con él las pertenencias en el su warhorse.

2.5 Cuando un líder alquilado o monstruo controlado tiene un caballo de carga, puede emplearlo para llevar los objetos que el no podría cargar.

3. ABANDONAR (Y PERDER) PERTENENCIAS

3.1 Hay de dos formas de desprenderse de una pertenencia: se puede "perder" en el bosque, o se puede "dejar" caer.

3.1/1 Cuando un individuo deja un objeto involuntariamente (porque muere o porque deja de estar alquilado o controlado) el pierde el objeto. Lost belongings are hyled in exactly the same way that abandoned belongings are hyled under the basic rules. They are put in a pile y the only way to obtain them is to loot the pile.

3.1/2 Cuando un individuo deja un objeto voluntariamente, el puede escoger entre perderlo o abandonarlo. Debe especificarlo cuando lo deja. *Excepcion:* Si lo suelta mientras vuela, entonces obligatoriamente lo pierde en el claro en que aterriza.

3.2 Cuando un individuo abandona una pertenencia, la pone delante de él a un lado y si es una tesoro lo pone boca arriba. El ya no es el dueño del objeto. Cuando abandona el claro el objeto es abandonado en ese claro (Cartas de tesoro boca arriba). Los objetos abandonados y los objetos perdidos se ponen en pilas separadas.

3.3 Todo individuo puede recoger un objeto abandonado en ese claro, pero sólo puede recoger uno cada vez. Si está escondido y recoge un objeto que está en frente de él (o sea un objeto que él acaba de abandonar) permanece escondido, sino, queda al descubierto.

3.4 Durante *DayLight*, un individuo puede recoger objetos abandonados al principio y al final de cada fase de su turno. El puede recoger cualquier número de objetos, uno cada vez, hasta que sea bloqueado. Al principio de cada fase el puede no estar bloqueado y recoger cualquier objeto de delante suyo. Al final de cada fase el puede recoger cualquier objeto abandonado en su claro, pero cada vez que el vaya a recoger un objeto puede ser bloqueado antes de que la recoja.

3.5 Los denizens no pueden recoger objetos abandonados durante el combate. Cada personaje puede recoger un objeto abandonado en el paso de encuentro. Esto cuanta como su acción, aunque recoja un objeto que no pueda cargar

3.5/1 El puede recoger un objeto que esté enfrente suyo automáticamente, sin jugar ninguna ficha.

3.5/2 Si recoge un objeto abandonado que no esté enfrente suyo debe jugar una ficha de MOVIMIENTO, sujeto a las restricciones que rigen el uso de las fichas de MOVIMIENTO: Este movimiento debe ser inferior a los tiempos de movimiento sobre su hoja y no puede tener en ella a un monstruo tremendo por su lado rojo

3.6 Cuando un combate acaba en el claro, cada individuo puede recoger un objeto abandonado que esté delante de él. Si aún quedan objetos sin reclamar, pueden ser reclamados por turnos, empezando por el primer personaje y siguiendo por su izquierda. Cuando un personaje toma su turno puede recoger un objeto.

4. COMBATE Y MAGIA AVANZADOS

4.1 MONSTRUOS ALERTADOS: Cuando un combate empieza en un claro que contenga algún personaje, nativo alquilado o monstruo controlado sin esconder, todos los denizens no alquilados y no controlados (y sus cabezas y garrotes) se giran por su lado oscuro (Los monstruos tremendos mantienen el lado rojo boca abajo). Cambian de táctica normalmente durante el combate. Si todos los personajes y denizens controlados o alquilados del claro están escondidos cuando el combate empieza, los denizens no controlados empiezan con su lado claro habitual.

Nota personal: No recomiendo aplicar esta regla dada la elevada mortandad que provoca

4.2 EMBOSCADAS: Cuando un personaje Escondido que usa una arma misil especifica un objetivo el tira los dados en la tabla de ESCONDERSE (aplicando sus modificadores). Si el resultado es esconderse (HIDE!) permanece escondido. Si falla la tirada queda al descubierto y permanece así. Los nativos arqueros quedan al descubierto si se les asigna un objetivo.

* Esta regla también se aplica a un personaje escondido que lance un hechizo sobre un único objetivo: Cuando especifica su objetivo el lanza los dados en la Tabla de ESCONDERSE y aplica el resultado. Si ataca a diversos objetivos entonces se vuelve no escondido. *EJEMPLO:* Si se especifica un único objetivo para FIERY BLAST, puede permanecer escondido, si especifica varios se queda al descubierto.

4.3 PODER DEL ABISMO: Personajes y monstruos usan el mismo procedimiento para lanzar el hechizo del PODER DEL ABISMO. Los

hechizos se echan durante el paso de encuentro, incluso cuando son echados por Demonios, pero se resuelven como hechizos de Ataque durante el paso melee. La MALDICIÓN lanzada por el diablillo no está afectada por esta regla. Continúa funcionando según las reglas básicas

4.3/1 Un hechizo de un demonio toma vida al principio del paso de encuentro, al igual que un hechizo de un personaje y cancela los hechizos que su objetivo juegue pero no pueda completar. Si un personaje especifica un demonio cómo su objetivo y su hechizo toma vida antes que el hechizo del demonio, éste último es cancelado. *EJEMPLO:* Si se lanza ASK DEMON con un tiempo 0, el demonio no puede realizar su hechizo

4.3/2 Todos los hechizos del PODER DEL ABISMO se resuelven como un ataque durante el paso de melee. La dirección del ataque del demonio se determina de acuerdo con las reglas básicas. Un personaje coloca su ficha mágica en el círculo de ataque para especificar la dirección de ataque. Si el hechizo impacta, el daño infligido es sobre el objetivo, no sobre su armadura o caballo. Si no impacta, no tiene ningún efecto. Aclarar que el PODER DEL ABISMO puede cancelar un hechizo del objetivo aunque finalmente no impacte.

4.4 LA ACTIVIDAD DE VOLAR: Cuando un individuo vuela el puede realizar las actividades de ALERTAR o enhanced PEER ("búsqueda de altura" ejem...) Sin aterrizar. El debe aterrizar para realizar otras actividades o al final del turno. *Especial:* Cuando un individuo vuela el puede emplear las 4 fases para registrar y realizar la actividad de enhanced PEER. Puede buscar en cualquier claro de montaña o bosque de su hexágono o de al lado. Debe anotar el claro donde realizar la actividad. No puede buscar en cuevas.

4.5 HERIDAS GRAVES: Cuando un personaje sufre un impacto exactamente igual a su vulnerabilidad, el recibe una herida grave en lugar de morir. Tira 2 dados y sufre el mismo número de heridas que la tirada más alta (Esta tirada puede ser modificada por tesoros o hechizos).

4.6 CABEZAS DE DRAGÓN: En lugar de golpear las cabezas de dragón escupen fuego y, por tanto, su ataque es un ataque misil. Así, si impacta el objetivo debe tirar los dados en la tabla MISIL (esta tirada NO es modificada). La cabeza del dragón volador tremendo equivale a una longitud de arma de 13, y la cabeza del otro dragón tremendo (no volador) una longitud de 15.

OPTIONAL RULES

The players can use these rules to emphasize the aspects of the game that they find most appealing. These rules are a matter of taste, and are neither recommended nor unrecommended; the players should use only those rules that suit their tastes. Rules included in the same section must be used together, or inconsistencies can develop during play. The players must agree on exactly which rules they will use before they start to play. The rules they choose overrule cualquier conflicting rules in the basic y advanced games.

1. OPTIONAL ABILITIES

1.1 Certain personajes are intended to operate in teams, where they can combine their strengths to offset their weaknesses. When diplomacy is absent from the game due to a lack of cooperative players, these personajes are at a serious disadvantage. This rule modifies these personajes to make them more competitive when they operate independently. *Note:* The players are not obliged to modify all of the personajes listed. They should agree on which personajes will be modified before selecting their personajes.

1.2 WIZARD: The Wizard is modified in two ways. Primer, treat un de his "MOVIMIENTO M5" fichas as a "MAGIC III2*" ficha. Segundo, he can do enchantments on every SPELL phase de his turno; he is not obliged to do the "SPX" activity before doing "SP" activities.

1.3 CAPTAIN: Due to his reputation for victory, the Captain rolls un die instead de two whenever he does the HIRE activity. He rolls two dice normally when trading o rolling for battling nativos.

1.4 WOODS GIRL: The Woods Girl's tracking skills extend to all woods clearings except those on the RUINS y VALLEY tiles. When in a woods clearing (cualquier non-cave y non-mountain clearing) in cualquier other tile, she uses un die for all HIDE, SEARCH y MEETING rolls.

1.5 MAGICIAN: The Magician's alerted MAGIC fichas do not fatigue at Midnight. Instead, they merely become unprepared.

1.6 DRUID: The Druid gains two advantages. Primer, his PEACE WITH NATURE extends to Site fichas: when he ends his turno, the Site fichas in his tile do not summon monstruos from the CARTA DE APARICIÓN. Segundo, he is immune to Curses - no Curses can take effect on him.

1.7 ELF: The Elf is a special case. His abilities are intended to antagonize other personajes, putting him at a disadvantage during diplomacy, but if there is no diplomacy his abilities just give him too big an advantage. To compensate for this, when a player selects the Elf as his personaje he must choose to be either a Ligero Elf o a Great Elf. If he is a Ligero Elf, he cannot play his Medio strength FIGHT y MOVIMIENTO fichas during the game. If he is a Great Elf, he cannot play his "MOVIMIENTO L2*" ficha. He can use his unplayable ficha(s) to pay for fatigue y wounds he incurs during Combate, but he cannot play them for cualquier purpose.

2. SEASONS Y WEATHER

2.1 In the *MAGIC REALM*, the year is divided into thirteen seasons, each coinciding with un lunar month. Each game de *MAGIC REALM* takes place within un de these seasons. This rule allows the players to select the season in which the game takes place.

2.2 The CALENDAR DE SEASONS specifies the peculiarities de each season. The season in which the game is played defines the número de victory points each personaje must assign to his VICTORY REQUIREMENTS, the número de days in each week, the número de phases in each turno, the número de MOVIMIENTO phases it takes to enter a mountain clearing, where the mission fichas must be taken to collect a reward y what the reward is, y the *color* magic that is present on the 7th Día de the month.

2.2/1 When a personaje records his VICTORY REQUIREMENTS at the start de the game, he must assign the número de victory points defined by the season instead de the five victory points specified in the basic rules.

2.2/2 Each week consists de the número de days specified by the season instead de the seven days specified in the basic rules.

a. When a week has fewer than seven days, the lost days are skipped over - no un gets a turno, no denizens appear, no Combate takes place, personajes who are between clearings remain between clearings, y so on. The days are always lost from the beginning de the week: if the week has four days, the players skip days 1, 2, y 3 y play days 4, 5, 6 y 7.

b. The game lasts for four weeks regardless de the número de days in each week. The game ends on the last Día de the cuarto week.

2.2/3 Each individual's turno consists de the basic, sunLigero y "sheltered" phases specified by the season instead de the two basic phases y two sunLigero phases specified in the basic rules. Everyone who does a turno gets the número de phases defined by the season: personajes, hired leaders, controlled monstruos, familiars y phantasms.

a. The season does not affect extra phases. Each individual can still do the extra phases to which he is entitled.

b. "Sheltered" phases are the exact opposite de sunLigero phases, except that they can be done in buildings. An individual can use a sheltered phase only if he stays in a cave o at a building throughout his turno; he can Movimiento from un cave o building to another, but he cannot fly o enter a building-less woods o mountain clearing in the same turno that he uses a sheltered phase. The INN, CHAPEL, HOUSE y GUARD house are the only buildings; individuals cannot do sheltered phases at campfires.

2.2/4 To enter a mountain clearing, an individual must do the número de MOVIMIENTO phases defined by the season (instead de the two MOVIMIENTO phases required in the basic rules). The MOVIMIENTO phases must be done consecutively, in the same turno.

2.2/5 The ESCORT PARTY y FOOD/ALE fichas must be taken to the Dwellings defined by the season instead de the Dwellings specified in the basic rules. When a personaje delivers them, he collects the reward defined by the season instead de the normal reward.

2.2/6 The *color* magic that is present on Día 7 de the month is the *color* specified by the season, not the *NEGRA* y *BLANCA* magic specified in the basic rules.

2.3 The players must agree on the season to be used before they start to prepare for play. They can set the season by mutual agreement, o each player can write his choice on a slip de paper y they can pick un de the slips at azar to determine the season.

2.4 WEATHER defines the número de days in the week, the número de phases in each turno, y occasionally inflicts additional penalties. See the CALENDAR DE SEASONS. *Note:* If the players prefer, they can assume that the weather is "CLEAR" every week.

2.4/1 This rule uses the four Weather fichas y the six red fichas numbered "1" to "6". These fichas cannot be used for other purposes when weather is being used.

2.4/2 The weather is either "CLEAR", "SHOWERS", "STORM" o "SPECIAL". At the start de each week place a Weather ficha on the primer Día de the week on the DAILY RECORD, face up. The ficha defines the weather y remains in effect until the end de the week.

2.5 Each game starts with un week de clear weather. At the start de the game the "CLEAR" ficha is put in the box for Día "1".

2.6 The weather for subsequent weeks is defined by azarly picking a red numbered ficha y rolling un die. The número on the ficha is compared to

the número on the die, y the higher número defines the weather for the week. The WEATHER table shows the weather caused by each número. *IMPORTANT:* The ficha is picked a week in advance y remains secret until it goes into effect. At the start de the game a azar ficha is secretly put on Día "8" de the DAILY RECORD. At *Midnight* de Día "7" the ficha is revealed (y a die is rolled) to define the weather for the upcoming week. Then the six fichas are mixed together y the next azar ficha is secretly put in box "15". This continues from week to week until the game ends.

3. QUIET MONSTRUOS

3.1 If a personaje is hidden when he ends his turno, he does not turno up the map fichas in his tile y monstruos cannot Movimiento to his tile from the CARTA DE APARICIÓN. If he is unhidden, he turnos up the map fichas y monstruos appear normally. Monstruos already in his tile Movimiento normally y nativos y visitors appear normally. *Comment:* This rule causes map fichas to function y monstruos to appear exactly as explained in the PRIMER ENCUESTRO. Once on the map, monstruos fight as explained in the later ENCUESTROS.

3.2 This rule has two important effects: as long as the personajes remain hidden, the map fichas remain face down y the monstruos cannot appear. Careful personajes can keep away from monstruos longer, y they can keep the identity de the Site fichas secret longer.

3.3 Site fichas must still be revealed when they are looted, as explained in the PRIMER ENCUESTRO.

3.4 This rule also applies to hired y controlled denizens. When hidden, they do not turno up map fichas o summon monstruos.

3.5 In Combate, the attackers on a personaje's sheet do not have to be put in as many red boxes as possible. Each head, club y nativo horse must still be put in a different box from its owner, but otherwise the personaje can group the attacking denizens as he wishes (so he can always leave at least un red box vacant). This rule also applies when he positions attackers on sheets owned by his hired o controlled denizens. *Note:* This rule can be used by itself o with the rest de optional rule 3.

4. COMMERCE

4.1 This rule enhances the importance de trading.

4.2 Red y blue nativos: For the Rogues, Bashkars y Company, each item's special price is equal to the item's ORO price plus its NOTORIEDAD value. *EXAMPLE:* To the Rogues, the BEAST PIPES have a basic price de 13 (a ORO price de 8 plus 5 for its NOTORIEDAD).

4.2/2 Green y brown nativos: For the Woodfolk, Lancers, Soldiers y Patrol, each item's special price is equal to its ORO price plus its FAMA y NOTORIEDAD values. *EXAMPLE:* To the Lancers, the BEAST PIPES have a price de 8 (a ORO price de 8 plus 5 for its NOTORIEDAD minus 5 for its negative FAMA).

4.2/3 Oro nativos: For the Order y Guard, each item's special price is equal to its ORO price plus its FAMA value. *EXAMPLE:* To the Order y Guard, the BEAST PIPES have a price de 3 (a ORO price de 8 minus 5 for its negative FAMA value).

4.2/4 A card's FAMA price also adds to its special price, but only when trading with the group named on the card. *EXAMPLE:* The SACRED STATUE is worth an extra 10 ORO points to the Order, but not to anyone else.

4.3 THE COMMERCE TABLE: When a personaje (o hired leader) sells belongings to nativos y visitors, he must roll on the COMMERCE table to set the price he collects. He finds his result in the column that matches his current trading relationship with the leader o visitor, y he can buy drinks to gain un level de friendliness during the roll. The results are indicated on the table.

4.4 GRUDGES Y GRATITUDE: Events during the game can permanently change a personaje's trading relationships. If a relationship goes above ALLY he still uses the ALLY column but he keeps track de the extra levels de friendship y counts them against levels he loses later in the game. Similarly, if his relationship goes below ENEMY he uses the ENEMY column but he keeps track de the extra levels y counts them against cualquier levels he gains later. *EXAMPLE:* If he buys drinks for a

leader who is worse than an enemy, he still uses the ENEMY column.

4.4/1 When a personaje (o un de his hired o controlled denizens) kills a nativo who is currently a friend, the nativo's group instantly becomes **two levels** less friendly. When he kills a nativo who is currently an Ally, the nativo's group becomes **four levels** less friendly. If he commits treachery against a group (see rule 32.7/6), the group becomes **five levels** less friendly towards him.

4.4/2 There is no penalty when a personaje kills a nativo who is neutral, unfriendly o an enemy.

4.4/3 When a personaje (o un de his hired leaders) sells a card with a FAMA price to the group named on the card, he gains un level de friendliness with that group. If he buys the card from the group, the group becomes un level less friendly.

5. OPTIONAL COMBATE RULES

5.1 MOVIMIENTO actions: When a personaje plays a MOVIMIENTO ficha, Boots card o horse to run away o pick up a dropped belonging, he must roll on the STUMBLE table to see if his play works o is cancelled. His Movimiento time does *not* have to be lower than the Movimiento times de the attackers (denizens y ACTION fichas) on his sheet, although playing a low Movimiento time will increase his chances de success. He still cannot play a MOVIMIENTO ficha if a Tremendo monstruo is red side up on his sheet.

5.1/1 In addition to his normal die roll modifiers, **he modifies the die roll by adding the número de attackers on his sheet y subtracting his time advantage over the fastest attacker.** His time advantage equals the attacker's Movimiento time minus his own Movimiento time. If the result is negative, subtracting it adds to the die roll: in effect, he adds his own Movimiento time to the die roll y then subtracts the attacker's Movimiento time. *EXAMPLE:* If he plays a Movimiento time de "2" when three attackers are on his sheet y the fastest has a Movimiento time de "4", he adds 3 (for three attackers) plus 2 (his Movimiento time) y subtracts 4 (the attacker's Movimiento time), for a net adjustment de + 1. If he rolls "6" his final result is "7".

5.1/2 If his final result is 6 o less, he completes his action successfully. If it is 7 o more, his play is cancelled.

5.1/3 A personaje must also use the STUMBLE table when he flies, but only flying attackers count towards altering his die roll.

5.2 RIDING HORSES: When a personaje has an active horse, it is the only piece he can play to Movimiento. He cannot play MOVIMIENTO fichas o Boots cards to charge o run away, y he must play the horse to do his maneuver. *Special:* When a personaje o nativo uses a horse to maneuver, he can also play a maneuver de his own. A personaje can play a MOVIMIENTO ficha o Boots card in cualquier *Maneuver* square, subject to the normal restrictions. A nativo is always assumed to be maneuvering with his own counter in addition to his horse (if he has un).

5.3 Personajes are able to Ataque riders without attacking the horses they are riding (inactive horses cannot be attacked). When a personaje specifies a target who is riding a horse, he must specify whether he is attacking the target o his horse. Denizens continue to Ataque as explained in the basic rules: except for red-side-up Tremendo monstruos, they always Ataque the horse primer.

5.3/1 If he attacks the horse, his ATTENTION ficha is put on the horse y the Ataque is resolved normally, against the horse.

5.3/2 If he attacks the rider, he must still intercept o undercut the horse's maneuver to hit the rider. If the rider also played a maneuver de his own, it merely alters the harm that the Ataque inflicts (see rule 5.4/2).

5.4 ATTACKS: When cualquier Ataque hits, the harm it inflicts is modified by the OPTIONAL COMBATE TABLES. After calculating the harm caused by the Ataque's harm letter y sharpness, the attacker rolls the dice y consults the appropriate table to adjust the harm. When making a golpea Ataque, he uses the FUMBLE table to adjust the harm. When making a misil Ataque, he uses the OPTIONAL MISIL TABLE (instead de the regular MISIL TABLE). The effects are indicated on the tables.

5.4/1 In addition to the normal modifications to his die roll, **he subtracts**

his Ataque's time advantage over the target's maneuver time. If his Ataque did not intercept the direction de the target's maneuver, he also adds "4" to his result. His time advantage equals his target's maneuver time minus his own Ataque time. If the result is negative, subtracting it adds to the die roll: in effect, he adds his Ataque time to the die roll y subtracts the target's maneuver time. *EXAMPLE:* If his Ataque time is "2" y the target's maneuver time is "3" his time advantage is 1, subtracting 1 from the die roll. If his Ataque fails to intercept the target's direction, he adds "4" to make the net adjustment +3; if he rolls a 6 it becomes a 9.

5.4/2 If the target played both a horse y a maneuver de his own, the die roll is altered by both the horse's maneuver y the rider's maneuver. **The attacker calculates his time advantage over each maneuver y subtracts both advantages from his die roll, y he adds "4" for each maneuver his Ataque does not intercept.** *EXAMPLE:* If his Ataque time de "3" hits a horse y rider with Movimiento times de "5" y "2", he subtracts 2 (his advantage over the horse) y adds 1 (his disadvantage over the rider), for a net adjustment de 1. If he intercepts the rider but not the horse he adds 4, making his final adjustment + 3. If he had intercepted neither the horse nor the rider, he would add another 4, making his final adjustment +7.

5.4/3 The attacker uses the normal procedure to determine whether his Ataque hits; misses are removed without being rolled for. Attacks that hit armor still lose un sharpness star. The die roll is affected by the attacker's modifications, not the defenders.

5.4/4 If the defender is a personaje who did not play cualquier maneuver at all, the adjustment is calculated as if he had played a Movimiento time de "8". *EXAMPLE:* An Ataque time de "1" would have an advantage de 7, subtracting 7 from the roll.

5.5 PENETRATING ARMOR: When a *misil* Ataque hits a personaje's armor, the harm inflicted on the personaje but the armor reduces the harm. The armor is not damaged o destroyed. This rule applies to all misil attacks that hit personajes. Misil attacks that hit blindado denizens y all golpea attacks that hit armor continue to inflict harm as explained in the basic rules.

5.5/1 If the final harm exceeds Tremendo, it simply ignores the armor y kills the target. Otherwise, the harm is compared to the toughness de the armor. If the armor exceeds the harm, the Ataque has no effect - the target is not wounded. If the harm equals the armor, the target gets un wound but there is no further effect: he is not killed y the armor is not damaged. If the harm exceeds the armor, the harm drops un level (in addition to the sharpness star it has already lost) y the resulting harm is inflicted on the target as if he were not blindado. The armor is not damaged nor destroyed. *EXAMPLE:* If Pesado harm hits a Medio piece de armor, the harm drops to Medio y Medio harm is inflicted on the target.

5.5/2 A misil Ataque can penetrate several pieces de armor, losing un level for each armor piece it penetrates. If it reaches a piece de armor it cannot penetrate, it stops. *EXAMPLE:* If a Tremendo misil Ataque hits a shield y breastplate, it drops to Pesado when it penetrates the shield y drops to Medio when it penetrates the breastplate. Medio harm is inflicted on the target.

6. AUTOMATIC ENCHANTING

6.1 On the seventh Día de each game week, certain map tiles turno over automatically, without cualquier action by the personajes. Only automatic sources de *color* magic can turno tiles over automatically; *color* fichas cannot be used. Each tile turnos over as explained in rule 39.5. All de the tiles turno over at the very start de the Día, immediately after *Midnight* de the Día before.

6.2 The *color* magic supplied by the seventh Día automatically turnos certain tiles over. It turnos over each tile that contains an Enchanted card o Dwelling that supplies the same *color* magic, y it turnos over all tiles that have that *color* on their enchanted side (the tiles turno over whether they are enchanted side up o green side up, as long as the enchanted side has the matching *color*).

6.2/1 On Día 7, the *BLANCA* y *NEGRA* magic turno over the tiles that contain the CHAPEL, the SACRED GRAIL, the TOADSTOOL CIRCLE y the CLOVEN HOOF. *Note:* When the SEASONS Y WEATHER rule is being used, the tiles that turno over depend on the *color* magic supplied.

6.2/2 On Día 14, the *GRIS* magic turnos over the five VALLEY tiles, the RUINS, the CRAG, the BORDERLAND y the tile that contains the OROEN ICON.

6.2/3 On Día 21, the *PÚRPURA* magic turnos over the BORDERLAND, CAVERN, CAVES, CLIFF, CRAG, HIGH PASS, LEDGES y MOUNTAIN tiles, y the tile that contains the DRAGON ESSENCE card.

6.2/4 On Día 28, the *ORO* magic turnos over the six WOODS tiles, the CRAG, the BORDERLAND y the tile that contains the FLOWERS DE REST card.

6.3 An Enchanted card also causes its tile to turno over if the card is in the same clearing with another Enchanted card o Dwelling that supplies the same *color*, o if it is in a clearing (o roadway) that supplies that *color* when the tile is enchanted side up (the tile turnos over whether it is enchanted side up o green side up, as long as its enchanted side supplies the matching *color* to the card's clearing o roadway).

6.3/1 If the CHAPEL y SACRED GRAIL end a week in the same clearing, their tile turnos over.

6.3/2 If the OROEN ICON is in a clearing o roadway that supplies *GRIS* magic when enchanted, its tile turnos over.

6.3/3 If the FLOWERS DE REST card is in a clearing o roadway that supplies *ORO* magic when enchanted, its tile turnos over.

6.3/4 If the DRAGON ESSENCE is in a clearing o roadway that supplies *PÚRPURA* magic when enchanted, its tile turnos over.

6.3/5 If the TOADSTOOL CIRCLE y CLOVEN HOOF end a week in the same clearing, their tile turnos over.

6.4 If an Enchanted card is on a roadway between tiles when it causes a tile to turno over, it causes both tiles to turno over.

6.5 A tile can turno over automatically only once per week. If several causes make it turno over, it turnos over only once.

7. ENHANCED ARTIFACTS Y SPELL BOOKS

7.1 Each Artifact y Spell Book can be used exactly like a MAGIC ficha by the personaje who owns it. It can be enchanted into *color* magic, it can be used to enchant a map tile, it allows its owner to record spells y it can be played to cast recorded spells. *Special:* If a personaje uses an Artifact o Spell Book to record a spell, he can count that spell towards victory only if he has that Artifact o Spell Book at the end de the game.

7.1/1 Each Artifact y Spell Book's type is defined by the red Roman numeral on its card. It has a time número de zero.

7.1/2 Each Artifact y Spell Book still can be used only once per *Evening*.

7.2 The awakened Spell cards that belong to an Artifact o Spell Book can be cast by MAGIC fichas like recorded spells. They also count towards victory at the end de the game, if the owner de the item has the MAGIC fichas to cast them.

8. ENHANCED MAGIC

8.1 Casting a spell does not tie up the spell o the MAGIC ficha. The spell is free to be cast on the next round, y the MAGIC ficha fatigues like cualquier other action ficha at the end de the round (it must fatigue).

8.2 Similarly, casting a Spell card does not tie up the card, y using an Artifact o Spell Book to cast a Spell card (o spell) does not tie up the item. However, each item can still be used only once per Evening.

COMMERCE TABLE

Die Roll:	Trading Relationship:				
	ENEMY	UNFRIENDLY	NEUTRAL	FRIENDLY	ALLY
1	DEMY ORO – 10	OFFER ORO - 5	OPPORTUNITY	OPPORTUNITY	OFFER ORO + 10
2	DEMY ORO – 15	OFFER ORO - 10	OFFER ORO	OFFER ORO + 5	OFFER ORO + 5
3	DEMY ORO – 20	OFFER ORO - 10	OFFER ORO - 5	OFFER ORO	OFFER ORO + 5
4	DEMY ORO – 30	DEMY ORO – 5	OFFER ORO - 10	OFFER ORO	OFFER ORO
5	Block/Battle	DEMY ORO – 10	OFFER ORO - 15	OFFER ORO - 5	OFFER ORO
6	Block/Battle	DEMY ORO – 20	TROUBLE	OFFER ORO - 10	OFFER ORO - 5

Explanation de Results:

OFFER ORO: The final price is equal to the basic price plus the indicated número de ORO points (minus numbers subtract from the price). If no addition o subtraction is listed, the final price equals the basic price. You can sell the belonging(s) for this price, o keep them y collect nothing. If the price is below zero, the denizen refuses to buy.

DEMY ORO: The final price is equal to the basic price plus the indicated número de ORO points (minus numbers subtract from the price). You can sell the belonging(s) for this price, o keep them y collect nothing. **IMPORTANT:** If you refuse to sell for the final price, the denizen blocks you! If the price is below zero, the denizen automatically blocks you.

Block/Battle: The denizen blocks the individual who is trying to sell.

TROUBLE: Immediately roll again y find your result in the UNFRIENDLY column.

OPPORTUNITY: Immediately roll again y find your result in the next friendlier column (so if you roll “OPPORTUNITY” in the NEUTRAL column, roll again y find your new result in the FRIENDLY column).

OPTIONAL COMBATE TABLES

Adjusted Die Roll:	MISIL TABLE
	Effect on harm inflicted:
1	increase three levels
2	increase two levels
3	increase un level
4	no change
5	decrease un level
6	decrease two levels
7	decrease three levels
8-9	wound
10	Negligible

Explanation de the OPTIONAL COMBATE TABLES: These tables allow results from 1 to 10. If the adjusted die roll is from 1 to 10, use it to find the result. If the adjusted die roll exceeds 10, convert it to 10. If it is lower than 1, convert it to 1.

MISIL y FUMBLE tables: In addition to the normal die roll modifications, the attacker subtracts his time advantage from the die roll. If his Ataque fails to intercept, he also adds “4” to the die roll. See optional rule 5. If the result is “Negligible” harm o

Adjusted Die Roll:	FUMBLE
	Effect on harm inflicted:
1	increase two levels
2-3	increase un level
4-6	no change
7-8	decrease on level
9	decrease two levels
10	Negligible

less, the hit inflicts no harm but it still counts as a hit: if a Arma attacks it is unalerted, if a Tremendo monstruo attacks it turnos red side up.

increase . . . : Increase the harm inflicted by the indicated número de levels.

decrease . . . : Decrease the harm inflicted by the indicated número de levels.

no change: The harm remains unchanged.

wound: If the Ataque hits a personaje without hitting

Adjusted Die Roll:	STUMBLE
	Effect on action:
1-6	completed
7-10	cancelled

armor, the personaje suffers un wound. If the Ataque hits armor o a denizen, it has no effect.

Negligible: The hit inflicts Negligible harm.

STUMBLE table: In addition to the normal die roll modifications, the personaje subtracts his time advantage from the die roll, y then he adds the número de attackers (denizens y ATTENTION fichas) on his sheet.

completed: The personaje completes his action.

cancelled: The personaje's action is cancelled.

CALENDAR DE SEASONS

LUNAR SEASON	WEATHER FICHAS			
	CLEAR	SHOWERS	STORM	SPECIAL
1. CHRISTMAS <i>Ligero snow swirls across the frozen earth</i> add 4 victory points FOOD to INN (CHAPEL) Mountains: 3 phases to enter ESCORT to CHAPEL (GUARD) 7 th Día: <i>BLANCA</i> magic Reward: 3 ORO/clearing	<i>Cold</i> 7 days/week 2 basic, 2 sunLigero	<i>Flurries</i> 5 days/week 3 basic, 1 sunLigero	<i>Snowstorm</i> 4 days/week 3 basic, 1 sheltered	<i>Icy Winds</i> 5 days/week ¹ 3 basic, 2 sunLigero
2. ICE <i>Ice-crusted snow underfoot y still, frigid air</i> add 4 victory points FOOD to GUARD (INN) Mountains: 4 phases to enter ESCORT to INN (CHAPEL) 7 th Día: <i>NEGRA</i> magic Reward: 3 ORO/clearing	<i>Cold</i> 7 days/week 2 basic, 1 sunLigero	<i>Ice Storm</i> 4 days/week 4 basic	<i>Snowstorm</i> 3 days/week 4 basic, 1 sheltered	<i>Frigid Air</i> 4 days/week ² 4 basic, 2 sunLigero
3. SNOW <i>Deep, drifting snow blankets the world</i> add 3 victory points FOOD to INN (HOUSE) Mountains: 4 phases to enter ESCORT to INN (GUARD) 7 th Día: <i>PÚRPURA</i> magic Reward: 4 ORO/clearing	<i>Snowdrifts</i> 5 days/week 3 basic, 1 sunLigero	<i>Sleet</i> 4 days/week 4 basic	<i>Snowstorm</i> 3 days/week 4 basic, 1 sheltered	<i>Blizzard</i> 2 days/week 4 basic, 2 sheltered
4. EASTER <i>Melting snows y late blizzards</i> add 4 victory points FOOD to CHAPEL (INN) Mountains: 3 phases to enter ESCORT to CHAPEL (GUARD) 7 th Día: <i>BLANCA</i> magic Reward: 3 ORO/clearing	<i>Cool</i> 7 days/week 2 basic, 2 sunLigero	<i>Showers</i> 5 days/week 3 basic, 1 sunLigero	<i>Snowstorm</i> 4 days/week 2 basic, 1 sheltered	<i>Soft Ground</i> 7 days/week ³ 2 basic, 2 sunLigero
5. FRESHET <i>Flooding as snows melt y cold rains run off</i> add 5 victory points FOOD to INN (HOUSE) Mountains: 2 phases to enter ESCORT to S camp (GUARD) 7 th Día: <i>GRIS</i> magic Reward: 2 ORO/clearing	<i>Cool</i> 7 days/week 2 basic, 2 sunLigero	<i>Showers</i> 5 days/week 2 basic, 3 sunLigero	<i>Rain</i> 4 days/week 2 basic, 4 sunLigero	<i>Flooding</i> 3 days/week 2 basic, 4 sunLigero
6. SPRING <i>Sprouts y blossoms bloom in milder weather</i> add 5 victory points FOOD to INN (GUARD) Mountains: 2 phases to enter ESCORT to L camp (HOUSE) 7 th Día: <i>ORO</i> magic Reward: 2 ORO/clearing	<i>Warm</i> 7 days/week 2 basic, 2 sunLigero	<i>Showers</i> 6 days/week 2 basic, 3 sunLigero	<i>Rain</i> 6 days/week 2 basic, 2 sunLigero	<i>Beautiful</i> 7 days/week 2 basic, 3 sunLigero
7. MIDSUMMER <i>Full, green trees in long, sunny days</i> add 6 victory points FOOD to L camp (INN) Mountains: 2 phases to enter ESCORT to S camp (GUARD) 7 th Día: All except <i>BLANCA</i> Reward: 2 ORO/clearing	<i>Warm</i> 7 days/week 2 basic, 3 sunLigero	<i>Showers</i> 7 days/week 2 basic, 2 sunLigero	<i>Soft Rain</i> 7 days/week 2 basic, 2 sunLigero	<i>Nuts y Berries</i> 7 days/week 2 basic, 3 sunLigero
8. HIGH SUMMER <i>Hot, clear days</i> add 5 victory points FOOD to GUARD (L camp) Mountains: 2 phases to enter ESCORT to S camp (GUARD) 7 th Día: <i>ORO</i> magic Reward: 2 ORO/clearing	<i>Warm</i> 7 days/week 2 basic, 2 sunLigero	<i>Showers</i> 7 days/week 2 basic, 2 sunLigero	<i>Rain</i> 5 days/week 2 basic, 3 sunLigero	<i>Heat Wave</i> 5 days/week ⁴ 3 basic, 3 sunLigero
9. SWELTER <i>Very hot, humid y still air</i> add 5 victory points FOOD to CHAPEL (S camp) Mountains: 2 phases to enter ESCORT to INN (S camp) 7 th Día: <i>PÚRPURA</i> magic Reward: 2 ORO/clearing	<i>Hot</i> 5 days/week 3 basic, 2 sunLigero	<i>Showers</i> 7 days/week 2 basic, 2 sunLigero	<i>Thunderstorm</i> 7 days/week 2 basic, 1 sunLigero	<i>Ball Ligeroning</i> 4 days/week ⁵ 4 basic, 2 sunLigero
10. HARVEST <i>Oreen fields de ripening crops</i> add 6 victory points FOOD to INN (L camp) Mountains: 2 phases to enter ESCORT to GUARD (L camp) 7 th Día: <i>GRIS</i> magic Reward: 2 ORO/clearing	<i>Warm</i> 7 days/week 2 basic, 3 sunLigero	<i>Showers</i> 7 days/week 2 basic, 2 sunLigero	<i>Rain</i> 7 days/week 2 basic, 1 sunLigero	<i>Ripening</i> 7 days/week 2 basic, 3 sunLigero
11. AUTUMN <i>Brightly colored leaves on frosty mornings</i> add 5 victory points FOOD to GUARD (L camp) Mountains: 2 phases to enter ESCORT to GUARD (S camp) 7 th Día: <i>PÚRPURA</i> magic Reward: 2 ORO/clearing	<i>Cool</i> 7 days/week 2 basic, 2 sunLigero	<i>Showers</i> 7 days/week 2 basic, 2 sunLigero	<i>Cold Rain</i> 7 days/week 2 basic, 1 sunLigero	<i>Autumn Summer</i> 7 days/week 2 basic, 3 sunLigero
12. HALLOWEEN <i>Dead leaves blowing in long, cold nights</i> add 5 victory points FOOD to CHAPEL (INN) Mountains: 2 phases to enter ESCORT to INN (L camp) 7 th Día: All <i>colors</i> Reward: 2 ORO/clearing	<i>Cold</i> 7 days/week 2 basic, 3 sunLigero	<i>Cold Showers</i> 7 days/week 2 basic, 1 sunLigero	<i>Cold Rain</i> 7 days/week 2 basic, 1 sunLigero	<i>Blowing Leaves</i> 7 days/week ⁶ 2 basic, 2 sunLigero
13. DESOLATE <i>Cold rains on barren trees y ground</i> add 5 victory points FOOD to INN (HOUSE) Mountains: 2 phases to enter ESCORT to INN (CHAPEL) 7 th Día: <i>GRIS</i> magic Reward: 2 ORO/clearing	<i>Cold</i> 7 days/week 2 basic, 2 sunLigero	<i>Flurries</i> 5 days/week 3 basic, 1 sunLigero	<i>Freezing Rain</i> 7 days/week 2 basic, 1 sunLigero	<i>Early Snow</i> 7 days/week ³ 2 basic, 2 sunLigero

Explanation de Calendar: The LUNAR MONTH column summarizes the effects de each season. The WEATHER FICHAS columns summarize the effects caused by each Weather ficha. The effects caused by each ficha are listed in that ficha's column.

adds ... victory points: The número de victory points that the personajes must assign to their REQUIREMENTS when they play this season.

Mountains: The número de consecutive MOVIMIENTO phases a personaje must do (in un turno) to enter a mountain clearing during this season.

7th Día: The color magic that is supplied everywhere on the map on the seventh Día de the season.

FOOD to...: The Dwelling where the FOOD/ALE ficha must be taken to complete the mission y collect the reward. If the ficha is already at this Dwelling, it must be taken to the Dwelling named in parentheses instead. The "L camp" y "S camp" are the campfires.

ESCORT to...: The Dwelling where the ESCORT PARTY ficha must be taken to complete the mission y collect the reward. If the ficha is already at this Dwelling, it must be taken to the Dwelling named in parentheses instead. The "L camp" y "S camp" are the campfires.

...days/week: The número de days in the week that this Weather ficha is in effect. The remaining days in the week are skipped over (the days are skipped at the beginning de the week).

...basic: The número de basic phases each personaje, hired leader, controlled monstruo, familiar, o phantasm gets in his turno each Día in the week that this Weather ficha is in effect.

...sunLigero: The número de "sunLigero" phases each personaje, hired leader, controlled monstruo, familiar, o phantasm gets in his turno each Día in the week that this Weather ficha is in effect. An individual can use a sunLigero phase only if he stays out de the cave clearings for his entire turno. *Special:* The Dwarf can never do sunLigero phases.

...sheltered: The número de "sheltered" phases each personaje, hired leader, controlled monstruo, familiar, o phantasm gets in his turno each Día in the week that this Weather ficha is in effect. An individual can use a sheltered phase only if he spends his whole turno in caves y/o in Dwellings. If the Dwarf fulfils this requirement, he can do sheltered phases like cualquier other personaje.

Notes:

- If a personaje is not in a cave o Dwelling during *Birdsong*, he must immediately fatigue un asterisk.
- Each time a personaje ends a phase de his turno outside de a cave o Dwelling, he must fatigue un asterisk. If he is blocked outside de caves y Dwellings before completing his turno, he must also fatigue asterisks for the phases he canceled.
- No un can use the HIDE table. This affects both the HIDE activity y HIDE rolls caused by the WORLD FADES spell.
- If a personaje is not in a cave o mountain clearing during *Birdsong*, he must fatigue un asterisk.
- Each time a personaje ends a phase de his turno in a mountain clearing, he must fatigue un asterisk. If he is blocked in a mountain clearing before completing his turno, he must also fatigue asterisks for the phases he canceled.
- No un can use the SEARCH activity to roll on the PEER table. The enhanced PEER activity is not affected.

WEATHER	
Die Roll:	Weather ficha:
1-3	SPECIAL
4	STORM
5	SHOWERS
6	CLEAR

Explanation de the WEATHER table: At the start de each week a red numbered ficha is secretly picked for the next week's weather. At the start de the next week this ficha is revealed y its número is compared with the número rolled on un die (no modifications). Th high número defines the Weather ficha for the upcoming week. *Note:* The primer week de the game is always CLEAR weather.

EXPANDING THE REALM

These rules explain how to change the tamaño de the MAGIC REALM, increasing o decreasing the número de personajes, changing the Longitud de the game y combining games to create a larger MAGIC REALM. These rules are designed to work in cualquier version de cualquier encuentro. Additions y subtractions to the número de victory points that a personaje must record are cumulative: if un rule increases his victory points by two y another rule reduces them by un, he must record un extra victory point.

1. SOLITAIRE PLAY

1.1 This section explains how a player can play *MAGIC REALM* by himself, with no other players.

1.2 The player sets up the game secretly as explained under PREPARE FOR PLAY, except as explained below.

1.3 To construct the map, he puts the BORDERLAND down as the primer tile y shuffles the remaining tiles y puts them in a pile. Then he takes each tile in turno from the top de the pile y adds it to the map as explained in paso 2 under PREPARE FOR PLAY.

1.3/1 He must always take the top tile in the pile y add it to the map, if it can be placed within the restrictions explained under paso 2 de PREPARE FOR PLAY. *Special:* If it is a WOODS o VALLEY tile, he cannot put it next to another WOODS o VALLEY tile if cualquier other placement is possible. If no other placement is possible, he can put it next to another WOODS o VALLEY tile.

1.3/2 If he cannot place the tile legally, he puts it at the bottom de the pile y takes the next tile.

1.3/3 If the last tile cannot be placed, the player picks up the map y starts all over again.

1.4 When all twenty tiles have been placed he selects his personaje, places the visitor/mission fichas y selects his VICTORY REQUIREMENTS normally. He must meet his victory requirements normally to win the game.

1.4/1 Un de the most interesting aspects de solitaire play is working out the style de play that best suits each personaje. Different personajes have very different styles de play, y it takes several playings to learn their subtleties. *Note:* Some personajes rely on advantages in diplomacy that vanish in solitaire play. It is recommended that these personajes be given the optional abilities explained in optional rule I.

1.4/2 The player can take several personajes as explained in rule 4 below, but all de his personajes must win for him to win.

1.5 The player does *not* turno up the fichas in the VALLEY tiles. These fichas remain face down y secret at the start de a solitaire game. The Dwellings y Ghosts in the VALLEY tiles will appear like campfires, when their fichas are turned up during the game.

1.6 The player starts the game by moving onto the map along cualquier road that runs from the edge de the map to the BORDERLAND. His primer activity must be a MOVIMIENTO activity to enter the map. *Note:* If the player starts a new personaje after his old personaje is killed, the new personaje enters the map along the same roadway that the original personaje used.

1.7 The player plays the game normally, except that *two* rows de denizens are prowling each Día, y both rows can appear y Movimiento on the map. At *Sunrise* the player rolls twice y puts a TIRADA DE MONSTRUOS ficha in each row he rolls (using an extra ficha to represent the segundo TIRADA DE MONSTRUOS ficha). If he rolls doubles, he puts both fichas in the same row y that is the only row that prowls.

1.8 The optional rules are highly recommended for solitaire players who are familiar with the game. These rules add diversity that enhances a solitaire game. In particular, the optional Combate rules add a charming uncertainty to individual battles.

2. CHANGING THE GAME TIME

2.1 A game can begin on the primer Día de cualquier week y it can last for cualquier número de weeks. It cannot start de end part way through a week. The players must agree on the starting Día y Longitud de the game before starting to set it up.

2.2 The game's Longitud defines the número de victory points that each personaje must assign to his VICTORY REQUIREMENTS. He must assign un basic point, plus un point for each week in the game. *EXAMPLE:* In an eight-week game, he must assign nine victory points.

2.3 In games longer than un month, instead de supplying *NEGRA* y *BLANCA* magic, the seventh Día de each month alternates between *BLANCA* y *NEGRA* from month to month. On the primer month it is *BLANCA* magic, on the segundo month it is *NEGRA* magic, y so on.

2.4 When personajes use the SEASONS Y WEATHER optional rule in games that run from season to season, the seasons in the game define the número de victory points each personaje must assign to his VICTORY REQUIREMENTS.

2.4/1 The CALENDAR DE SEASONS lists the número de points that must be assigned for each season. If the game includes a fraction de a season, multiply the fraction by the season's points (rounding up) to calculate the points that must be assigned for that season. *EXAMPLE:* The personajes must record three victory points to play half (two weeks) de MIDSUMMER.

2.4/2 The seventh Día de each season supplies the *color* magic specified for the season instead de the normal *NEGRA* o *BLANCA* magic.

2.5 JOINING A GAME IN PROGRESS: If a new player wishes to join a game that is already in progress, the número de weeks remaining in the game defines the número de victory points he must assign. If he joins part way through a week, he counts it as a whole week.

2.6 EXTENDING PLAY: If the players wish to continue playing at the end de the agreed time, they can agree on extension y add the corresponding número de victory points to their VICTORY REQUIREMENTS. They cannot rearrange the points they have already assigned.

3. SUDDEN DEATH GAME

3.1 Instead de ending on a specific Día, the game continues until un personaje has fulfilled all de his VICTORY REQUIREMENTS. When the game ends, the personajes calculate their scores normally. *Comment:* This was the styard rule in the original *MAGIC REALM* rulebook, but occasionally it causes the game to end before it really gets started. The rule was changed to give the other personajes a chance to catch up, but the old version is included here as an option for those who prefer it.

3.2 A personaje can end the game only if he has a total score de zero o better in each category at *Midnight* de cualquier game Día. He cannot have a minus score in cualquier category, regardless de his score in the other categories. He can end the game at *Midnight* de cualquier Día, but only at *Midnight*. He is not required to end the game - he can keep silent y allow play to continue, if he wishes.

3.3 This rule usually shortens the game: a typical game lasts from three to five weeks. The players can adjust the Longitud de the game by changing the número de victory points they assign. Each additional point adds roughly a week to the game.

4. MULTIPLE PERSONAJES

4.1 Each player can control more than un personaje. The players can all have the same número de personajes, o different players can have different numbers de personajes. Before starting, the players must agree on how many personajes each player is to have.

4.2 The players select their personajes when the map is being set up. When a player is out de tiles, each time it is his turno he can pick un de his personajes. He can select only un personaje per mm. When he has all de his

personajes, on his next turno he places a visitor/mission ficha normally.

4.3 Each player records separate VICTORY REQUIREMENTS for each of his personajes. *IMPORTANT:* Each additional personaje must record an extra victory point in his VICTORY REQUIREMENTS. The primer personaje a player takes must record 5 victory points, the segundo personaje must record six victory points, the tercero personaje must record seven victory points, y so on.

4.4 Each player treats his personajes as separate beings. He keeps their belongings separate, he uses a separate PERSONAL HISTORY sheet for each personaje, y so on. When a personaje's ATTENTION ficha is picked, only that personaje takes his turno.

4.5 During Combate, when it is a player's turno to lure attackers all de his personajes in the clearing can lure attackers. When it is his turno to do actions, all de his personajes in the clearing can do actions. The players go in turno, starting with the player whose personaje had the primer turno that Día y going to the left.

4.6 At the end de the game, each player averages the scores de all de the personajes he had in the game. He totals the scores de all de his personajes y divides by the número de personajes he had at the start de the game, y the result is the player's score. If his total is zero o greater, he wins. The player with the largest average score is the victor.

4.7 If a player's personaje is killed, he can start a new personaje to replace him. At the end de the game he gets no points for the killed personaje, but he can count the new personaje's points instead. Whether he takes a new personaje o not, at the end de the game he must divide his total score by the total número de personajes he had at the start de the game.

5. DEVELOPMENT

5.1 Each personaje has four stages de development, outlined in the Development section on the back de his Personaje card. The levels are listed in order, with the earliest (primer) level at the top y the last (cuarto) level at the bottom. Each level lists the name y the Arma, armor o spell(s) the personaje has at that level y the three action fichas he gains at that level.

5.2 Each personaje can start the game at an earlier stage de development than the cuarto. He gets the Arma, armor y/o spells listed for the level he starts at, plus all de the action fichas listed for that level y all previous levels (his other action fichas are removed from play).

5.2/1 Each personaje gets his Special Advantages at his segundo y cuarto levels. His Special Advantages are numbered "1", y "2" on the LIST DE PERSONAJES; when he starts at (o reaches) segundo o tercero level he gets the Advantage numbered "1", y when he starts at (o reaches) cuarto level he gets both Special Advantages. When he starts at primer level, he has no Special Advantages. *EXAMPLE:* At primer level, the Dwarf does not get the SHORT LEGS y CAVE KNOWLEDGE advantages (his youthful energy offsets his short legs).

5.2/2 Each personaje gets his trading relationships at his tercero level - he gets these trading relationships only if he starts the game at his tercero o cuarto level. If he starts at primer o segundo level, all de the nativos y visitors start the game NEUTRAL to him.

5.3 When a player records the Dwelling where his personaje will start the game, he also records his personaje's starting level. When he puts his personaje counter on the map, he announces his personaje's level. Reducing his personaje's level reduces the número de victory points he assigns to his VICTORY REQUIREMENTS. Each level is worth un victory point (regardless de the Longitud de the game), so if he starts two levels lower than normal he records two fewer victory points at the start de the game. *Exception:* A personaje must always record at least two victory points, regardless de the level he starts at o the Longitud de the game.

5.4 A personaje's development can increase during the game (particularly if the game is a long un). Each time he gains a certain número de points towards fulfilling his VICTORY REQUIREMENTS, he gains un de the action fichas listed for his next development level. He can choose which ficha to take. When he has obtained all three de the fichas that belong to his next level, he advances to that level.

5.4/1 The número de points a personaje must obtain to gain a ficha depends on his current level. At primer level, he gains a ficha each time he gains un victory point. At segundo level, he must gain two victory points for each ficha, y so on.

5.4/2 The personaje's Great Treasures, y the FAMA y NOTORIEDAD values de his belongings, count towards his development. He gains a victory point only when his victory point total increases: if he loses points, he must regain the lost points before he can progress towards his next ficha. A victory point counts towards his development only if it counts towards his VICTORY REQUIREMENTS. *EXAMPLE:* If he assigns 3 points to ORO, only the primer 90 ORO points he gets counts towards his development.

5.4/3 Once a personaje gains a ficha, he keeps it y can use it normally in the game thereafter. When he completes his segundo level he gains his primer Special Advantage, y when he completes his cuarto level he gains his segundo Special Advantage. Gaining levels does not change his Armas, armor, spells y trading advantages; these change only as a result de the normal events de the game.

6. COMBINING REALMS

6.1 The players can combine games de MAGIC REALM to expy the tamaño y ferocity de the game. To simply combine games, set up y play normally except as explained below.

6.2 Pieces that belong to the same game should be marked with the same identifying symbol. Each game should have its own distinctive symbol, so pieces from un game will show a different symbol from other games.

6.2/1 Each game's symbol is put on its TREASURE SET UP CARD y on each map ficha, Dwelling, denizen, visitor/mission ficha, ordinary armor counter, TREASURES WITHIN TREASURES card, LOST KEYS card, Potion, Artifact, Spell Book, Spell card, each Treasure card that has a FAMA price, y on all de the personaje pieces (cards, fichas y action fichas) that belong to the game. Map tiles y other cards y fichas need not be marked.

6.2/2 On cards, the symbol is put only on the face de the card; on fichas, the symbol is put only on the non-blank side de the ficha.

6.3 When setting up the SET UP CARDS, set up the Cartas de Tesoro without discriminating between games - mix all de the Large treasures together y place them on all de the SET UP CARDS at azar, y so on.

6.3/1 Put the proper armor, Arma y horse fichas in each TREASURES WITHIN TREASURES section, y put the proper número de Spears y armor fichas in each nativo box.

6.3/2 Mix the Liger Armas together y put seven at azar on each SET UP CARD. Distribute Medio Armas, Pesado Armas, Bows y horses similarly, so that nativos from different games will have different assortments de fichas.

6.3/3 All denizens y Spell cards must set up on their game's card.

6.4 Mix all de the map tiles together y deal all de them out. The primer BORDERLAND dealt is the starting tile, y all de the remaining tiles are added to the map normally. Other BORDERLAND tiles are added to the map just like cualquier other tile.

6.4/1 Put the map fichas on the map without discriminating between games. Mix fichas from different games together before placing them, y so on. The fichas in each CIUDAD PERDIDA y CASTILLO PERDIDO section can come from cualquier game(s).

6.4/2 Personajes can be chosen from cualquier de the games. Each personaje gets only those pieces that belong to his own game; his trading relationships apply to all de the nativos in all de the games, y his Special Advantages apply to all de the games. He can take his starting Armas y armor from cualquier game. He must start the game at a Dwelling that belongs to his game.

6.4/3 Each game's Garrison nativos set up at that game's Dwellings.

6.5 Only un tirada de monstruos is made each Día, y all de the TIRADA DE MONSTRUOS fichas are adjusted accordingly. *Alternativo:* The players can make a separate tirada de monstruos for each SET UP CARD, if they wish. Doing so is more exciting - y less playable.

6.5/1 Each game piece can summon denizens only from its own SET UP CARD. Regenerating denizens return to their own game's SET UP CARD or Dwellings.

6.5/2 If the SEASONS Y WEATHER optional rule is used, only one Weather ficha is picked y it affects the whole map.

6.6 When an individual loots a site, he takes his loot from the SET UP CARD that belongs to his site's game. When he exchanges a substitute card, the treasures that enter play come from the substitute's SET UP CARD. Each LOST KEYS card opens only the CHEST, VAULT y CRYPT on its own SET UP CARD.

6.7 Nativos from different games are treated as separate groups: they must be traded with y hired separately.

6.7/1 Each nativo leader y visitor owns only the box that is on his own SET UP CARD.

6.7/2 ORO prices remain the same from game to game. A card is worth its FAMA price only to those nativos who belong to its game.

6.7/3 A mission ficha can be delivered to a Dwelling only if the Dwelling y ficha belong to the same game.

6.7/4 A campaign ficha affects only those denizens that belong to its game. *EXAMPLE:* When a personaje takes a game's QUEST ficha, only the Knights that belong to that game become friendlier y he must kill only the Dragons that belong to that game.

6.8 When a Potion expires or an ordinary armor counter is destroyed, it returns to its game's SET UP CARD.

6.9 A game's Artifacts y Spell Books contain only the Spell cards that are on that game's SET UP CARD.

LISTAS

LISTA DE PERSONAJES

Introduccion: Los personajes están agrupados por ENCUENTROS, de manera que puedan ser competitivos en el juego. Cualquier personajes puede ser empleado en cualquier ENCUENTRO, pero hay algunos que no dispondran de todo su potencial si juegan en encuentros tempranos.

LOS MEJORES PERSONAJES PARA EL PRIMER ENCUENTRO:



AMAZONA: Amazona es una hábil soldado y guerrera, con una excelente velocidad y fuerza considerable. Está preparada contra oponente medios o pesados. Debería evitar o huir ante monstrous Tremendo o pesados blindados, los cuales son excesivamente peligrosos para ella hasta que no obtenga un equipo más pesado

Ventajas especiales:

1. PUNTERIA: A partir del SEGUNDO ENCUENTRO, la Amazona resta 1 de cada dado siempre que emplee la MISIL TABLE para atacar con un arma arrojadiza.

2. STAMINA: La Amazona puede registrar y ejecutar una fase extra de movimiento en cada turno. Ella tiene este bono incluso cuando monta a caballo, la stamina la hace ser una excelente jinete.

STARTING THE GAME: La Amazona debe empezar en la posada. Ella empieza con una espada corta, un yelmo, una coraza y un escudo.



DWARF: The Dwarf is a slow y powerful tighter who is at his best in the caves, where he is respected as a master de searching, hiding y fighting the monstruos who live in caves Outside de the caves he is slow y clumsy. In battle his ability to duck swiftly escapes enemy blows, which allows him to out-maneuver the largest y slowest denizens.

He must be careful to avoid the fast opponents who live outside de the caves, however, y he is extremely vulnerable to attacks made by other personajes, who can always Smash him as he ducks. Since he relies heavily on the ducking maneuver, his helmet is a critical part de his defenses.

Special Advantages:

1. SHORT LEGS: This "advantage" is a mixture de advantages y disadvantages:

1.1 The Dwarf can never use "sunLigero" phases - he is always limited to

two phases per Día (plus cualquier extra phases due to belongings o

spells), as if he were in the caves. In the caves, he gets his normal two phases.

1.2 The doughty Dwarf can rest an extra effort asterisk each time he does a REST activity.

1.3 Starting in the SEGUNDO ENCUENTRO, the Dwarf can use his DUCK ficha as a special MOVIMIENTO ficha. He can play it only to do the "DUCK" maneuver during the melee paso He cannot use it for cualquier other purpose: he cannot use it to carry items, to charge o run away during the encuentro paso, y he cannot use it to do cualquier maneuver except "DUCK". For purposes de fatigue, it counts as a MOVIMIENTO ficha.

2. CAVE KNOWLEDGE: The Dwarf rolls un die instead de two whenever he uses the HIDE table, the MEETING TABLE o cualquier SEARCH table when he is in a cave clearing. This gives him some powerful advantages in the caves, somewhat offsetting his short legs. Obviously, the Dwarf prefers to spend as much time as possible in the caves.

STARTING THE GAME: The Dwarf can start the game at the GUARD house o at the INN. He starts with un Great Axe y un helmet.



SWORDSMAN: The Swordsman is a wily y nimble rascal, quick to react to an opportunity o threat. In Combate he is extremely fast with his sword y with his feet: against individual Ligero, Medio y Pesado opponents his speed makes him a deadly antagonist, y he can run away when he faces Tremendo monstruos,

blindado Pesado monstruos y enemies who outnumber him.

Special Advantages:

1. BARTER: The Swordsman rolls un die instead de two whenever he uses the MEETING TABLE during a TRADE activity. Note: He gets this advantage only during the TRADE activity. He does not get it during the HIRE activity o when he rolls for battling nativos.

2. CLEVER: Instead de taking his turno when his ATTENTION ficha is picked, the Swordsman chooses when he will take his turno.

2.1 At Sunrise he keeps his ATTENTION ficha instead de mixing it in with

~~starting with the last personaje to take a turno y going to the left~~ skipping cualquier personajes who do not have the ability to preempt. When no fichas remain to be picked, cualquier personajes who have not yet taken their turnos cannot pass.

STARTING THE GAME: The Swordsman must start the game at the INN. He starts the game with un Thrusting Sword.

the others, y each time a new ATTENTION ficha is about to be picked during DayLigero he can preempt y take his turno at that point. He can preempt only once per Día (he gets only un turno per Día), he cannot Interrupt another personaje's turno once that other personaje's ficha has been picked, y If he has not taken his turno when all de the ATTENTION fichas have been picked he must take his turno at that point.

2.2 The ability to preempt applies only during DayLigero. It does not work when fichas are picked during other periods de the Día.

2.3 If several personajes have the ability to preempt (due to spells o duplicate Swordsmen in the game), they can preempt o pass In turno,



EL CABALLERO BLANCO: The White Knight is famous for his virtue y his prowess in battle. He is among the most powerful fighters y can hyle the largest y most terrible monstruos, but he moves slowly y fatigues easily. Against smaller y faster foes he must rely on his armor to stay alive, y he must use his health to recover from the fatigue y wounds he suffers in Combate.

Special Advantages:

1. **HEALTH:** The White Knight can record y do an extra REST



WIZARD: The Wizard is an elderly wyerer familiar with the ways de the *MAGIC REALM*. During his travels he has made many friends y he has learned all de the secret roads de the ly. In Combate he ls slow y weak, so he must choose his battles cautiously. Once magic is introduced in the CUARTO ENCUESTRO, his long study de the *colors* de magic enable him to create *GRIS, ORO* y

PÚRPURA magic at the same time, giving him great powers with enchantments y spells, particularly Artifacts y Spell Books. His strengths y weaknesses make him a valuable member de a party, but he is extremely vulnerable when he tries to work alone.

phase each Día.

2. **HONOR:** The White Knight subtracts un from each die he rolls whenever he rolls on the MEETING TABLE; this includes all rolls he makes during trading, hiring y rolling to see if the nativos will battle him. His noble accomplishments y reputation make even his enemies less likely to Ataque him, y all de the nativo groups are likely to give him a little price break when he deals with them.

STARTING THE GAME: The White Knight can start the game at the INN o the CHAPEL. He starts the game with un Great Sword, un suit de armor y, starting in the CUARTO ENCUESTRO, un spell (type I).

Special Advantages:

1. **LORE:** Starting in the CUARTO ENCUESTRO, the Wizard rolls un die instead de two whenever he rolls on the READING RUNES table.

2. **EXPERIENCE:** The Wizard knows the location de every hidden path y secret passage in the *MAGIC REALM*. At the start de the game he crosses all de the hidden paths y secret passages off de his Discoveries list. He can use them all.

STARTING THE GAME: The Wizard can start the game at the INN, the HOUSE o the GUARD house. He starts the game with un Staff y, starting in the CUARTO ENCUESTRO, two spells (type II, III, y/o IV).



WOODS GIRL: The Woods Girl is the elusive mistress de the wooded lys, an expert tracker who is deadly with the bow against Liger, Medio o Pesado opponents. When facing heavier opponents o overwhelming numbers, she is fleet enough to run away.

Special Advantages:

1. **TRACKING SKILLS:** The Woods Girl rolls un die instead de two whenever she uses the HIDE table, the MEETING table o cualquier SEARCH table while she is in un de the six tiles labeled "WOODS"

(specifically, the DEEP WOODS, LINDEN WOODS, MAPLE WOODS, NUT WOODS, OAK WOODS y PINE WOODS). She does not get this advantage in other tiles, even when she is in woods clearings In those tiles.

2. **ARCHER:** The Woods Girl rolls un die instead de two each time she rolls on the MISIL TABLE to make an Ataque with a bow o crossbow.

STARTING THE GAME: The Woods Girl can start the game at the INN o the HOUSE. She starts the game with un Liger Bow y, starting in the CUARTO ENCUESTRO, un spell (type VII).

THESE PERSONAJES ARE AT A SLIGERO DISADVANTAGE IN THE PRIMER ENCUESTRO, BUT BECOME WORTHY COMPETITORS IN THE SEGUNDO ENCUESTRO:



BERSERKER: The Berserker is a powerful fighting man with the strength to dispatch the largest monstruos y humans y the speed to outmaneuver them. He is not fast enough to escape faster opponents, so against them he must rely on going berserk to survive y on his robust health to help him recover from his wounds.

Special Advantages:

1. **ROBUST:** The Berserker can record y do an extra REST phase each Día.
2. **BERSERK:** Starting in the SEGUNDO ENCUESTRO, the Berserker can play his BERSERK ficha to increase his vulnerability to Tremendo for the rest de the Día. Once he plays it, it takes

Tremendo harm to kill him. At *Midnight* he reverts to normal.

Note: For purposes de resting, the BERSERK ficha counts as a FIGHT ficha. It cannot be used as a FIGHT ficha In cualquier other way.

- 2.1 He can play his BERSERK ficha during an ALERT phase (instead de alerting a Arma). It fatigues instantly.

- 2.2 He can play his BERSERK ficha as his action during the encuentro paso. This counts as his action for the paso, y the denizens on his sheet restrict his ability to play it (as if it were a FIGHT ficha). It counts towards his effort limit y fatigue normally.

STARTING THE GAME: The Berserker must start the game at the INN. He starts the game with un Great Axe y un helmet.



CAPTAIN: The Captain is a renowned hero de many wars. His strength, Arma y armor make him dangerous when facing Medio o Pesado opponents, but he needs heavier equipment to deal with heavily blindado foes. He is not really strong enough to face Tremendo toes.

Special Advantages:

1. **AIM:** Starting in the SEGUNDO ENCUESTRO, the Captain subtracts un from each die roll whenever he rolls on the MISIL

TABLE.

2. **REPUTATION:** The Captain can record y do an extra phase each Día he is at a Dwelling (including a campfire). He must be at the Dwelling when he starts to do the phase, not when he records it. He can use the extra phase to do cualquier normal activity.

STARTING THE GAME: The Captain can start the game at the INN, the HOUSE o the GUARD house. He starts the game with un Short Sword, un helmet, un breastplate, y un shield.



CABALLERO NEGRO: The Black Knight is a deadly y feared veteran de many battlefields. He is at his best against humans. He is too weak to dispatch Tremendo monstruos until he gets a heavier Arma.

Special Advantages:

1. **AIM:** Starting in the SEGUNDO ENCUESTRO, the Black Knight



DRUID: The Druid is an elusive magician at peace with nature. Since he cannot deal with most opponents even if he gets a Arma, he must operate alone, avoiding y hiding from monstruos y running from them at need. He needs to win without Combate, if possible.

Special Advantages:

1. **CONCEALMENT:** The Druid rolls un die instead de two each time he makes a HIDE die roll.
2. **PEACE WITH NATURE:** When the Druid ends his turno, the Warning y Sound fichas in his tile do not summon monstruos.
- 2.1 If the map fichas in his tile are face down he reveals them



ELF: The Elf is an elusive y graceful warrior y magician. With his Ligero Bow than an blindado Pesado foe, y with a Medio Bow he can face cualquier Opponent. He has the speed to escape numerous opponents.

Special Advantages:



PILGRIM: The Pilgrim is an adventurous cleric who must rely on his alliance with the Order y his ability to swiftly dispatch Medio opponents. With better Armas y armor he can defeat heavier opponents, but he is very slow y must choose his battles cautiously. In the CUARTO ENCUESTRO he can wield powerful BLANCA magic, y his choice de a starting spell is critical in determining his strategy.

subtracts un from each die roll whenever he rolls on the MISIL TABLE.

2. **FEAR:** Whenever the Black Knight rolls on the MEETING TABLE he rolls un die instead de two. His deadly reputation makes it easier for him to trade y hire nativos, y it makes his enemies think twice before blocking o battling him.

STARTING THE GAME: The Black Knight must start at the INN. He starts the game with un Mace, un suit de armor y un shield.

normally, but he turnos the Warning y Sound fichas face down again to show they have not summoned monstruos yet (fichas are turned face up only if they have had the opportunity to summon monstruos). The fichas react normally when anyone else ends his turno in the tile.

2.2 PEACE WITH NATURE does not affect Dwellings, Site fichas y Site cards, y it does not affect the DRAGON ESSENCE Treasure card. When the Druid ends his turno in a tile that contains un de these pieces, it summons denizens normally.

STARTING THE GAME: The Druid must start at the INN. In the CUARTO ENCUESTRO, he starts with two spells (type II y/o type VIII).

1. **ELUSIVENESS:** The Elf can record y do an extra HIDE phase each Día.

2. **ARCHER:** The Elf rolls un die Instead de two whenever he rolls on the MISIL TABLE to make an Ataque with a bow o crossbow.

STARTING THE GAME: The Elf must start the game at the INN. He starts with un Ligero Bow y two spells (type III y/o type VII).

Special Advantages:

1. **HEAVENLY PROTECTION:** The Demon, Winged Demon y Imp cannot block the Pilgrim y they cannot be assigned to Ataque him: he cannot lure them into attacking, y he does not roll when they are assigned azarly. He can block y Ataque them normally.

2. **LEARNING:** Starting in the CUARTO ENCUESTRO, the Pilgrim rolls un die instead de two each time he uses the READING RUNES table.

STARTING THE GAME: The Pilgrim can start the game at the INN o the CHAPEL. He starts the game with un Staff y, starting in the CUARTO ENCUESTRO, un spell (type I o type VII).

ESTOS PERSONAJES ESTAN EN CLARA DESVENTAJA HASTA QUE LA MAGIA SEA INTRODUCIDA EN EL CUARTO ENCUESTRO



MAGO: The Magician knows a little about a lot de different types de magic. He can cast nearly cualquier spell - if he can obtain the right *color* magic. He must make the best use de the *color* magic he finds in the game, for he lacks the paired MAGIC fichas necessary to enchant tiles. Obviously, he values Enchanted cards above all else. When he picks his starting spells, he must be very careful to pick spells that he can cast with the fichas he

has available.

Special Advantages:

1. **MAGICAL PARAPHERNELIA:** Starting in the SEGUNDO ENCUESTRO, the Magician can record y do an extra ALERT phase each Día. This reflects the effects de the magical implements he is carrying; the spell is best used to prepare MAGIC fichas.

2. **KNOWLEDGE:** In the CUARTO ENCUESTRO, the Magician subtracts un from each die he rolls when he uses the READING RUNES table.

STARTING THE GAME: The Magician must start at the INN. He starts with three spells (types II, III, IV, V, VI, VII, y/o VIII).



SORCEROR: The Sorcerer is the master de elemental magic y conjuring. He is helpless in Combate, so he does best when he takes some de the excellent type IV *Ataque* spells at the start de the game, which make him formidable in Combate. His favorite Treasures are the Book de Lore y the Scroll de Alchemy, which can vastly increase the powers he can call on.

Special Advantages:

1. **LORE:** Starting in the CUARTO ENCUESTRO, the Sorcerer rolls un die instead de two each time he rolls on the READING RUNES table.

2. **AURA DE POWER:** Starting in the CUARTO ENCUESTRO, the Sorcerer can record y do an extra SPELL phase each turno.

STARTING THE GAME: The Sorcerer must start the game at the INN. He starts the game with three spells (type IV y/o type VI).



WITCH: The Witch is the mistress de natural y demonic powers. Nearly helpless in Combate, she must select some spells that allow her to fight o avoid Combate. She usually does best by going off by herself, preferably to some place where she can find *GRIS* magic.

Special Advantages:

1. **KNOWLEDGE:** In the CUARTO ENCUESTRO, the Witch subtracts un from each die she rolls when she uses the *READING RUNES* table.

2. **FAMILIAR:** The Witch has an invisible companion that can Movimiento around the map separately y discover things for her.

2.1 She uses an extra game piece to represent this "familiar". Each Día she records a separate turno for the familiar: it gets two basic phases plus two "sunLigero" phases, y it can do only the

MOVIMIENTO, FOLLOW y enhanced PEER activities (the only clearing it can search is the clearing it is in). It takes its turno just before she takes her turno, when her *ATTENTION* ficha is picked. The familiar cannot block o be blocked, it does not summon denizens nor cause monstruos to Movimiento, y It cannot take part In Combate.

2.2 The familiar can follow y spy like a personaje. When it follows the Witch, she can carry it like an item with Negligible Peso, even when she flies. The familiar cannot be followed y it cannot be spied on.

2.3 The familiar cannot carry belongings o recorded ORO.

2.4 The Witch y her familiar share the same Discoveries list. Anything either de them discovers can be used by both de them.

STARTING THE GAME: The Witch y her familiar must start the game at the INN. She starts the game with three spells (type II, type V y/o type VIII).



WITCH KING: The Witch King is an incorporeal manifestation de magic. He can MOVIMIENTO y do other activities, but without magic he does not even have a MOVIMIENTO ficha to allow him to carry items (so he can carry only items de Negligible Peso). With magic, however, he is masterful. He controls the powerful Elemental, Demonic y Conjuring spells

(types IV, V, y VI), which give him a great deal de choice in how he will play the game. His best choice de spells at the start de the game

depends on his *VICTORY REQUIREMENTS* y strategy, but usually he needs some kind de spell to Movimiento, some kind de spell to Ataque, y some kind de spell to protect him in Combate.

Special Advantages:

1. **DISEMBODIED:** Starting in the CUARTO ENCUESTRO, the Witch King must use *MAGIC SIGHT*. See rule 43.6.

2. **AURA DE POWER:** Starting in the CUARTO ENCUESTRO, the Witch King can record y do an extra *SPELL* phase each turno.

STARTING THE GAME: The Witch King can start the game at the INN o in the clearing that contains the Ghosts. He starts the game with four spells (type IV, type V y/o type VI).

LIST DE ARMAS (en orden decreciente de alcance)



ARCO MEDIO
Ataque: misil
Longitud: 16



ARCO LIGERO
Ataque: misil
Longitud: 14



BALLESTA
Ataque: misil
Longitud: 12



LANZA
Ataque: golpea
Longitud: 10



BASTÓN
Ataque: golpea
Longitud: 9



GRAN ESPADA
Ataque: golpea
Longitud: 8



ESPADA ANCHA
Ataque: golpea
Longitud: 7



ESTRELLA DE LA MAÑANA
Ataque: golpea
Longitud: 6



GRAN HACHA
Ataque: golpea
Longitud: 5



ESPADA RÁPIDA
Ataque: golpea
Longitud: 4



ESPADA CORTA
Ataque: golpea
Longitud: 3



HACHA
Ataque: golpea
Longitud: 2



MAZA
Ataque: golpea
Longitud: 1

Daga (ficha FIGHT)
Ataque: golpea
Longitud: 0

Dientes/uñas (monstruo)
Ataque: golpea
Longitud: 0

Key: Each Arma counter is identified by the silhouette on the counter. The asterisk marks the "alerted" side de each Arma counter. The side with no asterisk is the "unalerted" side. Each counter uses the values that are face up at the moment.

Peso/harm letter: The letter on each counter defines its *Peso* y the harm it inflicts when it hits. *Special:* When unalerted side up (with no letter), a Spear inflicts Negligible harm. It still has Medio *Peso*.

sharpness stars: Each star adds un level to the harm the Arma inflicts. When the Arma hits armor, un star does not count.

"Ataque": The Arma's method de Ataque, which can modify the harm it inflicts.

"Longitud": The Longitud de the Arma, on a scale from 0 to 18. Larger numbers indicate longer Armas.

"Dagger": When a personaje does not have a Arma active, he can play a *FIGHT* ficha alone to make his Ataque. He is assumed to be using a dagger with Negligible *Peso* y harm letters, un sharpness star y no time número.

"tooth/claw": Most monstruos Ataque with tooth y claw. See the *LIST DE MONSTRUOS*.

Using Armas: A personaje can use a Arma only if he has it active. He can have only un Arma at a time active. He can use his active Arma whether it is alerted o unalerted (alerted Armas just have better Combate values).

1. To use a Arma, a personaje must play it with a *FIGHT* ficha whose strength at least equals the Arma's *Peso*.

2. The número on the Arma defines its Ataque time. If it has no número, the número on the *FIGHT* ficha defines its Ataque time.

3. The Arma's harm letter y sharpness stars define the harm it inflicts when it hits.

PROTECCIONES



ARMADURA
proteje contra:
todas las direcciones



CORAZA
proteje contra:
Thrust y Swing



YELMO
proteje contra:
Smash



ESCUDO
proteje contra:
cualquier dirección (úna sólo)

Using armor: When a personaje has an armor card o counter active, he is wearing it. Armor can be used only when it is active.

1. At cualquier time, a personaje can have only un de each type de armor counter active: un helmet, un breastplate, un shield y un suit de armor. He can have cualquier o all de the armor cards active at the same time, regardless de the other armor he has active.

2. During Combate, each personaje puts his active armor pieces in the ovals on his MELEE SECTION. Attacks that intercept armor inflict harm on the armor instead de on the personaje. *Note:* He suffers a wound each time the armor is hit by Medio harm.

2.1 The letter on each armor counter defines its Peso y the harm needed to damage it. When hit by this much harm, it is damaged y is turned "DAMAGED" side up; when damaged again, it is destroyed. When hit by greater harm, it is destroyed outright.

2.2 An armor card cannot he damaged. When hit by the harm indicated on the card, it is destroyed.

2.3 When an ordinary armor counter is destroyed, it is put back on the SET UP CARD to represent a new piece de armor. Suits de armor returno to the Order, breastplates returno to the Guard y helmets y shields returno to the Soldiers.

2.4 When a treasure counter o armor card is destroyed, it is removed from play permanently.

CABALLOS



WARHORSE
VUL: Tremendo y blindado
Movimiento extra: ninguno



WORKHORSE
VUL: Pesado
Movimiento extra: 1 fase de movimiento



PONY
VUL: Medio
Movimiento extra: doble movimiento

Using horses: The face-up letter y número on each horse counter defines its Movimiento strength y Movimiento time. An asterisk marks the "galloping" side de the counter; the other side is its "walking" side.

1. When a personaje has a horse active, he is riding it. He can activate a horse only if it can carry him y all de his items. He can have only un horse at a time active. *Special:* Horses cannot be active in caves.

1.1 Certain types de horse give their owner extra MOVIMIENTO phases. To use these phases, he must have the horse active when he records the extra phases during *Birdsong* y when he does them during his turno. Each workhorse gives its owner un extra MOVIMIENTO phase per Día. Each pony allows its owner to record an extra MOVIMIENTO phase for each other MOVIMIENTO phase he records. Each MOVIMIENTO phase caused by the pony must follow a MOVIMIENTO phase that was not caused by the pony (the MOVIMIENTO phases need not be consecutive - other activities can intervene).

1.2 In Combate, a personaje can play his active horse like a MOVIMIENTO ficha to charge, run away y maneuver. He can play it repeatedly in the same round, either side up, but he can play it galloping side up only once per round de Combate.

2. A personaje can play a horse to carry items during his turno whether it is active o not, When inactive, it represents

a pack horse.

CÓMO TIRAR LOS DADOS:

1. Cuando un personaje usa cualquiera de estas tablas, debe tirar los dos dado y emplear la tirada más alta para saber hallar su resultado. *EJEMPLO:* Si sacó un "2" y un "5", el debe usar el valor 5 con la tabla.

2. Estas tiradas pueden ser modificadas por ventajas especiales del personaje, cartas de tesoros o hechizos que le afecten. Algunas de estas modificaciones añaden o sustraen 1 al resultado, otros permiten tirar 1 solo dado en vez de dos. Todas las modificaciones son acumulativas – Un personaje sujeto a dos modificaciones de "+1" debe añadir +2 al dado

2.1 Un personaje nunca tira menos de un dado.

2.2 Un resultado menor que 1 equivale a un 1. Un resultado mayor que 6 equivale a un 6.

3. Las modificaciones aplicables a un personaje no son siempre aplicables a los dezines que él controla. La tirada de dados solo se verá afectada por aquellas modificaciones aplicables al nativo o al monstruo..

LISTA DE MONSTRUOS



DRAGON VOLADOR TREMENDO
tamaño: Tremendo y blindado
bounty: 12 FAMA y 12 NOTORIEDAD
Este monstruo vuela



DRAGON PESADO
tamaño: Pesado y blindado
bounty: 5 FAMA y 5 NOTORIEDAD



CABEZA
Arma: golpea
Longitud de 7 (broadsword)



TROLL PESADO
tamaño: Pesado y blindado
bounty: 5 FAMA y 5 NOTORIEDAD



DRAGON TREMENDO
tamaño: Tremendo y blindado
bounty: 10 FAMA y 10 NOTORIEDAD



SERPIENTE PESADA
tamaño: Pesado y blindado
bounty: 4 FAMA y 4 NOTORIEDAD



HEAD
Arma: golpea
Longitud de 9 (staff)



MURCIELAGOS GIGANTES
tamaño: Pesado
bounty: 3 FAMA y 3 NOTORIEDAD
Este monstruo vuela



GIGANTE
tamaño: Tremendo
bounty: 8 FAMA y 8 NOTORIEDAD



ARAÑA PESADA
tamaño: Pesado
bounty: 3 FAMA y 3 NOTORIEDAD



CLUB
Arma: golpea
Longitud de 8 (great sword)



IMP
tamaño: Medio
bounty: 2 FAMA y 1 NOTORIEDAD
Arma: MALDICIÓN,
Longitud de 17¹



DEMONIO ALADO
tamaño: Tremendo
bounty: 8 FAMA y 8 NOTORIEDAD
Arma: PODER DEL ABISMO,
Longitud de 17¹
Este monstruo vuela



DUENDE con lanza
tamaño: Medio
bounty: 1 FAMA y 1 NOTORIEDAD
Arma: golpea²,
Longitud de 10 (Lanza)



DEMONIO
tamaño: Tremendo
bounty: 8 FAMA y 8 NOTORIEDAD
Arma: PODER DEL ABISMO,
Longitud de 17¹



DUENDE con gran espada
tamaño: Medio
bounty: 1 FAMA y 1 NOTORIEDAD
Arma: golpea,
Longitud de 8 (Gran espada)



TROLL TREMENDO
tamaño: Tremendo y blindado
bounty: 8 FAMA y 8 NOTORIEDAD



DUENDE con hacha
tamaño: Medio
bounty: 1 FAMA y 1 NOTORIEDAD
Arma: golpea,
Longitud de 2 (Hacha)



PULPO TREMENDO
tamaño: Tremendo
bounty: 8 FAMA y 8 NOTORIEDAD



VIBORA
tamaño: Medio y blindado
bounty: 1 FAMA y 2 NOTORIEDAD



SERPIENTE TREMENDA
tamaño: Tremendo
bounty: 7 FAMA y 7 NOTORIEDAD



FANTASMA
tamaño: Medio
bounty: 0 FAMA y 2 NOTORIEDAD



ARAÑA TREMENDA
tamaño: Tremendo
bounty: 6 FAMA y 6 NOTORIEDAD



OGRO
tamaño: Medio
bounty: 0 FAMA y 2 NOTORIEDAD



DRAGON VOLADOR PESADO
tamaño: Pesado y blindado
bounty: 5 FAMA y 5 NOTORIEDAD
Este monstruo vuela



LOBO
tamaño: Medio
bounty: 0 FAMA y 1 NOTORIEDAD

Explanation: Unless specified otherwise on the list, each monstruo makes a golpea Ataque with a Longitud de zero (tooth/claw Longitud).

tamaño: The monstruo's vulnerability, Peso y Movimiento strength o flying strength. Blindado monstruos y flying monstruos are indicated on the list. Flying is ignored until magic is introduced in the CUARTO ENCuentro.

bounty: Recompensa en ORO y NOTORIEDAD por matar al monstruo.

Arma: The Longitud de the monstruo's Arma y its method de Ataque (when it is not a golpea Arma with a Longitud de zero).

Notes:

1. The personaje being attacked rolls on the indicated table y applies the result to himself. The monstruo makes this Ataque only when it is red side down; when it is red side up it makes a golpea Ataque with a Arma Longitud de "0" (tooth/claw).

2. When a Snear-carrying Goblin is Liero

LIST DE NATIVOS



KNIGHT

Arma: golpea,
Longitud de 7 (Broadsword)
VUL: Tremendo y blindado
basic ORO wage: 8 ORO points
bounty: 12 NOTORIEDAD y 8 ORO
Movimiento strength: Tremendo
Peso: Pesado



GREAT SWORDSMAN

Arma: golpea,
Longitud de 8 (Great Sword)
VUL: Pesado y blindado
basic ORO wage: 4 ORO points
bounty: 6 NOTORIEDAD y 4 ORO
Movimiento strength: Pesado
Peso: Pesado



GREAT AXEMAN

Arma: golpea,
Longitud de 5 (Great Axe)
VUL: Pesado
basic ORO wage: 4 ORO points
bounty: 6 NOTORIEDAD y 4 ORO
Movimiento strength: Pesado
Peso: Pesado



PIKEMAN

Arma: golpea,
Longitud de 10 (Spear)
VUL: Medio y blindado
basic ORO wage: 2 ORO points
bounty: 3 NOTORIEDAD y 2 ORO
Movimiento strength: Medio
Peso: Medio



SHORT SWORDSMAN

Arma: golpea,
Longitud de 3 (Short Sword)
VUL: Medio y blindado
basic ORO wage: 2 ORO points
bounty: 3 NOTORIEDAD y 2 ORO
Movimiento strength: Medio
Peso: Medio



CROSSBOWMAN

Arma: misil,
Longitud de 12 (Crossbow)
VUL: Medio y blindado
basic ORO wage: 2 ORO points
bounty: 4 NOTORIEDAD y 2 ORO
Movimiento strength: Medio
Peso: Medio



LANCER

Arma: golpea,
Longitud de 10 (Spear)
VUL: Ligero
basic ORO wage: 2 ORO points
bounty: 4 NOTORIEDAD y 2 ORO
Movimiento strength: Ligero
Peso: Ligero



RAIDER

Arma: golpea,
Longitud de 3 (Short Sword)
VUL: Ligero
basic ORO wage: 2 ORO points
bounty: 4 NOTORIEDAD y 2 ORO
Movimiento strength: Ligero
Peso: Ligero



ARCHER

Arma: misil,
Longitud de 14 (Ligero Bow)
VUL: Medio
basic ORO wage: 2 ORO points
bounty: 4 NOTORIEDAD y 2 ORO
Movimiento strength: Medio
Peso: Medio



SWORDSMAN

Arma: golpea,
Longitud de 4 (Thrusting Sword)
VUL: Medio
basic ORO wage: 1 ORO point
bounty: 2 NOTORIEDAD y 1 ORO
Movimiento strength: Medio
Peso: Medio



ASSASSIN

Arma: golpea,
Longitud de 3 (Short Sword)
VUL: Medio
basic ORO wage: 1 ORO point
bounty: 2 NOTORIEDAD y 1 ORO
Movimiento strength: Medio
Peso: Medio

Explanation:

Arma: The Longitud de the monstuo's Arma y its method de Ataque (when it is not a golpea Arma with a Longitud de zero).

VUL: The nativo's vulnerability y armor.

basic ORO wage: The basic ORO price de hiring the nativo. Multiply by the PRICE result to arrive at the final cost.

bounty: Recompensa en ORO y NOTORIEDAD por matar al nativo.

Note:

1. When rolling for an Archer's Ataque on the MISIL TABLE, roll only un die. Special: Archers do not Ataque when they are Ligero

LIST DE TREASURES

SUMMARY: The cards introduced in each ENCUESTRO are listed under that ENCUESTRO. They must be inactive in earlier ENCUESTROS. A fuller explanation de each card can be found following this

SUMMARY, in the section indicated by the **bold print**.

1. Each card Identified as an *Enchanted card* must be turned face up when it is found. It remains face up y active for the rest de the game, even when it is sold to a denizen o abandoned on the map.

1.1 If an Enchanted card has an effect, this effect affects every personaje in its clearing.

1.2 Starting in the CUARTO ENCUESTRO, each Enchanted card is also a **source de color magic** to everyone in its clearing.

2. Each *Armor card* can be used as armor. It is explained on the ARMOR list.

3. Each *Arma card* can be used as a Arma. It Is explained on the LIST DE ARMAS.

4. Each card Identified as a *Potion* cannot be inactivated once it Is

activated. Once the card is activated it must stay active, face up, until it expires. At *Midnight* all potions that were activated expire, whether they were used o not. Each expired potion is returned, face down, to the visitor o leader named on its card, who can then resell it.

4.1 A "reusable" potion can be transferred, sold o abandoned while active, y it can be used by Its new owner.

4.2 A potion that "expires when activated" is immediately used y removed from play when it is activated.

4.3 A potion that is "consumed by activation" is used up by the personaje who activates it. He keeps the card to represent the potion's effect, which cannot be transferred.

4.4 A potion that Is "applied to a Arma" is used up on the Arma the personaje has active when he activates the potion. The card is put with that Arma to represent the potion's effect. The potion cannot be transferred to cualquier other Arma.

PRIMER ENCUESTRO

AMULET: **Un-use card.** This *Potion* expires when it is activated.

ANCIENT TELESCOPE: **Birdsong** card that entitles its owner to an extra enhanced PEER phase. Limited to mountain clearings.

BELT DE STRENGTH: **Altering action fichas.**

CHEST: **TREASURES WITHIN TREASURES** substitute card. Un-use card.

CLOAK DE MIST: **Birdsong** card that entitles its owner to an extra HIDE phase.

CLOVEN HOOF: *Enchanted card* that affects **Using tables**. In the CUARTO ENCUESTRO, it also supplies *NEGRA* magic.

CRYPT DE THE KNIGHT: **TREASURES WITHIN TREASURES** Site card.

CRYSTAL BALL: **Birdsong** card that entitles its owner to record the enhanced PEER activity (y the remote SPELL activity).

DEFT GLOVES: **Gloves card** that also affects **Using tables**.

DRAGON ESSENCE: *Enchanted card* y **DayLigero** card. In the CUARTO ENCUESTRO, it also supplies *PÚRPURA* magic.

ELVEN SLIPPERS: **Boots card.**

ENCHANTED MEADOW: **TREASURES WITHIN TREASURES** Site card.

FLOWERS DE REST: *Enchanted card* y **DayLigero** card that causes **Instantáneo rest**. In the CUARTO ENCUESTRO, it also supplies *ORO* magic.

GLOVES DE STRENGTH: **Gloves card.**

OROEN ICON: *Enchanted card* that has no effect. In the CUARTO ENCUESTRO, it supplies *GRIS* magic.

HYY GLOVES: **Gloves card.**

IMPERIAL TABARD: Inert item. It has no special effect.

LOST KEYS: Affects **Using tables**. Also used with the CHEST.

LUCKY CHARM: Affects **Using tables**.

MAGIC WY: Affects **Using tables**.

MAGIC SPECTACLES: **Birdsong** card that entitles its owner to an

extra SEARCH phase.

MAP DE CASTILLO PERDIDO: Affects **Using tables**.

MAP DE CIUDAD PERDIDA: Affects **Using tables**.

MAP DE RUINS: Affects **Using tables**.

MOULDY SKELETON: **TREASURES WITHIN TREASURES** substitute card.

POULTICE DE HEALTH: **DayLigero** card that modifies the REST activity. This *Potion* is consumed by activation.

POWER BOOTS: **Boots card.**

POWER GAUNTLETS: **Gloves card.**

QUICK BOOTS: **Boots card.**

REGENT DE JEWELS: **Birdsong** card that entitles its owner to an extra TRADE phase.

REMAINS DE THIEF: **TREASURES WITHIN TREASURES** substitute card.

SACRED GRAIL: *Enchanted card* that has no effect. In the CUARTO ENCUESTRO, it supplies *BLANCA* color magic.

7 LEAGUE BOOTS: **Boots card** y **Birdsong** card that entitles its owner to an extra MOVIMIENTO phase.

SHIELDED LANTERN: **Birdsong** card that entitles its owner to an extra phase for cualquier normal activity. Limited to cave clearings.

SHOES DE STEALTH: **Boots card** that affects **Using tables**.

TIMELESS JEWEL: **DayLigero** card that alters how its owner takes his turno.

TOADSTOOL CIRCLE: *Enchanted card* y **TREASURES WITHIN TREASURES** Site card. In the CUARTO ENCUESTRO, it supplies *NEGRA* color magic y it is a **Birdsong** card that entitles everyone in its clearing to an extra SPELL phase.

VIAL DE HEALING: Provides **Instantáneo rest**. This *Potion* is reusable until *Midnight*.

WITHERED CLAW: **Un-use card.** This *Potion* expires when it is activated.

SEGUNDO ENCUESTRO

ALCHEMIST'S MIXTURE: *Arma card*. This *Potion* is reusable until *Midnight*.

BATTLE BRACELETS: Has **Combate effect**.

BEJEWEL DWARF VEST: *Armor card*.

DRAUGHT DE SPEED: **Altering action fichas**. This *Potion* is consumed by activation.

ELUSIVE CLOAK: Has **Combate effect**.

GARB DE SPEED: **Altering action fichas**.

GIRTLE DE ENERGY: Has the **Combate effect** de altering its own-

er's effort limit.

OROEN ARM BY: *Armor card*.

OROEN CROWN: *Armor card*.

GRIPPING DUST: **Alters a Arma**. This *Potion* is applied to the Arma.

OIL DE POISON: **Alters a Arma**. This *Potion* is applied to the Arma.

OINTMENT DE BITE: **Alters a Arma**. This *Potion* is applied to the Arma.

OINTMENT DE STEEL: *Armor card.* This *Potion* is consumed by activation.

PENETRATING GREASE: *Alters a Arma.* This *Potion* is applied to the Arma.

POTION DE ENERGY: Has **Combate effect** de altering its owner's effort limit. This *Potion* is consumed by activation.

REFLECTING GREASE: Has **Combate effect** de preventing wounds. This *Potion* is consumed by activation.

TERCER ENCUESTRO

ROYAL SCEPTRE: *Birdsong* card that entitles its owner to an extra HIRE phase.

CUARTO ENCUESTRO

BEAST PIPES: *Artifact* de Mischievous magic (type VIII).

NEGRA BOOK: *Spell Book* de Infernal (type V) y Mischievous (type VIII) magic.

BLASTED JEWEL: *Artifact* de Infernal magic (type V).

BOOK DE LORE: *Spell Book* de Elemental Energies (type IV).

DRAGONFANG NECKLACE: *Treasure with a spell.*

ENCHANTER'S SKULL: *Artifact* de Elemental Energies (type IV).

EYE DE THE IDOL: *Artifact* de Nature magic (type II).

EYE DE THE MOON: *Treasure with a spell.*

FLYING CARPET: *Treasure with a spell.*

GLIMMERING RING: *Artifact* de Elvish magic (type III).

GLOWING GEM: *Artifact* de Good Luck (type VII) magic).

GOOD BOOK: *Spell Book* de Righteous magic (type I) y Good Luck (type VII).

HIDDEN RING: *Artifact* de Conjuring magic (type VI).

PHANTOM GLASS: *Affects using tables.*

SACRED STATUE: *Artifact* de Righteous magic (type I).

SCROLL DE ALCHEMY: *Spell Book* de Conjuring magic (type VI).

SCROLL DE NATURE: *Spell Book* de Nature magic (type II) y Elvish magic (type III).

TOADSTOOL RING: *Birdsong* card that entitles its owner to an extra SPELL phase.

1. TREASURES WITHIN TREASURES

Each de these cards has a box de treasures on the SET UP CARD. When a card is found, its treasures become available in some way.

Substitute cards: Each de these cards is exchanged for the treasures in its box. When the card is exchanged, it is removed from play.

CHEST: The only way to exchange the CHEST is with the LOST KEYS; it stays in play like cualquier other item until it is exchanged. A personaje can activate the CHEST only if he has the LOST KEYS active. When he activates the CHEST, he immediately exchanges for its treasures. He keeps the treasures y adds 50 points to his recorded ORO. *Note:* The CHEST cannot be reused once it is exchanged.

MOULDY SKELETON: When a personaje draws this card, he must immediately reveal it y roll for a CURSE. Then he exchanges the card, but he does not keep its treasures - he must put them in the box he was searching when he drew the MOULDY SKELETON, y the only way to obtain them is by further looting de that box. He puts the treasures on top de cualquier other treasures in that box, with the ORO helmet is on top, the SILVER breastplate next y the JADE shield tercero from the top.

REMAINS DE THIEF: When a personaje draws this card, he must immediately reveal it y roll for a CURSE. Then he exchanges the card y keeps its treasures; he also adds 20 points to his recorded ORO.

Site cards: When a personaje draws un de these cards, he turns it face up y crosses it off his Discoveries list (this is the only way a Site card can be discovered by searching). Then he returns it to the box he drew it from, at the *bottom* de the pile de treasures in that box. The card stays in that box, but it is assumed to be in the same clearing with that box's ficha. If several Site cards are in the same box, the un that was drawn most recently is the un that is on the bottom de the pile. When a personaje is in the same clearing with a Site card that he has crossed off, he can use SEARCH phases to loot it. He must use the special table for that card - he cannot use the LOOT table (nor MAGIC SIGHT) to loot a site card. He rolls two dice y uses the high roll to find his result, y all die roll modifications that apply to LOOT rolls apply to his roll. The table for each Site card is given below, y an abbreviated version is shown on the SET UP CARD.

Die Roll:	TOADSTOOL CIRCLE
1	Effect on the searching personaje: He takes the DEVIL sword. If it is gone, he gets nothing.
2	He takes the treasure card. If it is gone, he gets nothing.
3	He instantly teleports to cualquier cave clearing he chooses, remaining hidden if he was hidden, y he continues his turno from there. If he is already in a cave, he can choose to stay there.
4	For the rest de the Día each time he uses the PEER table he can search cualquier clearing (including caves). Similarly, each time he does a SPELL activity he can do it in cualquier clearing, as if he were in that clearing.
5	He must roll on the POWER DE THE PIT table with himself as the target.
6	He must roll for a CURSE.

Die Roll:	CRYPT DE THE KNIGHT
1	Effect on the searching personaje: He takes the warhorse. If it is gone, he gets nothing.
2	He takes the "T" suit de armor. If it is gone, he gets nothing.
3	He takes the BANE sword. If it is gone, he gets nothing.
4	He takes the treasure card. If it is gone, he gets nothing.
5	He adds un point to his recorded ORO. These ORO points remain available when all de the treasures are gone.
6	He must roll for a CURSE.

Die Roll:	ENCHANTED MEADOW
1	Effect on the searching personaje: He takes the pony. If it is gone, he gets nothing.
2	He takes the TRUESTEEL sword. If it is gone, he gets nothing.
3	He must roll for a WISH. he is both the spellcaster y target.
4	All de his fatigued y wounded action fichas instantly return to play, rested. <i>Note:</i> This result automatically breaks the WITHER curse.
5	He must roll for a CURSE.
6	He gets nothing.

2. BIRDSONG cards

Each de these cards gives its owner the option to alter how he records un (o more) de the phases in his turno. He can use a card only if he has it active when he records the altered phase during *Birdsong* y when he does it. He can choose whether o not to use the card - he is not obliged to use it just because it is active. **IMPORTANT:** Recording an altered phase commits him to keep the card active until he does that phase. Once he uses a card to record an altered phase, he cannot inactivate, sell o voluntarily abandon the card until he has completed the altered phase. If he cannot play enough MOVIMIENTO strength to carry the card when he moves then he must abandon it y cancel the activity. He must play adequate MOVIMIENTO strength to carry the card if he is able to.

CRYSTAL BALL: This card allows its owner to use his regular phases to record the enhanced PEER activity. When he records the enhanced PEER activity he can record cualquier clearing on the map. When he does the activity he searches that clearing. Starting in the CUARTO ENCUESTRO, he can record the remote SPELL activity y specify cualquier clearing on the map (see rule 39.6)

Extra phases: Each de the following cards allows its owner to record an

extra phase. He must record which phase is caused by each card y keep the card active until he does that phase.

ANCIENT TELESCOPE: This card gives its owner an extra phase that he can use to PEER from un mountain clearing to cualquier other mountain clearing. It gives him un extra phase that he can use to do the enhanced PEER activity. When he records the activity he must record the mountain clearing he will search. When he does the activity he must be in a mountain clearing o the activity is canceled.

CLOAK DE MIST: This card allows its owner to record an extra phase to do the HIDE activity.

MAGIC SPECTACLES: This card allows its owner to record an extra phase to do the SEARCH activity.

REGENT DE JEWELS: This card allows its owner to record an extra phase to do the TRADE activity.

ROYAL SCEPTRE: Starting in the TERCERO ENCUESTRO, this card allows its owner to record an extra phase to do the HIRE activity.

7 LEAGUE BOOTS: This card allows its owner to record an extra phase to do the MOVIMIENTO activity, even if he is riding a horse.

SHIELDED LANTERN: This card allows its owner to record an extra phase that he can use to record cualquier normal activity. He must be in a cave clearing when he starts the phase o the activity is canceled.

TOADSTOOL CIRCLE: This Enchanted card is also a Site card. Starting in the CUARTO ENCUESTRO, it supplies *NEGRA color magic* to everyone in its clearing, y it also allows each personaje in its clearing to record an extra phase to do the SPELL activity, if he is in that clearing both when he records the phase y when he does it.

TOADSTOOL RING: Starting in the CUARTO ENCUESTRO, this card allows its owner to record an extra phase to do the SPELL activity.

3. DAYLIGERO cards

These cards are automatically in effect whenever they are active. They have effects that apply only during DayLigero.

DRAGON ESSENCE: This Enchanted card affects everyone in its clearing. It summons monstruos just like a SMOKE Warning ficha whenever a personaje ends his turno in the clearing. It affects only its own clearing - it does not summon monstruos when someone ends his turno in another clearing. In a tile with a cave clearing it counts as a SMOKE C ficha; otherwise it counts as a SMOKE M ficha. Starting in the CUARTO ENCUESTRO, it also supplies *PÚRPURA color magic* to everyone in its clearing.

FLOWERS DE REST: This Enchanted card affects every personaje in its clearing. Whenever a personaje who has un o more fatigued action fichas is in the same clearing with this card during *DayLigero*, he "falls asleep" until *Sunset*. He skips his turno (if he has not already taken it) y he cannot block o be blocked. At *Sunset* he returns to normal, y all de his fatigued action fichas are activated at no cost (wounded fichas are not affected). This effect occurs only during *DayLigero* y only if he has un o more fatigued action fichas - the flowers have no effect after *Sunset*, y they have no effect if all de his action fichas are active y/o wounded.

1. Starting in the SEGUNDO ENCUESTRO, personajes can fall asleep only when they are in the clearings, not when they are on roadways.

2. Starting in the CUARTO ENCUESTRO, this card also supplies *ORO color magic* to everyone in its clearing.

POULTICE DE HEALTH: When a personaje has this card active, each time he does a REST activity, he rests *two* effort asterisks instead de un. *Note:* when a personaje activates this card he uses all de the Potion on himself. The card cannot be transferred while active.

TIMELESS JEWEL: The owner de this card ignores his recorded turno y chooses what to do on each phase de his turno as he does the phase. He gets the same número de phases y types de activities he is normally allowed, except that he can use an extra o enhanced activity caused by a belonging as soon as he activates that belonging, whether it was active during *Birdsong* o not. *Exception:* Only un horse per Día can give him extra phases. Once he uses an extra phase caused by un horse, for the rest de that Día he cannot use extra phases caused by other horses.

1. If he activates the TIMELESS JEWEL during his turno, he can choose how to do the remaining phases de his turno as he does them.

2. If he inactivates the TIMELESS JEWEL during his turno he is instantly blocked.

4. UN-USE CARDS

1. When a personaje activates un de these cards, he must use it immediately. If he cannot use it, he cannot activate it.

2. Each card can be used only once before it is removed from play. If the

card is a *Potion*, at *Midnight* it returns to play y is put in the VISITORS box named on the card. If the card is the CHEST, it remains out de play for the rest de the game.

AMULET: This card can cure un personaje in its clearing de un Curse, o, starting in the CUARTO ENCUESTRO, it can break (o partially break) un spell whose spellcaster o target is in his clearing. The card's owner chooses exactly which Curse (o spell) is canceled. At *Midnight* it returns to the SHAMAN's box.

1. The AMULET can break un Curse on un personaje. Other personajes y other Curses are not affected.

2. When used against a spell, the AMULET functions like a spell breaking spell (see rule 44.5). It releases some o all de the spell's targets from the spell. It can be used against a spell only if the spell already exists at the moment the AMULET is activated - it cannot affect a spell that is in the process de being cast. The AMULET affects only un spell - duplicates de the spell are not affected.

CHEST: A personaje can activate this card only if he also has the LOST KEYS active. When he activates the CHEST he exchanges it for the items in its box, y he adds 50 points to his recorded ORO. The CHEST cannot be exchanged without the LOST KEYS, y once it is exchanged it is removed from play.

WITHERED CLAW: When a personaje activates this card, he immediately rolls for a WISH y CURSE. He uses the same die roll to find his result on both tables (so if his result is "4" he gets the "I wish for peace" Wish y the "ILL HEALTH" Curse). At *Midnight* it returns to the SHAMAN's box.

5. USING TABLES

These cards modify how the personajes use un o more de the tables in the game. They are in effect whenever they are active, y their effects are cumulative. *EXAMPLE:* If a personaje has the MAP DE CIUDAD PERDIDA y MAP DE RUINS in a tile that contains both a RUINS ficha y the CIUDAD PERDIDA ficha, he subtracts two from his LOCATE rolls.

CLOVEN HOOF: This card affects all tables, y it is an Enchanted card that affects every personaje in its clearing. Whenever a personaje rolls on cualquier table while he is in the same clearing with the CLOVEN HOOF, he adds un to his result. Starting in the CUARTO ENCUESTRO, this card is also a source de *NEGRA color magic* to everyone in its clearing.

DEFT GLOVES: This card affects the LOOT table y the three special tables used to loot the Site cards. If a personaje has this card active when he uses un de these tables, he rolls only un die to find his result.

LOST KEYS: When a personaje has this card active, he does not have to play a piece with Tremendo strength to loot the VAULT, o CRYPT DE THE KNIGHT. *Note:* This card is also used to open the CHEST.

LUCKY CHARM: This card affects all tables. If a personaje has this card active when he uses a table, he rolls only un die.

MAGIC WY: This card affects only the SPELL tables (WISH, CURSE, POWER DE THE PIT, TRANSFORM, LOST y VIOLENT STORM). It also affects the MISIL TABLE when it is used to resolve an *Ataque* spell. If a personaje has this card active when he uses un de these tables, he chooses what the red die rolls instead de rolling it. If he must roll two dice he must still roll the white die, after choosing what the red die rolls, y the higher número is his result. If he must roll only un die (as a result de the LUCKY CHARM, for example), he can use the red die y choose his result.

MAP DE CASTILLO PERDIDO: This card affects all LOCATE rolls made in the tile that contains the CASTILLO PERDIDO ficha. If a personaje has this card active when he is in this tile, then when he uses the LOCATE table he subtracts un from his result.

MAP DE CIUDAD PERDIDA: This card affects all LOCATE rolls made in the tile that contains the CIUDAD PERDIDA ficha. If a personaje has this card active when he is in this tile, then when he uses the LOCATE table he subtracts un from his result.

MAP DE RUINS: This card affects all LOCATE rolls made in the RUINS tile o in cualquier tile that contains a yellow RUINS Warning ficha. If a personaje has this card active in un de these tiles, then when he rolls on the LOCATE table he subtracts un from his result. *Note:* If the RUINS tile contains a RUINS ficha, the subtraction is still un - not two.

PHANTOM GLASS: Starting in the CUARTO ENCUESTRO, this card causes its owner to use MAGIC SIGHT (see rule 43.6).

SHOES DE STEALTH: When a personaje has this card active, he rolls only un die each time he uses the HIDE table.

6. ALTERING ACTION FICHAS

When a personaje has un de these cards active, it alters un de the values on each de his action fichas (it affects only action fichas, not Cartas de Tesoro o horses). This alteration is automatic whenever the card is active - he does not have the option de using the printed values on the fichas.

BELT DE STRENGTH: This card alters the strength de Its owner's

MOVIMIENTO, FIGHT, DUCK y BERSERK fichas (his MAGIC fichas are not affected). The asterisks on each ficha defines its strength: each ficha with two asterisks has Tremendo strength, each ficha with un asterisk has Pesado strength, y each ficha with no asterisks has Medio strength.

DRAUGHT DE SPEED: This card alters the time numbers on all de its owner's action fichas (including his MAGIC fichas). The asterisks on each ficha defines its time número: each ficha with two asterisks has a time de "2", each ficha with un asterisk has a time de "3", y each ficha with no asterisks has a time de "4". This Potion is used up by the personaje who activates it. It cannot be transferred while active.

GARB DE SPEED: This card alters the time numbers on all de its owner's action fichas (including his MAGIC fichas). The asterisks on each ficha defines its time número: each ficha with two asterisks has a time de "3", each ficha with un asterisk has a time de "4", y each ficha with no asterisks has a time de "5". *Note:* If a personaje has both the GARB DE SPEED y DRAUGHT DE SPEED active, the DRAUGHT DE SPEED defines the time numbers on his action fichas y the GARB de SPEED has no effect.

7. INSTANTÁNEO REST

These cards instantly bring action fichas closer to being in play. Each card is automatically in effect when it is active.

FLOWERS DE REST: During *DayLigero*, this card instantly activates all fatigued fichas in its clearing, but when it activates a ficha it causes the ficha's owner to fall asleep until *Sunset*. The card activates only fatigued fichas, not wounds, y it works only during *DayLigero*. A sleeping personaje loses his turno y cannot block o be blocked.

VIAL DE HEALING: This card converts its owner's wounds into fatigue instantaneously, at no cost. When a personaje has this card active, all de his wounded action fichas are instantly converted into fatigued fichas. This card does not affect fatigued fichas. This *Potion* is reusable y can be transferred while active, but it expires at *Midnight*.

8. BOOTS cards

A personaje can never have more than un Boots card active (he can carry more than un Boots card, but only un de them can be active). He can use his active Boots card as a MOVIMIENTO ficha with the strength y time values shown on the card. He is not obliged to use the card as a MOVIMIENTO ficha just because it is active. A personaje can activate a Boots card only if its strength equals o exceeds his Peso (as shown on his personaje card). He cannot activate a Boots card whose strength is less than his Peso. *EXAMPLE:* The Captain's card lists his Peso as Medio, so he can never activate the SHOES DE STEALTH nor the ELVEN SLIPPERS because they have only Ligero strength.

ELVEN SLIPPERS: Ligero strength, time número de 2.

POWER BOOTS: Pesado strength, time número de 4.

QUICK BOOTS: Medio strength, time número de 3.

7 LEAGUE BOOTS: Tremendo strength, time número de 5. This card can be used to open the VAULT y CRYPT. It also allows its owner to record an extra phase during *Birdsong*.

SHOES DE STEALTH: Ligero strength, time número de 3. This card also alters how its owner uses a table.

9. GLOVES CARDS

A personaje can never have more than un Gloves card active (he can carry more than un Gloves card, but only un de them can be active). He can use his active Gloves card as a FIGHT ficha with the strength y time values shown on the card. He is not obliged to use the card as a FIGHT ficha just because it is active.

DEFT GLOVES: Ligero strength, time número de 2. This card also alters how its owner uses a table.

GLOVES DE STRENGTH: Tremendo strength, time número de 5. This card can be used to open the VAULT y CRYPT.

HYY GLOVES: Medio strength, time número de 3.

POWER GAUNTLETS: Pesado strength, time número de 4.

10. ALTER ARMAS

These cards must remain inactive until Combate is introduced in the SEGUNDO ENCUENTRO. When a personaje activates un de these Potions he automatically uses it all on the Arma he has active (his dagger, if he has no other Arma active); the Potion cannot affect cualquier other Arma. The card is put with the Arma y stays with it until the Potion's effect expires at *Midnight*.

GRIPPING DUST: This card keeps the Arma alerted side up at all times, even when it hits.

OIL DE POISON: This card adds un sharpness star to the damage the Arma inflicts when it hits.

OINTMENT DE BITE: This card causes the Arma to hit whenever its Ataque time undercuts o *ties* its target's maneuver time.

PENETRATING GREASE: This card causes the Arma to ignore armor. It inflicts damage on all monstruos y nativos as if they were unblindado. Starting in the TERCERO ENCUENTRO, when it hits a personaje it inflicts damage directly on him as if he were not wearing cualquier armor. The Arma does not damage o destroy armor – it just ignores all armor.

11. COMBATE EFFECTS

These cards must remain inactive until Combate is introduced in the SEGUNDO ENCUENTRO. When a personaje has un de these cards active, it alters how he plays during a round de Combate.

REFLECTING GREASE: When a personaje has this card active he cannot be wounded by cualquier Ataque that strikes armor. If an Ataque hits him y strikes armor, he does not wound cualquier action fichas. His armor can still be damaged y destroyed normally, y attacks that hit him without golpea armor can still wound y kill him. This *Potion* is used up by the personaje that activates it – it cannot be transferred while active.

Increased effort: Each de these cards allows its owner to play more than two effort asterisks during a round de Combate. The número de asterisks he must fatigue is always un less than the número he uses. *EXAMPLE:* If he plays three asterisks, then he must fatigue two asterisks.

GIRTLE DE ENERGY: This card allows its owner to play up to three effort asterisks (instead de two) during each round de Combate.

POTION DE ENERGY: this card allows its owner to play cualquier número de asterisks in a round de Combate. This Potion is used up by the personaje who activates it – it cannot be transferred while active. *Note:* If the same personaje has both the GIRTLE DE ENERGY y the POTION DE ENERGY active, the POTION takes precedence. There is no limit to the asterisks he can play.

Changing directions: A personaje who has un de these cards active can use it during the melee paso, after attacks y maneuvers are revealed but before they are resolved. If the indicated conditions are met, the card allows him to change the direction de his Ataque o his maneuver. He cannot change cualquier pieces that he played, but he can Movimiento them to a different box.

BATTLE BRACELETS: If he is attacking a target whose maneuver time is 5 o more, he can shift his Ataque to cualquier *Ataque* circle he chooses. If his target's maneuver time is 4 o less, he cannot shift his Ataque. *Note:* If he is attacking multiple targets, he can shift his Ataque only if every target has a maneuver time de 5 o more.

ELUSIVE CLOAK: If all the attacks aimed at him have an Ataque time de 5 o more, he can Movimiento his maneuver to cualquier *Maneuver* square he chooses. If an Ataque with a time de 4 o less is aimed at him he cannot shift his maneuver. *Note:* The Dwarf can never shift his DUCK ficha – it can be played only in the *Duck Maneuver* square.

* If the BATTLE BRACELETS y ELUSIVE CLOAK are used in the same melee paso, the Ataque is shifted primer, then the maneuver.

12. FUENTES DE COLOR MÁGICO

These Enchanted cards are always active, but starting in the CUARTO ENCUENTRO each card is also a source de *color* magic. Each card supplies an infinite supply de un *color* de magic to every personaje in its clearing, whether he wants it o not. This *color* magic automatically activates cualquier Permanente spells bewitching targets in that clearing, y it can also be used to cast cualquier número de spells y enchantments there. *Reminder:* The CHAPEL counter is also a source de *BLANCA color* magic in its clearing.

CLOVEN HOOF: This card is a source de *NEGRA* magic.

DRAGON ESSENCE: This card is a source de *PÚRPURA* magic.

FLOWERS DE REST: This card is a source de *ORO* magic.

OROEN ICON: This card is a source de *GRIS* magic.

SACRED GRAIL: This card is a source de *BLANCA* magic.

TOADSTOOL CIRCLE: This Site card is a source de *NEGRA* magic.

13. ARTIFACTS, SPELL BOOKS Y TREASURES WITH SPELLS

These cards must remain inactive until magic is introduced in the CUARTO ENCUENTRO.

1. Each Artifact o Spell Book has a box on the SET UP card. At the start de the game this box contains secret Spell cards that are inscribed on that Item. When a personaje has an Artifact o Spell Book active, he can learn y awaken its Spell(s) by using the SEARCH activity to roll on the READING RUNES table.

1.1 When he learns a Spell he records it in un de the spell boxes on his

MELEE SECTION.

1.2 When he awakens a Spell card he puts the awakened Spell card with its Artifact o Spell Book.

2. When a personaje owns an active Artifact o Spell Book, he can look at its awakened Spell cards y he can play the item to cast its awakened spells. To play it, he plays it like a MAGIC ficha as his action during an encuentro paso. He puts the item y the Spell card it is casting in an unused spell box. The spell has a completion time de "0" (zero).

2.1 Until the spell ends, the Artifact o Spell Book must remain face up (like an Enchanted card) y both it y the Spell card remain committed to the target. The item is the spellcaster; the personaje who currently owns the item acts as the spellcaster.

2.2 Each Artifact o Spell Book can cast only its own awakened Spell cards. It can be played only once per Día, y it can cast only un Spell card when it is played. It can cast a Spell card only if it has the same type (Roman numeral) as the Spell card.

3. Certain Cartas de Tesoro have spells that do not appear elsewhere in the game. These items can be employed to use these spells, but the spells cannot be learned o recorded.

Artifacts: Each Artifact contains un Spell card that can be learned y awakened by READING RUNES. Once the spell is awakened, the Artifact can be used to cast It once per Día.

BEAST PIPES: This card contains un type VIII Spell card. It can be used as a "MAGIC-VIII-0" ficha to cast this spell.

BLASTED JEWEL: This card contains un type V Spell card. It can be used as a "MAGIC-V-0" ficha to cast this spell.

ENCHANTER'S SKULL: This card contains un type IV Spell card. It can be used as a "MAGIC-IV-0" ficha to cast this spell.

EYE DE THE IDOL: This card contains un type II Spell card. It can be used as a "MAGIC-II-0" ficha to cast this spell.

GLIMMERING RING: This card contains un type III Spell card. It can be used as "MAGIC-III-0" ficha to cast this spell.

GLOWING GEM: This card contains un type VII Spell card. It can be used as a "MAGIC-VII-0" ficha to cast this spell.

HIDDEN RING: This card contains un type VI Spell card. It can be used as a "MAGiC-VI-0)" ficha to cast this spell.

SACRED STATUE: This card contains un type I Spell card. It can be used as a "MAGIC-I-0)" ficha to cast this spell.

Spell Books: Each Spell Book contains four Spell cards that can be learned y awakened by READING RUNES. It can cast only those Spell cards that match the red Roman numeral on the book's card - the other Spell cards can be learned from the book but they cannot be cast by it. Each Spell Book can be played only once per Día, y it can cast only un spell each time it is played.

NEGRA BOOK: This card contains two type V Spell cards y two type VIII Spell cards. Once per Día it can be used as a "MAGIC-V-0" ficha to cast un

de the type V spells. It cannot cast the type VIII spells.

BOOK DE LORE: This card contains four type IV Spells. Once per Día it can be used as a "MAGIC-IV-0" ficha to cast un de them.

GOOD BOOK: This card contains two type I Spell cards y two type VII Spell cards. Once per Día it can be used as a "MAGIC-I-0" ficha to cast un de the type I spells. It cannot cast the type VII spells.

SCROLL DE ALCHEMY: This card contains four type VI Spell cards. Once per Día it can be used as a "MAGIC-VI-0" ficha to cast un de them.

SCROLL DE NATURE: This card contains two type II Spell cards y two type III Spell cards. Once per Día it can be used as a "MAGIC-II-0" ficha to cast un de the type II spells. It cannot cast the type III spells.

Cartas de Tesoro that cast spells: The spells caused by these items are explained on the LIST DE SPELLS. These spells cannot be learned by READING RUNES (o in cualquier other way) - the only way to cast them is with the items.

DRAGONFANG NECKLACE: This item can be played like an Artifact to cast its spell. It can be played only once per Día.

EYE DE THE MOON: This item can be played like an Artifact to cast its spell. It can be played only once per Día.

FLYING CARPET: This item already has a *Permanente* spell cast on it, which can be energized like cualquier other *Permanente* spell.

ALCHEMIST'S MIXTURE: This *Potion* represents pinches de deadly powder that are thrown at a target. It is a misil Arma, Longitud 11, Peso Negligible, impact Medio, with three sharpness stars. Once activated, it can Ataque un target per round de Combate until *Midnight*, when it expires. It is not limited to the personaje who activates it - it can be transferred while active.

BEJEWELD DWARF VEST: When active, this card intercepts *Thrust* attacks. It is destroyed when Pesado (o greater) harm is inflicted on it. When it is destroyed, its owner gets 23 ORO points to represent the value de its jewels.

GOLDEN ARM BY: When active, this card intercepts *Swing* attacks. It is destroyed when Medio (o greater) harm is inflicted on it. When it is destroyed, its owner gets 11 ORO points to represent the value de the oro.

GOLDEN CROWN: When active, this card intercepts *Smash* attacks. It is destroyed when Medio (o greater) harm is inflicted on it. When it is destroyed, its owner gets 48 ORO points to represent the value de its oro y jewels.

OINTMENT DE STEEL: When active, this card intercepts all attacks. It is destroyed when Tremendo (o greater) harm is inflicted on it. When it is destroyed, its owner gets nothing. When a personaje activates this card, he uses all de the *Potion* on himself.

LISTA DE HECHIZOS

Specific effects are explained in more detail in the main body de rules. The LIST DE SPELLS concentrates on the idiosyncrasies de each spell. The spells are grouped by type y each spell is listed In the following format:

NAME DE SPELL (Type/color magic needed to cast spell), **target de the spell**, *Duration de spell:* Explanation de the spell's effects.

HECHIZOS TIPO I

EXORCISE/EXORCISMO (I/BLANCA), **en el claro del hechizador**, *Instantáneo:* Every Demon y Imp in the clearing is killed. Every spell y Curse that is in effect in the clearing o that is being cast In the clearing this round is instantly broken. All *color* fichas in the clearing instantly fatigue. This spell is the strongest de all, y it nullifies y breaks all other spells.

MAKE WHOLE/RESTAURACIÓN (I/BLANCA), **un personaje**, *Instantáneo:* This spell activates all de the target's fatigued y wounded action fichas y repairs all de his damaged armor (including his inactive armor). It affects only those fichas that are already inactive y only that armor that is already damaged - it does not affect fatigue, wounds y damage that are inflicted during the current round de Combate. This spell's strength is equal to the POWER DE THE PIT results that affect action fichas y armor (it does not conflict with the other POWER DE THE PIT results). *Special:* This spell breaks the WITHER Curse on the target.

PEACE/PAZ (I/BLANCA), **un personaje, nativo o monstruo**, *Combate:* When this spell goes into effect, it is instantly broken if its target is currently the target de cualquier other personaje o denizen. If he is not someone else's target, the spell goes into effect.

1. If the target is a denizen, whether hired, controlled o not, it is instantly unassigned. While the spell remains in effect, it cannot be assigned to a new target. If it is hired o controlled, it cannot lure attackers.

2. If the target is a personaje, he takes back his ATTENTION ficha y cualquier spell o Ataque he is playing is cancelled. While the spell remains in effect, he cannot charge o specify a target for an Ataque o spell. He can maneuver, run away y do other actions. He cannot lure attackers into attacking him, but attackers can be assigned to him azarly.

3. The spell is instantly broken when the bewitched target is named as the target de a spell o Ataque. The spell is broken only if the target himself is named as a target - he is not released by spells aimed at other targets, even if the results affect him.

SMALL BLESSING/PEQUEÑA BENDICIÓN (I/BLANCA), **un personaje**, *Instantáneo:* The target personaje immediately rolls the dice y consults the WISHES table.

HECHIZOS TIPO II

BLEND INTO BACKGROUND/VUELTA ATRÁS (II/GRIS), **un personaje, hired leader o controlled monstruo**, *Día:* The target can record y do an extra HIDE activity during his turno.

FOG/NIEBLA (II/GRIS), **the spellcaster's hex tile**, *Día:* This spell prevents an individual who is doing the SEARCH activity from using the PEER table. The spell affects every personaje, hired leader y controlled monstruo who is in the target tile o who is trying to search a clearing In the target tile (he cannot PEER into the tile from a mountain in an adjacent tile). This spell affects only the SEARCH activity. It does not prevent an individual from using spells o Cartas de Tesoro to do the PEER activity in the tile.

PROPHECY/PROFECÍA (II/PÚRPURA), **un personaje**, *Día:* The target personaje Ignores his recorded turno y chooses what to do on each phase de his turno as he does the phase. He gets the same número de phases y types de activities he is normally allowed, except that he can use an extra o enhanced activity caused by a belonging as soon as he activates that belonging, whether it was active during *Birdsong* o not. Only un horse per Día can provide him with extra phases - once he has used an extra phase caused by un horse, for the rest de that Día he cannot use extra phases caused by other horses. If this spell is broken before he finishes his turno, he is instantly blocked. *Note:* His hired leaders, controlled monstruos y phantasms must still

do the turnos recorded for them.

STONES FLY/PIEDRAS VOLADORAS (II/GRIS), **cualquier número de personaje(s), nativo(s), y/o monstruo(s)**, *Ataque:* This spell attacks each target like a misil Arma with a Longitud de 15, y it inflicts Ligerito damage with un sharpness star (see rule 42.4). *Special:* This spell always makes at least four attacks. If the spellcaster specifies un target, all four attacks are made against that target. If he specifies two targets, two attacks are made against each target. If he specifies three targets, two attacks are made against the target where he put his ATTENTION ficha, y un Ataque is made against each other target. If he specifies four o more targets, un Ataque is made against each target. The spellcaster rolls separately on the MISIL TABLE for each hit.

TALK TO WISE BIRD/HABLAR CON EL PÁJARO SABIO (II/ORO), **un personaje**, *Instantáneo:* The target personaje immediately does a remote PEER activity. He specifies cualquier clearing on the map y uses the PEER table to search that clearing.

WITCH'S BREW (II/GRIS), **cualquier de the spellcaster's type II y type VIII MAGIC fichas that he chooses**, *Día:* Each targeted type II ficha is transformed into a type IV ficha, y each targeted type VIII ficha is transformed into a type III ficha. See rule 43.5.

HECHIZOS TIPO III

ELVIN GRACE/LA GRACIA DEL ELFO (III/ORO), **un personaje, monstruo o nativo**, *Combate:* If the target is a personaje, this spell alters the time numbers on all de his MOVIMIENTO fichas. The strength on each MOVIMIENTO ficha defines its time número: each Ligerito ficha has a time de 1, each Medio ficha has a time de 2, each Pesado ficha has a time de 3, y each Tremendo ficha has a time de 4. If the target is a monstruo o nativo, his tamaño redefines the MOVIMIENTO time on both sides de his counter: a Ligerito target has a Movimiento time de 1 on both sides de his counter, a Medio target has a Movimiento time de 2, y so on. This Spell affects only Movimiento times. It does not affect Ataque times, DUCK fichas, horses o Boots cards, y it does not affect "MOVIMIENTO/FIGHT" fichas created by the UNLEASH POWER Spell.

1. ELVIN GRACE ignores cualquier strength changes caused by the BELT DE STRENGTH; it always uses the strength that is actually printed on each MOVIMIENTO ficha to define that ficha's time número.

2. The DRAUGHT DE SPEED y GARB DE SPEED nullify ELVIN GRACE. When the target has un de these Cartas de Tesoro active, the card defines the time número on each ficha y the ELVIN GRACE is ignored.

FAERIE LIGEROS/LUCES FANTÁSTICAS (III/ORO), **cualquier de the spellcaster's type III y type VII MAGIC fichas that he chooses**, *Día:* Each targeted type III ficha is transformed into a type II ficha, y each targeted type VII ficha is transformed into a type VI ficha. See rule 43.5.

ILLUSION/ILUSIÓN (III/ORO), **un personaje o the spellcaster's hex tile**,

Permanente: Each affected individual adds un to his result whenever he uses cualquier SEARCH table. If the target is a tile, the spell affects every personaje, hired leader, controlled monstruo o phantasm in that tile.

LOST/PERDIDO (III/ORO), **un personaje o the spellcasters hex tile**, *Permanente:* Each affected individual moves azarly whenever he uses the MOVIMIENTO activity to leave a clearing: instead de moving to the clearing he recorded, he must use the LOST table to determine which adjacent clearing he moves to.

1. This spell affects an individual only when he uses the MOVIMIENTO activity to leave a clearing. It does not affect him when he runs out de a clearing o when he starts a Movimiento between clearings, y it does not affect him when he flies.

2. If the target is a tile, the spell affects every personaje, hired leader, controlled monstruo o phantasm who starts a MOVIMIENTO activity in cualquier clearing on that tile. The spell does not affect MOVIMIENTO activities that start in other tiles.

PERSUADE/PERSUASIÓN (III/ORO), **un nativo group, o all de the Giants in the spellcaster's clearing, o all de the Ogres in his clearing**, *Día:* The spellcaster pacifies the targets as explained in rule 45. To hire them, he uses the FRIENDLY column de the MEETING table. *Special:* When this spell is cast by an Artifact o Spell Book, the personaje who holds the item is the un who has pacified the denizens. If no personaje holds the item, the spell is nullified.

SEE HIDDEN SIGN/VER SIGNOS ESCONDICOS (III/ORO), un personaje,

Día: The target can record y do un extra SEARCH activity during his turno.

HECHIZOS TIPO IV

BLAZING LIGERO/LUZ CEGADORA (IV/PÚRPURA), Claro de cueva, Día: The spellcaster must be in a cave clearing to cast this spell, y his target is that clearing. Each personaje, hired leader o controlled monstruo in that clearing during *Birdsong* has the option to record an extra phase to do cualquier normal activity. He must also be in the clearing when he starts the phase o the activity is cancelled.

ELEMENTAL SPIRIT/ESPÍRITU ELEMENTAL (IV/PÚRPURA), cualquier ficha magica del hechizador tipo IV y VI que él escoja, Día: Each targeted type IV ficha is transformed into a type VIII ficha, y each targeted type VI ficha is transformed into a type V ficha. See rule 43.5.

FIERY BLAST/ALIENTO ARDIENTE (IV/PÚRPURA), cualquier número de personaje(s), monstruo(s) y/o nativo(s), Ataque: This spell attacks each target like a misil Arma with a Longitud de 13, y it inflicts Ligero damage plus three sharpness stars (see rule 42.4).

HURRICANE WINDS/VIENTOS HURACANAROS (IV/PÚRPURA), un personaje, monstruo o nativo, Movimiento: This spell can be cast only in a mountain clearing. It creates a FLY ficha with Tremendo strength y a time número de "1". The target *must* use this ficha to run away at the start de the next encuentro paso; the FLY ficha overrules the target's normal behavior. When the target flies out de the clearing, all de his belongings, including his horses, fly y ly with him. The spellcaster chooses which adjacent tile the target flies to. See rule 47.

RAYO CEGADOR/ (IV/PÚRPURA), un personaje, monstruo o nativo, Ataque: This spell can be used only in a mountain clearing. It attacks like a

misil Arma with a Longitud de 18, y it inflicts Medio damage plus three sharpness stars. See rule 42.4.

ROOF COLLAPSES/COLAPSO DEL TECHO (IV/PÚRPURA), Claro (de cueva) del hechizador, Ataque: This spell can be used only in a cave clearing. It automatically attacks every personaje, monstruo y nativo in the cave clearing, including the spellcaster. It attacks like a golpea Arma with a Longitud de 18, y it inflicts Pesado damage with no sharpness. **IMPORTANT:** This spell always attacks each target in the *Smash* direction with a time número de "4", regardless de the ficha o card that was used to cast it.

* ROOF COLLAPSES also attacks hidden individuals in the clearing. They can play maneuvers without becoming unhidden.

VIOLENT STORM/TORMENTA VIOLENTA (IV/PÚRPURA), Hexágono del hechizador, Día: The spellcaster rolls the dice y consults the VIOLENT STORM table. The result is the número de phases each personaje, hired leader y controlled monstruo must cancel when he ends a phase in a woods o mountain clearing in that tile. He pays this penalty only once per turno, y he can choose which activities to cancel. He can cancel only those activities that remain in his current turno - if he loses more activities than he has remaining, the excess losses are Ignored.

* VIOLENT STORM affects only the target tile, y it affects only woods y mountain clearings that do not contain the INN, HOUSE, CHAPEL o GUARD house (campfires are affected). A personaje is not affected until he is in an affected clearing - he is not affected between clearings, in caves (o buildings), o when he is flying.

HECHIZOS TIPO V

ABSORB ESSENCE/ESENCIA ABSORBIDA (V/NEGRA), un monstruo, Permanente: This spell can be cast on cualquier monstruo, even if it is controlled o hired. It cannot be cast on a personaje who has been transmorphized into a monstruo (he would be a "personaje" target, not a monstruo). This spell transmorphizes the spellcaster into the monstruo he named as target (see rule 46). His items y horses are *not* transmorphized.

1. The spellcaster y monstruo become an entity, even when the spell is inert. The spellcaster continues to be represented by his personaje counter, but the absorbed monstruo simply ceases to exist - it is removed from play y is put in the spell's spell box, where it remains until the spell ends. The monstruo no longer functions as a monstruo: cualquier denizens y ATTENTION fichas assigned to it become unassigned, y it is released from cualquier spells bewitching it. It is not killed y cannot regenerate.

1.1 If the spellcaster is killed the monstruo is also killed. The killer gets the spellcaster's points plus the monstruo's bounty points, without multiplication, y both the spellcaster y the monstruo count as kills towards the killer's daily total.

1.2 If the spell is broken without killing the spellcaster, the monstruo instantly appears in the spellcaster's clearing.

2. When the spell is energized, the spellcaster plays dummy fichas y uses the monstruo's Combate values instead de his own. He must always use the Combate values that are on the face-up side de the monstruo's counter. If the monstruo is Medio o Pesado, he can turno it either side up whenever he plays a ficha (it does not change tactics). If it is Tremendo, it turns red side up only when it gets a hit; once it is red side up, he can turno it red side down whenever he plays a ficha. The counter automatically turns red side down when he changes targets, o when his target is killed.

2.1 If the monstruo has a head o club, the spellcaster can play it during Combate as a segundo Ataque against his target.

2.2 If the monstruo is a Demon o Imp, he casts its spell as an Ataque (like a monstruo, not a personaje). He cannot change the spell it casts. **Special:** When the spell is energized, the spellcaster can use the monstruo's MAGIC type to record spells.

3. If a spellcaster has duplicate ABSORB ESSENCE spells, he can absorb un monstruo per spell. As each spell is energized, he transmorphizes into its monstruo (so he will always be transmorphized in the monstruo that belongs to the most recently energized spell). When the spells are energized simultaneously, the spellcaster chooses which un transmorphizes him.

4. When ABSORB ESSENCE is cast by an Artifact o Spell Book, the item transmorphizes when the spell becomes energized. The personaje holding the item transmorphizes into the monstruo; if the item is not held by a personaje, the item itself becomes the monstruo, y it functions like a normal

monstruo in all respects. When the monstruo is killed the spell is broken y the item reappears.

ASK DEMON/PREGUNTA AL DEMONIO (V/NEGRA), un Demon o Winged Demon, Instantáneo: The spellcaster can ask un question de cualquier other player (in the context de the game he is asking the Demon, who knows all about the personaje), y the other player *must* answer truthfully. The question must be answerable by "yes", "no" o a número, it must be about recorded information o un o more game pieces y it must be about the present o past - the spellcaster cannot ask about ideas o future intentions (except that he can ask about VICTORY REQUIREMENTS). Question y answer must be kept secret from the other players. **Note:** The spell has no effect on how the Demon fights.

BROOMSTICK/ESCOBA VOLADORA (V/NEGRA), un personaje ligero, Movimiento: This spell creates a FLY ficha that the target can use to fly (see rule 47). This FLY ficha has Ligero strength y a time número de "1". It can be cast only on a target with Ligero Peso. The spellcaster controls when this ficha is used, but it can be used only when the target uses a Ligero MOVIMIENTO ficha.

1. When the target plays a Ligero MOVIMIENTO ficha during the encuentro paso, the spellcaster can interrupt his play y force him to use the FLY ficha to charge o fly away, as the spellcaster chooses. When the target plays a Ligero MOVIMIENTO ficha to maneuver, then when the final maneuvers are revealed the spellcaster can invoke the FLY ficha. He cannot change the direction de the target's maneuver.

2. When the target starts to do a FLY phase, the spellcaster can invoke the FLY ficha y allow him to fly. If he does not invoke the FLY ficha, the activity is cancelled (unless the target has another source de flying strength). **Note:** If the spellcaster is himself the target, he *must* invoke the FLY ficha to do the FLY phase.

3. If the target does a MOVIMIENTO phase y plays a Ligero MOVIMIENTO ficha to carry items, then the spellcaster can invoke the FLY ficha y force him to FLY to the tile he is moving to instead de moving to a particular clearing.

4. Cualquier time the target uses a MOVIMIENTO ficha that is stronger than Ligero, the spellcaster can invoke the FLY ficha. When this happens, the FLY ficha has no effect y the spell is broken.

* **Exception:** If the spellcaster plays this spell on himself, he can play the FLY ficha directly, without playing a MOVIMIENTO ficha. **EXAMPLE:** The Witch King can cast BROOMSTICK on himself y play the FLY ficha even though he does not own a Ligero MOVIMIENTO ficha.

CURSE/MALDICIÓN (V/GRIS), un personaje, Instantáneo: The spellcaster rolls on the CURSE table y applies the Curse to the target.

PENTANGLE/PENTÁGONO (V/NEGRA), **un personaje, nativo o monstruo**, *Combate*: The Demon, Winged Demon y Imp cannot Ataque the target, all spells y Curses that are bewitching him are temporarily nullified, y no new spells can go into effect against him. PENTANGLE stops only those spells that are aimed specifically against the target. He is still affected

normally by Spells that are aimed at other targets. He can be attacked by ROOF COLLAPSES o controlled monstruos, for example.

POWER DE THE PIT/PODER DEL ABISMO (V/NEGRA), **un personaje, nativo o monstruo**, *Instantáneo*: The spellcaster rolls on the POWER DE THE PIT table y applies the result to the target.

HECHIZOS TIPO VI

DISSOLVE SPELL/HECHIZO ANULADO (VI/PÚRPURA), **un hechizo en el claro del hechizador**, *Instantáneo*: The target spell must already exist when it is specified as a target - it cannot be a spell that is being cast during the current round. When DISSOLVE SPELL goes into effect, the target spell is broken. See rule 44. Duplicates de the target spell are not affected. *Note*: This spell cannot break Curses.

ENCHANT ARTIFACT/ARTEFACTO ENCANTADO (VI/PÚRPURA), **un Artifact o Spell Book that the spellcaster has active**, *Permanente*: When the spellcaster names his target, he must also name un de his recorded spells. This spell y its MAGIC type are added to the target.

1. Whenever the ENCHANT ARTIFACT spell is energized, the target contains the added type y spell in addition to its own type y spell(s). The personaje who is holding the target item can read runes to learn the spell, y he can play the Item to cast the spell (which is automatically awakened). He must specify exactly which MAGIC type y spell he is using when he plays the item.

2. The new MAGIC type can also be used to cast the Spell cards that belong to the item, if It matches their type. *EXAMPLE*: If ENCHANT ARTIFACT is used to add type VII to the GOOD BOOK, the GOOD BOOK can be used to cast its type VII spells.

3. Each MAGIC type on the target item can be used once per Día, so an item with two MAGIC types can be used twice per Día - once with each MAGIC type. Similarly, when un MAGIC type is committed to a target, the item can still be played to use the other MAGIC type.

4. The same item can be enchanted cualquier número de times, adding a new MAGIC type y spell with each casting, but each casting ties up un ENCHANT ARTIFACT Spell y the ficha o card used to cast it.

MELT INTO MIST/FUNDIDO EN LA NIEBLA (VI/PÚRPURA), **un personaje, nativo o monstruo**, *Permanente*: This spell transmorphizes the target into mist (see rule 46). His horses y Items are all transmorphized with him. The target takes no part In Combate - he cannot charge o Ataque, y he cannot be charged o attacked. If he is a personaje, he can run away.

1. If the target is a personaje o hired o controlled denizen, it can do only the MOVIMIENTO, HIDE y FOLLOW activities. *Special*: The target can Movimiento along hidden paths y secret passages that he has not discovered. He does not discover them as he moves.

2. The target is not affected by spells. Cualquier other spells y Curses that are currently bewitching him are nullified, new spells cannot go into effect against him y he is not affected by spells aimed at other targets (he is immune to POWER DE THE PIT results, for example). *IMPORTANT*: The MELT INTO MIST spell itself is *not* immune to spells. It can be broken while energized (o Inert).

PHANTASM/FANTASMA (VI/PÚRPURA), *Día*: This spell creates an ethereal being (o "phantasm") that the target controls.

1. During *Birdsong* de the next Día he puts an unused piece with himself to represent the phantasm, y he records a separate turno for the phantasm.

The phantasm gets two phases plus two "sunLigero" phases. It can do only the MOVIMIENTO, PEER y remote SPELL activities.

2. The phantasm takes its turno just before the target personaje, when the target personaje's ATTENTION ficha is picked, y it does its PEER y SPELL activities in the clearing it is in. It shares the target personaje's Discoveries list; it can use his discoveries, y he discovers what it discovers, even if they are in different clearings.

3. The phantasm cannot carry belongings o recorded ORO, it cannot follow o be followed, it cannot spy o be spied on, it cannot block nor be blocked, y it does not summon denizens o cause monstruos to Movimiento.

TRANSFORM/TRANSFORMACIÓN (VI/PÚRPURA), **un personaje, monstruo o nativo**, *Permanente*: The spellcaster rolls the dice y consults the TRANSFORM table, y the target is transmorphized into the creature (monstruo o beast) indicated by the result. See rule 46.

1. All de the recorded ORO y belongings (Including horses) the target has with him are transmorphized with him.

2. If the target is a personaje, hired nativo o controlled monstruo, he can gain new recorded ORO y belongings which are not transmorphized. He must keep his transmorphized ORO y belongings separate from those that are untransmorphized; when the spell falls inert, he merges the two groups. *Note*: If he ends the Día in a location where the *color* magic needed to energize the spell is supplied automatically, the TRANSFORM spell does not fall inert - it remains energized without a break.

UNLEASH POWER/PODER ATADO (VI/PÚRPURA), **cualquier número de fichas mágicas que del hechizador que el escoja**, *Día*: Each MAGIC ficha that is specified as a target is transformed into a "MOVIMIENTO/FIGHT" ficha that can be used as both a MOVIMIENTO ficha y a FIGHT ficha, but not both at the same time (it can carry items like a MOVIMIENTO ficha, y in Combate it can be used once per round, as either a MOVIMIENTO ficha o a FIGHT ficha). It has the effort asterisks y time número printed on it, y its time número defines its strength: each ficha with a time de 2 o 3 has Ligero strength, each ficha with a time de 4 has Medio strength, each ficha with a time de 5 has Pesado strength, y each ficha with a time de 6 o more has Tremendo strength. These fichas cannot be used as MAGIC fichas while they are transformed.

1. UNLEASH POWER ignores cualquier changes in time numbers caused by the DRAUGHT DE SPEED o GARB DE SPEED; it always uses the time número printed on the MAGIC ficha to define that ficha's strength.

2. When the target has the BELT DE STRENGTH active, it overrides UNLEASH POWER. The BELT DE STRENGTH defines the final strength de each MOVIMIENTO/FIGHT ficha.

WORLD FADES/EL MUNDO SE DESVANECE (VI/NEGRA), **un personaje**, *Permanente*: If the target personaje is unhidden y there are no denizens on his MELEE SECTION at the end de a round de Combate, he rolls on the HIDE table. If he hides successfully, he remains hidden until he is revealed normally (he can hide y be discovered repeatedly). *IMPORTANT*: The target personaje must also start (o stop) using MAGIC SIGHT when he does the SEARCH activity. See rule 43.6.

HECHIZOS TIPO VII

CONTROL BATS/CONTROL DE MURCIÉLAGOS (VII/*cualquiera*), **all de the Bats In the spellcaster's clearing**, *Día*: The spellcaster controls all de the Bats in his clearing (see rule 45). *Special*: When this spell is cast by an Artifact o Spell Book, the Bats are controlled by the personaje who holds the item. When no personaje holds the item, the spell is nullified.

PEACE WITH NATURE/PAZ CON LA NATURALEZA (VII/*ORO*), **un personaje, hired leader o controlled Monstruo**, *Permanente*: This spell prevents Warning y Sound fichas from summoning monstruos when the target ends his turno. If the fichas are face down he reveals them as usual but turnos the Warning y Sound fichas face down again to show they have not summoned monstruos yet (fichas are face up only if they have had the opportunity to summon monstruos). The fichas react normally when anyone else ends his turno in the tile. This spell does not affect Site fichas, Dwellings, Site cards o the DRAGON ESSENCE card, which continue to summon denizens normally, y it does not affect Monstruos en ronda that are already in the tile, who still Movimiento to the target's clearing. *Note*: If the target is a hired o controlled denizen, he remains bewitched when he becomes unhired y uncontrolled.

PREMONITION/PREMONICIÓN (VII/*GRIS*), **un personaje**, *Día*: The target personaje chooses when he takes his turno during DayLigero. He keeps his

ATTENTION ficha instead de mixing it with the others, y each time a new ficha is about to be picked he can either preempt y take his turno o pass y let the next ficha be drawn. When no fichas are left, he cannot pass - he must take his turno. He still gets only un turno per Día. If this spell is broken before he preempts, his ATTENTION ficha is immediately mixed in with the remaining fichas y is picked normally to determine when he takes his turno. *Special*: If several personajes can preempt, they must preempt o pass in turno, going clockwise from the last personaje to take a turno y skipping anyone who cannot preempt.

PROTECTION FROM MAGIC/PROTECCIÓN CONTRA LA MAGIA (VII/*ORO*), **un personaje**, *Phase*: The target personaje is protected from spells y Curses for un round de Combate o un phase de his turno. He keeps the spell's MAGIC ficha to represent its effect, y he activates it like an item (see rule 42.8). When he activates it, it nullifies all spells y Curses that are bewitching him, y prevents new spells from being cast on him; he is still vulnerable to spells aimed at other targets. At the end de the phase o round, the spell expires.

SENSE DANGER/SENSACIÓN DE PELIGRO (VII/*PÚRPURA*), **un personaje**, *Permanente*: The target can record y do an extra ALERT activity on his turno.

HECHIZOS TIPO VIII

BAD LUCK/MALA SUERTE (VIII/*cualquier*), **un personaje**, *Permanente*: El objetivo añade 1 siempre que use cualquier tabla

DEAL WITH GOBLINS/TRATO CON DUENDES (VIII/*GRIS*), **all de the Goblins In the spellcaster's clearing**, *Día*: The spellcaster pacifies the Goblins as explained in rule 45. To hire them, he uses the NEUTRAL column de the MEETING TABLE. *Special*: When this spell is cast by an Artifact o Spell Book, the Goblins are pacified by the personaje who holds the item. When no personaje holds the item, the spell is nullified.

GUIDE SPIDER O OCTOPUS/ ARAÑA O PULPO GUÍA (VIII/*GRIS*), **un Spider o Octopus**, *Día*: The spellcaster controls the monstruo (see rule 45). *Special*: When this spell is cast by an Artifact o Spell Book, the monstruo is controlled by the personaje who holds the item. When no personaje holds the item, the spell is nullified.

POISON/VENENO (VIII/*GRIS*), **un Arma counter, nativo counter, Goblin counter, Ogre counter o Giant's club**, *Día*: Add un sharpness star to the

harm the target counter inflicts when it hits. This Spell cannot be cast on the ALCHEMIST'S MIXTURE.

REMEDY/REMEDI (VIII/*GRIS*), **un spell o Curse in the spellcaster's clearing**, *Instantáneo*: The target spell o Curse must already exist when it is specified as a target - it cannot be a spell that is being cast during the current round. The target can be un Curse on un personaje, o un spell. The target spell o Curse is broken - see rule 44. Duplicates de the spell o curse are not affected.

WHISTLE FOR MONSTRUOS/SILBIDO DE MONSTRUOS (VIII/*PÚRPURA*), **un face-up Sound ficha anywhere on the map**, *Instantáneo*: This spell cannot be cast in a tile that contains less than six clearings, y it cannot be cast on a ficha that is face-down. If the target ficha is not in the spellcaster's tile, then it is moved to his tile. If it is already in his tile, then he can Movimiento it to cualquier other tile that contains six clearings. Thereafter, the Sound ficha summons monstruos to its new tile.

CARTAS DE TESORO CON HECHIZOS

DRAGONFANG NECKLACE (ninguno/*PÚRPURA*), **un Dragon o Flying Dragon, cualquier tamaño**, *Día*: The personaje who owns this card controls the Dragon (see rule 45). When no personaje has the card, the spell is nullified. This *Día* spell expires at the next *Sunset*.

EYE DE THE MOON (ninguno/*GRIS*), **next week's weather ficha**, *Instantáneo*: This spell can be cast only if the optional weather rules are being used. The target is the face-down número ficha that will define next week's weather. When the spell goes into effect the spellcaster can either look at this ficha secretly o, without looking at it, insist that a new ficha be picked using the normal method. If a new ficha is picked, he does not look at it. *Comment*: A personaje usually must cast this spell several times to get the

weather he wants. He must cast it once to look at the ficha, a segundo time to change it, a tercero time to look at the new ficha, y so on

FLYING CARPET (ninguno/*PÚRPURA*), **sobre la propia ALFOMBRA**, *Permanente*: This *Permanente* spell has already been cast on the FLYING CARPET card. When the spell is energized, the card can be used as a FLY ficha with Medio strength y a time número de "2". The owner de the card can play it once per round de Combate, using it repeatedly (the spell does not expire after un use). The card's owner can use it to fly during his turno. See rule 47. This spell cannot be broken - when spellbreaking spells are used against it, the spell just becomes inert. It can be re-energized immediately, as soon as it is supplied with *PÚRPURA* magic.

TABLAS DE HECHIZOS

Dado		Maldiciones	
Tirada	Maldición:	Efecto:	
1	NIEBLA EN LOS OJOS	El objetivo no puede hacer la actividad de BUSCAR. El puede realizar la actividad de enhanced PEER.	
2	DENUNCIA	El objetivo no se puede esconder. El puede realizar la actividad de esconderse, pero permanecerá al descubierto siempre.	
3	MARCHITO	El objetivo no puede tener activados asceriscos. Todas sus fichas activadas con asceriscos quedan fatigadas. Mientras dure la maldición, sus fichas heridas pueden pasar a fatigadas, pero las fichas fatigadas no pueden activarse <i>Especial</i> : Esta maldición queda retirada por el hechizo MAKE WHOLE / RESTAURACIÓN y el deseo "Deseo la salud".	
4	MALA SALUD	El objetivo no puede realizar la actividad de DESCANSAR. <i>Especial</i> : Esta maldición queda retirada por "Deseo la salud"	
5	CENIZAS	El ORO registrado del objetivo queda inutilizado y no puede ser empleado ni dado. Puede registrar ORO pero no puede gastarlo y cuenta con un valor de "-1" en sus CONDICIONES DE VICTORIA.	
6	DISGUSTO	La FAMA registrada del objetivo queda inutilizada. Puede registrar FAMA pero no puede emplearla en aquellas funciones del juego que requieran resta fama. Cuenta con un valor de "-1" en sus CONDICIONES DE VICTORIA	
Explanation:		<p>1. Una vez impacta, la maldición permanece hasta que sea retirada (rota o cancelada).</p> <p>2. Duplicar una maldición no tienen ningún efecto. SI un personaje recibe una maldición que ya tenía, ésta maldición repetida ignorada.</p> <p>3. Las maldiciones no tienen efectos sobre monstruos o nativos, las ignoran aunque estén alquilados o controlados.</p>	

EL PODER DEL ABISMO		
Die Roll:	Event:	Effect:
1	EL ABISMO ARDIENTE SE ABRE	Todos los personajes no escondidos, los monstruos de y de nativos en el claro mueren ¹ . Visitantes y personajes escondidos, los monstruos y nativos (se supone escondidos?)no están afectados por este resultado.
2	FURIA	El objetivo muere al instante ¹ .
3	TERROR	Todos los personajes del claro deben herir todas sus fichas ligeras o medias de movimiento y de ataque. Todos los monstruos, nativos y caballos ligeros o medios mueren.
4	AZOTE	Todas las fichas activas del objetivo con ascerisco quedan heridas ² . Las fichas que esten heridas o quie no tengan ascerisco no están afectadas.
5	OLVIDO	Todas las fichas MAGICAS activas del objetivo se fatigan ² .
6	OXIDACIÓN	Todas las fichas activas de protección del objetivo reciben un impacto ² . Las protecciones intactas quedan dañadas y las dañadas destruidas. Las cartas de proteccion y las fichas inactivas no están afectadas.

- Notas:**
1. Cuando un personaje muere sus pertenencias son abandonadas en el claro como siempre.
 2. Este evento no afecta a nativos, monstruos, visitantes ni caballos.

DESEOS		
Dado		
Tirada	Deseo:	Efectos
1	“Deseo estar en otro sitio”	Eres teletransportado ¹ al claro que desees.
2	“Deseo que estes en otro sitio”	Debes especificar un personaje, monstruo o nativo de tu claro ² , y es teletransportado ¹ . No puedes escogerte a ti mismo y si estas solo en el claro no hay teletransportación.
3	“Deseo una visión”	Miras las Cartas de Tesoro in cualquier caja de la TABLA DE APARICIÓN (SET UP CARD). Devolver los tesoros a su caja sin girarlos cambiando de orden. No se tira por maldición.
4	“Deseo la paz”	Combate acaba por el día en tu claro. Los hechizos que aún no han tenido efecto son cancelados ³ y todos los personajes y denizens tienen prohibido especificar objetivos o atacar durante el resto del día ⁴ .
5	“Deseo la salud”	Todas las fichas de acción quedan descansadas y vuleven al juego. Este resultado cancela las maldiciones de MARCHITO y MALA SALUD. Su fuerza es igual a la los resultados del PODER DEL ABISMO que afecten fichas.
6	“Deseo la fuerza”	La siguiente ficha FIGHT o carta de GUANTES (GLOVES) que juegues y golpee inflinge un daño Tremendo. Da igual las veces que se consiga este deseo, únicamente afecta al siguiente golpe, no se acumulan. Nota: Puede emplearse para abrir el BAUL (VAULT) o la CRIPTA DEL CABALLERO.

- Notas:**
1. Cuando un individuo es teletransportado, se le libera de hechizos que aún no han actuado (también vea la nota 3). Cuando un personaje es teletransportado el debe abandonar el claro inmediatamente y colocarse en el claro que escoja.
 2. Puedes especificar a un personaje denizen ocultos sólo si has encontrado “Enemigos escondidos”. Si especificas un monstruo o nativo (alquilado, controlado o no), vuelva a la CARTA DE APARICIÓN o al claro en que empieza el juego (si es ese mismo claro, no se mueve). *Nota:* Cuando un denizen vuelve a la CARTA DE APARICIÓN se libera de todos los hechizos que actuan sobre él.
 3. Los hechizos simultaneous a estos deseos no se ven afectados por los deseos.
 4. Las rondas de Combate continuan para permitir a los personajes realizar acciones. Esta “paz” no puede ser rota (antes de que expire)

TRANSFORMACIÓN									VIOLENT STORM Tormenta violenta	
Tirada Dados	Objetivo se convierte en	VALORES ATAQUE		VALORES MOVIMIENTO				TAMAÑO vulnerabilidad y peso	Tirada dado	Al momento de entrar en el hex
		Daño infligido:	Tiempo ataque	Fuerza	tipo	tiempo	especial movimiento			
1	DRAGON	Tremendo	4	Tremendo	volar	4	debe volar	Tremendo	1	cancelar 4 fases
2	LEON	Pesado	3	Pesado	andar	4	camina	Pesado	2-3	cancelar 3 fases
3	AGUILA	Medio	2	Medio	volar	2	Debe volar	Medio	4-5	cancelar 2 fases
4	PAJARO	No puede atacar		Ligero	volar	1	Debe volar	Ligero	6	cancelar 1 fase
5	ARDILLA	No puede atacar		Ligero	andar	2	camina	Ligero		
6	RANA	No puede atacar		Ligero	andar	3	camina	Ligero		

LOST/perdido		Explicación de la tabla PERDIDO:	
Tirada dados	El individuo debe mover a:		
1	el claro “1”	1. El Personaje tira los dados, consulta la tabla y ve dónde ha de mover. DEBE mover a un claro adyacente que tenga el número del dado. Un claro adyacente es todo claro conectado por un camino al claro del personaje.	2. Si hay varios claros adyacentes con el mismo número, puede escoger. Si no hay ninguno entonces no mueve y la fase de movimiento se cancela.
2	el claro “2”		
3	el claro “3”	a. Mientras está perdido, puede usar pasajes y caminos escondidos que no descubre, aunque los use.	3. Si debe mover a un claro de montaña, la siguiente fase de movimiento se cancela (esta fase de movimiento no tiene porque ser consecutiva y no requiere especificar el claro de montaña). Representa la segunda fase de movimiento que requiere entrar en un claro de montaña. Si no dispone de otra fase de movimiento en su turno, elñ no puede realizar este movimiento a un claro de montaña y, por tanto, se cancela la primera fase de movimiento.
4	el claro “4”		
5	el claro “5”	b. Si “Camina por el bosque”,el solo debe seguir los caminos para cambiar de hexágono.	
6	el claro “6”		

ACCIONES

ACCION:	ENCUENTRO	FICHA JUGADA:
Huir del claro	SEGUNDO	ficha ¹ MOVIMIENTO
Alertar/girar el arma	SEGUNDO	ficha FIGHT ²
Activar y/o inactivar un objeto	SEGUNDO	ninguna ³
Abandonar un objetos	SEGUNDO	ninguna ³
Cargar sobre personajes	TERCERO	ficha MOVER ⁴
Lanzar un hechizo	CUARTO	ficha MAGICA ⁵
Activar fase de Hechizol	CUARTO	ninguna ³
Volar fuera del claro	CUARTO	ficha FLY ⁶
Jugar un <i>ficha de color</i>	CUARTO	Ver nota 7
Recoger objeto abandonado	Avanzado	
Delante del personaje		ninguna ³
Cualquier claro		MOVER ¹ o VOLAR ⁶

ENCUENTRO: Primer ENCUENTRO donde se usa la acción.

Avanzado: Acción explicada en las reglas avanzadas.

Notas: Un personaje sólo puede hacer una acción por paso de encuentro:

1. No puede haber un monstruo tremendo girado por su cara roja en su hoja y el tiempo de su ficha ha de ser menor que todos los tiempos de movimiento de los atacantes (monstruos, nativos y fichas de atención) de su hoja
2. Los atacantes no padecen estas restricciones.
4. No puede haber un monstruo tremendo por su lado rojo en la hoja del personaje. Cargar no es exactamente una acción (se realiza en el turno de despliegue). Un personaje no puede hacer una acción si ha cargado contra otro.
5. Un Artefacto, Libro de hechizos o Tesoro puede lanzar un hechizo. El tiempo de la ficha debe ser mas bajo o igual que el tiempo de movimiento de todos los atacantes de su hoja
6. Volar (cuando un personaje se ha transformado en una criatura voladora). El tiempo de la ficha de vuelo del personaje debe ser menos que todos los tiempos de los atacantes voladores (monstruos, nativos, y fichas de atención) de su hoja. No pueden haber monstruos tremendos por su lado rojo en su hoja.
7. Jugar una ficha de color no cuenta como acción. Un personaje puede jugar cuantas quiera fichas de color además de su acción.

TABLA DE MISILES

Tirada dados	Efectos sobre el daño inflingido:
1	aumentar 2 niveles
2	aumentar 2 niveles
3	No hay cambios
4	disminuir 1 niveles
5	disminuir 2 niveles
6	disminuir 3 niveles

Explicación de la Tabla de Misiles: Cuando un ataque misil alcanza el objetivo, tira en la tabla y ajusta el daño inflingido de acuerdo con el resultado. Si el resultado final es de Despreciable o menos el golpe no causa daños pero cuenta como impacto: el arma se gira por el lado no alertado, si es un monstruo tremendo el que ataca se gira por su lado rojo. *Protecciones:* Si el ataque golpea sobre una armadura, pierde una estrella de afilado (Si no tiene estrellas no pasa nada) y el daño final es el inflingido sobre la protección Ataques mediante arcos puede dañar y destruir la armadura.

Excepción: Si el daño es mayor que Tremendo, mata al objetivo sin dañar las protecciones (se alcanza una parte vital no protegida).

aumentar.... Aumentar el daño inflingido según el número de niveles indicado.

disminuir.... Disminuir el daño inflingido según el número de niveles indicado

No hay cambios: El daño se mantiene sin cambios.

RECOLOCACIÓN DE DENIZENS

DENIZENS EN CASILLAS ROJAS

Dado	Casilla roja de inicio:		
Tirada	Efecto:	CHARGE y THRUST	DODGE y SWING
1	No cambia la casilla superior izquierda	CHARGE y THRUST	DUCK y SMASH
2	No cambia la casilla del medio	DUCK y SMASH	DODGE y SWING
3	No cambia la casilla inferior derecha	DODGE y SWING	CHARGE y THRUST
4	No hay cambios	CHARGE y THRUST	DUCK y SMASH
5	Mover abajo y a la derecha	DODGE y SWING	CHARGE y THRUST
6	Mover arriba y a la izquierda	DUCK y SMASH	DODGE y SWING

DENIZENS EN CAJAS ROJAS

Die	Círculo inicial:		
Roll:	Effect:	Thrust	Smash
1	Círculo superior no cambia	Thrust	Smash
2	Círculo central no cambia	Smash	Swing
3	Círculo inferior no cambia	Swing	Thrust
4	No hay cambios	Thrust	Smash
5	Mover hacia abajo	Swing	Thrust
6	Mover hacia arriba	Smash	Swing

DENIZENS EN CUADRADOS DE MANIOBRAS

Die	Cuadrado inicial:		
Roll:	Effect:	CHARGE	DODGE
1	Cuadro izquierdo no cambia	CHARGE	DUCK
2	Cuadro medio no cambia	DUCK	DODGE
3	Cuadro derecho no cambia	DODGE	CHARGE
4	No hay cambios	CHARGE	DUCK
5	Mover a la derecha	DODGE	CHARGE
6	Mover a la izquierda	DUCK	DODGE

Instrucciones: Cruzar la tirada del dado con la caja, círculo o cuadrado inicial – del denizen y encontrar la caja, círculo o cuadrado a donde se mueve.

1. Sobre la hoja de un personaje usar 1 dado y recolocar todos los denizen. para el cambio de táctica se tira independientemente para cada caja roja.

2. Sobre una hoja de un denizen, tirar un dado para reposicionar los denizen sobre los círculos y otro para reposicionarlos sobre los cuadrados de maniobras.

Si el dueño de la hoja esta sin alquilar o sin controlar, tirar un tercer dado para reposicionarle en las cajas rojas. En la tirada de cambio de táctica, tirar una vez para cada círculo y otra para cada caja de maniobras, y, si el dueño no está alquilado o controlado, una por cada caja roja. *Nota:* Si el dueño de la hoja está alquilado o controlado, no se reposiciona ni cambia de táctica.

3. Estas tiradas NO se ven afectadas por modificadores.

CAMBIO TÁCTICA!

Dado	
Tirada	Efecto sobre fichas:
1-5	ninguno
6	Cambio de Táctica!

Explicación de la tabala de cambio de táctica:

Despues de que los personajes revelen sus atques y movimientos defensivos, se tira dos dados por cada caja roja con monstruos o nativos. Un resultado de “Cambio de táctica!” implica girar todos los monstruos Medios y Pesado, las fichas de cabezas y garrotes y los nativos no alquilados de esa caja.

Los monstruos Tremendos y los caballos de los nativos no se giran – No pueden “Cambiar de táctica”.

LISTA DE PRECIOS

FICHAS DE TESOROS

FICHAS DE PROTECCIONES

Ficha:	FAMA valor	NOTORIEDAD valor	Precio en ORO		
			intacta	dañada	destruida
"T" suit de armor	6	3	25	18	5
ORO helmet	4	4	30	27	20
SILVER breastplate	4	4	25	21	15
JADE shield	4	4	20	16	10

FICHAS DE ARMAS

Ficha:	FAMA valor	NOTORIEDAD valor	ORO price	Longitud del arma
BANE Great Sword	6	3	20	8
TRUESTEEL Broadsword	6	3	25	7
DEVIL Broadsword	0	15	20	7
LIVING Thrusting Sword	3	9	25	4

Explicación:

FAMA valor: Un personaje obtiene los puntos de FAMA indicados si es el propietario de esa ficha al final de juego.

NOTORIEDAD valor: Un personaje obtiene los puntos de NOTORIEDAD indicados si es el propietario de esa ficha al final de juego.

ORO precio: El precio básico en oro de ese objeto.

Intacta: El precio de la protección cuando se vende intacta.

Dañada: El precio de la protección cuando se vende dañada.

Destruida: El precio de la protección cuando se vende destruida. Representa el valor de las joyas y del metal con que se hizo esa valiosa pieza de protección.

PRECIOS DE VISITANTES

Objeto:	SCHOLAR	CRONE	SHAMAN	WARLOCK
GOOD BOOK	50 ORO	—	—	—
SCROLL DE NATURE	50 ORO	—	50 ORO	50 ORO
BOOK DE LORE	50 ORO	—	—	50 ORO
NEGRA BOOK	50 ORO	50 ORO	—	—
SCROLL DE ALCHEMY	50 ORO	—	—	—
SACRED STATUE	20 ORO	—	—	—
EYE DE THE IDOL	20 ORO	—	—	—
GLIMMERING RING	20 ORO	—	20 ORO	—
ENCHANTER'S SKULL	20 ORO	—	—	20 ORO
BLASTED JEWEL	20 ORO	—	—	—
HIDDEN RING	20 ORO	—	—	—
GLOWING GEM	20 ORO	—	—	—
BEAST PIPES	20 ORO	20 ORO	—	—
1 Hechizo	-----	10 ORO	10 ORO	10 ORO

Explicación: La tabla muestra el precio en oro que los visitantes pagarán por ciertos objetos. También es el precio básico que un personaje usa para comprar esos objetos a los visitantes. Son objetos deseados por ellos y por tanto, muestran gran interés en obtenerlos o dificultad en desprenderse de ellos. "—" indica que emplea el precio normal del objeto. *Nota: Los visitantes NUNCA compran hechizos.* El precio de "1 Hechizo" se usa únicamente como precio bases cuando se les compran hechizos a ellos.

FICHAS NORMALES

ARMAS		PROTECCIONES		
Arma:	ORO precio:	Protección	precio (oros):	
			intacta	dañada ¹
GRAN ESPADA	10	ARMADURA	17	12
BALLESTA	10	CORAZA	9	6
ARCO MEDIO	8	ESCUDO	7	5
ESPADA ANCHA	8	YELMO	5	3
ESTRELLA DE LA MAÑANA	8			
GRAN HACHA	8			
ARCO LIGERO	6			
LANZA	6			
ESPADA RÁPIDA	6			
MAZA	6			
ESPADA CORTA	4			
HACHA	4			
BASTÓN	1			

Comercio de caballos

PONIES²

galope/paso valores:	ORO precio:
L2/L4	16
M2/M5	16
M3/M4	15
M3/M5	14
L3/M4	14
L3/M5	12
M4/M5	12

WORKHORSES²

galope/paso valores:	ORO precio:
H6/T8	12
H6/H7	11
M5/H7	11
M5/M6	10
L4/M6	9
L4/L5	8

WARHORSES²

galope/paso valores:	ORO precio:
T3/T5	25
T5/T7	22
H4/T7	20
H4/H6	18

Notes:

1. Cuando un nativo o visitante compra o adquiere de cualquier otro modo una protección dañada la repara al instante y al momento se encuentra disponible para ser adquirida (intacta, claro).

2. Cada caballo tiene su propio precio y se identifica por el tipo de caballo y la letra y número que hay en cada cara de la ficha.

MEETING TABLE / Tabla de encuentro

Tirada de dado:	Relaciones comerciales:				
	ENEMY	UNFRIENDLY	NEUTRAL	FRIENDLY	ALLY
1	INSULT	PRICEx4	OPPORTUNITY	OPPORTUNITY	BOON(x1)
2	CHALLENGE	NO DEAL	PRICEx3	PRICEx2	PRICEx1
3	Block/Battle	NO DEAL	PRICEx4	PRICEx2	PRICEx2
4	Block/Battle	INSULT	NO DEAL	PRICEx3	PRICEx3
5	Block/Battle	CHALLENGE	NO DEAL	PRICEx4	PRICEx4
6	Block/Battle	Block/Battle	TROUBLE	NO DEAL	PRICEx4

Explicación de resultados

PRICE/precio: El precio final es igual al precio básico multiplicado por el número indicado. Puedes pagar el precio indicado y completar el trato o no pagar nada y no coger. Si la tirada se realiza al atardecer/*Evening* (nativos en pelea a partir del TERCER ENCUESTRO), este no es un resultado aplicable.

BOON/regalo (x1): Puedes escoger entre un trato de "PRECIOx1" (o sea el precio final igual al precio básico), o puedes coger el objeto o alquilar los nativos gratuitamente, como un "regalo". Si escoger el "regalo" el grupo se vuelve un nivel menos amistoso hasta que les devuelvas el regalo (ver regla 10.5/3). Si la tirada se realiza al atardecer/*Evening* (nativos en pelea a partir del TERCER ENCUESTRO), este no es un resultado aplicable.

NO DEAL/no hay trato: No hay resultado. No se realiza ningún trato ni los nativos te bloquean ni se pelean.

BLOCK/BATTLE bloqueo/batalla: Cuando se obtiene en una fase de comercio o alquiler, los nativos bloquean al individuo que está tratatando con ellos. A partir de TERCER ENCUESTRO, si la tirada se realiza al atardecer/*Evening* los nativos empiezan a batallarse con el individuo (y sus nativos contratados) en el claro.

CHALLENGE/reto: El personaje que obtiene este resultado puede perder 5 puntos de FAMA registrada y considerarlo como un "No hay trato". Si él no quiere (o no puede) pagar ese precio trata este resultado como "bloqueo/batalla". Nota: El no puede pagar este precio si esta bajo los efectos de la maldición de DISGUSTO.

INSULT/insulto: El personaje que obtiene este resultado puede perder 5 puntos de NOTORIEDAD registrada y considerarlo como un "No hay trato". Si él no quiere (o no puede) pagar ese precio trata este resultado como "bloqueo/batalla".

TROUBLE/problemas: Tira inmediatamente en la columna de UNFRIENDLY y aplicar el resultado.

OPPORTUNITY/oportunidad: Tiras los dados inmediatamente en la siguiente columna más amigable y aplicas el resultado (Ej: Si obtienes "OPPORTUNITY" tirando en NEUTRAL, vuelves a tirar los dados en la columna FRIENDLY).

CÓMO TIRAR LOS DADOS:

1. Cuando un personaje emplea estas tablas el tirar los dos dados y toma el valor más alto. EJEMPLO: Si obtienes un resultado de 2 y 5 debería usar el resultado que se obtiene con un 5.

2. Estas tiradas pueden ser modificadas por ventajas especiales del personaje, cartas de tesoros o hechizos que le afecten. Algunas de estas modificaciones añaden o sustraen 1 al resultado, otros permiten tirar 1 solo dado en vez de dos. Todas las modificaciones son acumulativas – Un personaje sujeto a dos modificaciones de "+1" debe añadir +2 al dado.

2.1 Un personaje nunca tira menos de 1 dado.

2.2 Un resultado menor que 1 se considera un 1. Un resultado mayor que 6 se considera un 6.

3. Las modificaciones aplicables a un personaje no son siempre aplicables a los dezones que él controla. La tirada de dados solo se verá afectada por aquellas modificaciones aplicables al nativo o al monstruo.

DESIGN CREDITS

Design y Development: Richard Hamblen

Components: Monarch Services, Richard Hamblen, Kim Grommel, Ryall C. Reed

Mapboard: George Goebel

Production coordinator: Thomas N. Shaw

Playtesters: Far too many to mention. Very special appreciation is due to Jim Stahler, Bryon Brylawski, y Michael Anchors.

Composition: Colonial Composition, Baltimore, Maryland

Printing: Monarch-Avalon, Baltimore, Maryland

Copyright 1986 by the Avalon Hill Game Company, Baltimore, Maryland. Printed in the United States de America.

TABLAS

ACTIVIDADES

ACTIVITY:	ENCUENTRO:	ANOTACIÓN	RESULT:
HIDE/esconderse	PRIMERO	H	tirar una dado en HIDE table
MOVIMIENTO/mover	PRIMERO	M (clearing)	mover al claro anotado
SEARCH/buscar	PRIMERO	S	usar una tabla de búsqueda una vez
TRADE/comerciar	PRIMERO	T	Comprar o vender a un líder o visitante
REST/descansar	PRIMERO	R	recuperar un ascerisco
ALERT/alertar	SEGUNDO	A	girar un arma o preparar una ficha mágica
HIRE/alquilar	TERCERO	HR	Alquilar nativo(s) de un grupo
FOLLOW/seguir	TERCERO	F (individual)	Seguir a un individuo durante ese turno
SPELL/hechizar	CUARTO	SPX SP	nada (primera fase de hechizo del día) encantar un ficha mágica o girar un hexágono
PEER/atistar ¹	Enhanced	P (clearing)	usar la tabla de PEER para buscar en un claro
FLY/volar ¹	Enhanced	F (tile)	volar hacia el hexágono especificadoe
Remote SPELL ¹	Enhanced	RS (clearing)	encantar un ficha mágica o girar un hexágono
CACHE/esconder ²	Advanced	C	Abrir o usar un escondrijo

ENCUENTRO: El primer encuentro donde esa actividad puede realizarse.

Enhanced: Un personaje puede realizar esta actividad pero sólo por efecto de una ventaja especial, un tesoro o un hechizo que le permita realizarla.

Advanced: La actividad se explica en las reglas avanzadas.

PEER/atistar

Die Roll:	Result:
1	Choice
2	Clues y Paths
3	Hidden enemies y Paths
4	Hidden enemies
5	Clues
6	Nothing

LOCATE/localizar

Die Roll:	Result:
1	Choice
2	Passages y Clues
3	Passages
4	Discover counter(s)
5	Nothing
6	Nothing

LOOT/saquear

Die Roll:	Result:
1	Take top treasure in pile
2	Take 2 nd treasure in pile
3	Take 3 rd treasure in pile
4	Take 4 th treasure in pile
5	Take 5 th treasure in pile
6	Take 6 th treasure in pile

READING RUNES

Die Roll:	Result:
1	Learn y awaken spell
2	Learn y awaken spell
3	Learn y awaken spell
4	Awaken spell
5	Curse!
6	Nothing

MAGIC SIGHT

Die Roll:	Result:
1	Choice
2	Counters
3	Cartas de Tesoro
4	Perceive spell
5	Discover counters(spell)
6	Nothing

TABLAS DE BUSQUEDA

Explicación de resultados:

“Nothing”: No encuentras nada.

“Hidden enemies”: Marcar la columna FIND ENEMIES de ese día. Durante el resto del día puedes espiar a los enemigos escondidos (En el TERCER ENCUENTRO puedes bloquearlos y atacarlos).

“Paths”: Tacha (de tu lista de descubrimientos) todos los pasos escondidos que lleguen al claro sobre el que buscas. Puedes usar esos pasos escondidos por el resto del juego.

“Passages”: Tacha (de tu lista de descubrimientos) todos los pasajes secretos que lleguen al claro sobre el que buscas. Puedes usar esos pasos escondidos por el resto del juego.

“Clues”: Mira secretamente las fichas de tablero del hexágono sobre el que estás buscando, pero no taches las localizaciones de tu lista de descubrimientos. Has encontrado escombros o un rastro de monstruo que te permite deducir lo que hay en el azulejo, pero no descubre los lugares.

“Discover counter(s)”: Mira secretamente las fichas de tablero del hexágono sobre el que estás buscando y descubre cada ficha de localización (y las tachas de tu lista) del claro donde buscas. De ahora en adelante puedes saquear (LOOT) esa localización.

“...y...”: obtienes ambos resultados.

“Choice”: Puedes escoger uno de los resultados de la tabla que estes buscando (PEER o LOCATE), incluyendo un doble resultado como “Clues y Paths”.

“Take ... treasure in pile”: Tomar el tesoro indicado de la pila empezando a contar desde arriba. Las cartas de Tesoro, todas las fichas de protecciones, armas, caballos cuentan como tesoros y pueden ser cogidas.

“Learn y awaken spell”: Puedes mirar la carta de hechizo superior y si tienes una ficha mágica del mismo tipo que el hechizo puedes registrarlo (si todavía no lo habías aprendido). Si el hechizo pertenece a un artefacto o un libro también los despierta.

“Awaken Spell”: Puedes mirar el hechizo pero no lo aprendes. Si el hechizo pertenece a un artefacto o un libro de hechizos ponlo con ese artefacto o libro de hechizos.

“Curse”: Tira inmediatamente en la tabla de maldiciones (CURSES) y aplica el resultado.

“Counters”: Encuentras “Hidden enemies”, pero sólo aquellos que llevan fichas de armas, protecciones o caballos. Si tu claro contiene una localización que has descubierto o una pila de objetos abandonados, puedes coger la ficha (arma, protección o caballo) situada más arriba. Sólo puedes tomar 1 ficha de una caja o pila.

“Cartas de Tesoro”: Encuentras “Hidden enemies”, pero sólo aquellos que lleven Cartas de Tesoro. Si tu claro contiene una localización que has descubierto o si contiene una pila de objetos abandonados, puedes coger la carta de tesoro situada más arriba de la pila. Si hay varias pilas sólo puedes escoger un tesoro de una de las pilas (y no puedes verlas antes para escoger).

“Perceive spell”: Encuentras “Hidden enemies”, pero sólo aquellos que tengan hechizos registrados. Si tienes un Artefacto o Libro de Hechizos activo, o has descubierto una localización con cartas de hechizo en tu claro, puedes mirar esas cartas de hechizo y aprender el que tu elijas sin despertarlo. Sólo puedes mirar un grupo de cartas de hechizos y aprender sólo uno.

HIDE TABLE

Die Roll:	Effect on individual:
1-5	Hide!
6	no effect

Explicación de la tabla de HIDE: Tirar un dado por cada fase de esconderse (Hide). Un resultado de “Hide!” esconde al individuo. Un resultado de “no effect” deja al individuo en la misma situación.

The Avalon Hill Game Company

DIVISION DE MONARCH AVALON, INC.

© Copyright 1986 by THE AVALON HILL GAME COMPANY, Baltimore, MD 21214 • Printed in USA