

La TERCERA EDICIÓN actualizada, no oficial, de las

Reglas de *Magic Realm*

Bienvenidos al MAGIC REALM.

MAGIC REALM es un juego de aventuras de fantasía, ubicado en una tierra llena de monstruos, tesoros fabulosos, grandes guerreros y magos. La escena se sitúa en las ruinas de un reino poderoso, habitado ahora por grupos dispersos de nativos y enjambres de monstruos. Entre medio de todo se hallan los ricos restos de una civilización mágica, esparcidos y perdidos por el terreno.

A este escenario acuden los aventureros, buscadores de riqueza y fama, para hacerse un nombre en este prometedor campo. Espadachín y Enano, Mago y Hechicero, los humanos y semihumanos vienen a saquear las legendarias riquezas de una civilización perdida. Ahora tú puedes hacer el papel de uno de estos aventureros, adentrándote en un Reino desconocido de magia y monstruos, batallas y tesoros.

Como jugador, tomarás el rol de uno de los dieciséis personajes principales representados en detalle en el juego. Controlarás a dónde va, qué intenta hacer, cómo se maneja en combate y mucho más. En el transcurso del juego te enfrentarás a monstruos letales, tribus de humanos que van desde viejos amigos hasta enemigos jurados, y tesoros que mejorarán tus habilidades de muchas maneras.

MAGIC REALM es un juego complejo diseñado para recapturar el suspense y los desesperados conflictos de la literatura fantástica. El juego crea un pequeño pero completo mundo de fantasía, donde cada partida es una nueva aventura con un nuevo mapa donde todo yace oculto en nuevas localizaciones. El juego incluye muchas más piezas de juego de las que realmente se usan en una partida. Las piezas adicionales son colocadas y pueden aparecer, dependiendo de las direcciones que tomen los personajes al explorar, pero muchas de las pilas de tesoros, tesoros y hechizos estarán todavía colocados y ocultos al final del juego, y muchos de los monstruos y nativos podrían no aparecer nunca. El resultado es un juego extremadamente impredecible lleno de sorpresas, un juego que se juega de manera muy diferente cada vez que se juega.

El sistema completo de juego incluye caminar, esconderse y buscar, fatigarse, heridas, descansar, comerciar, contratar nativos y combate entre personajes, monstruos y nativos utilizando una variedad de armas, a pie o a caballo, así como muchos efectos mágicos.

Entre explorar una tierra nueva donde las montañas, cuevas, valles y bosques cambian en cada partida, y no saber lo que encontrarás en cada sitio, cada partida será para ti una nueva e impredecible aventura llena de sorpresas. Descubrirás esto como en ningún otro juego de mesa al que hayas jugado.

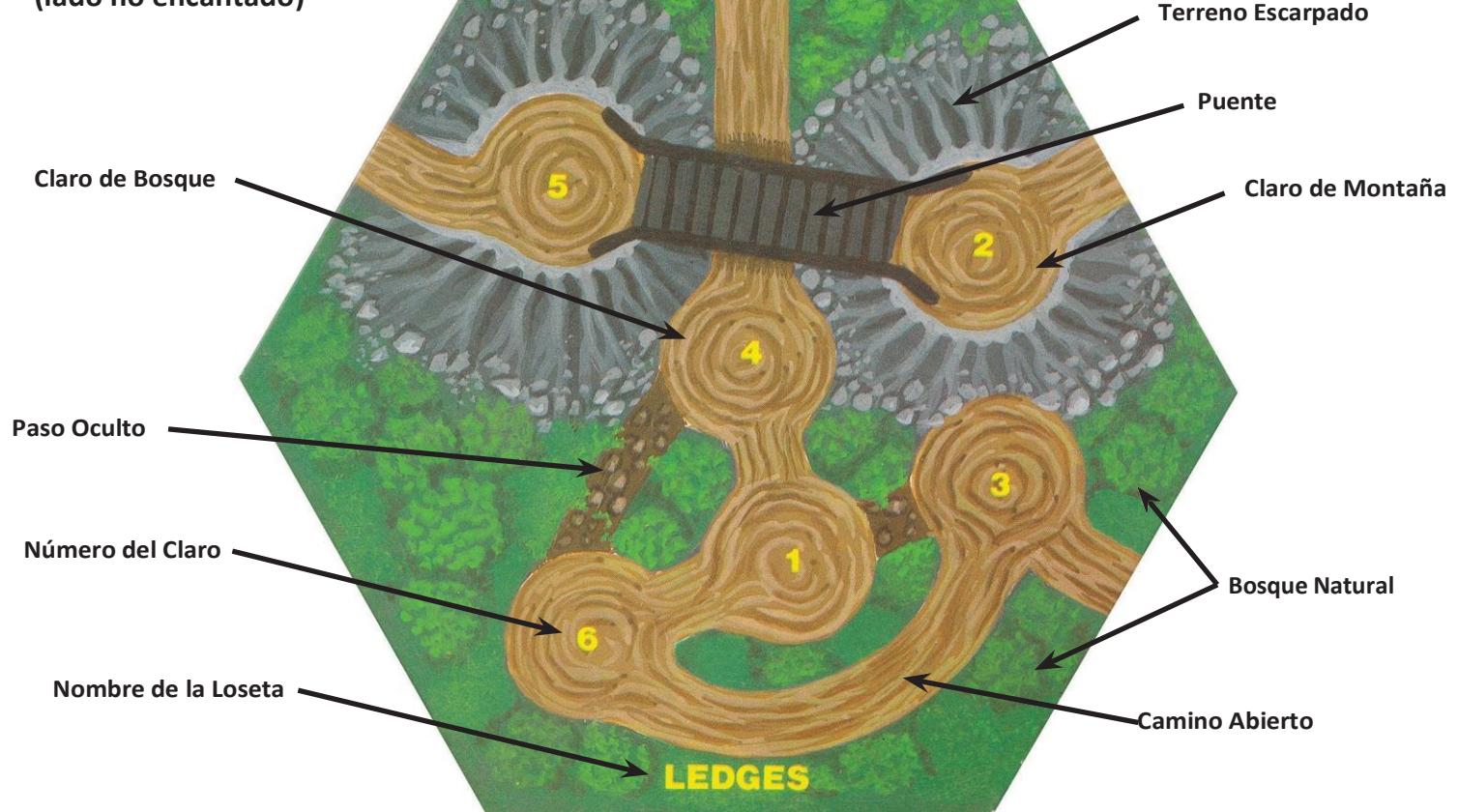
Y ahora, entremos en el MAGIC REALM.

Tabla de Contenidos

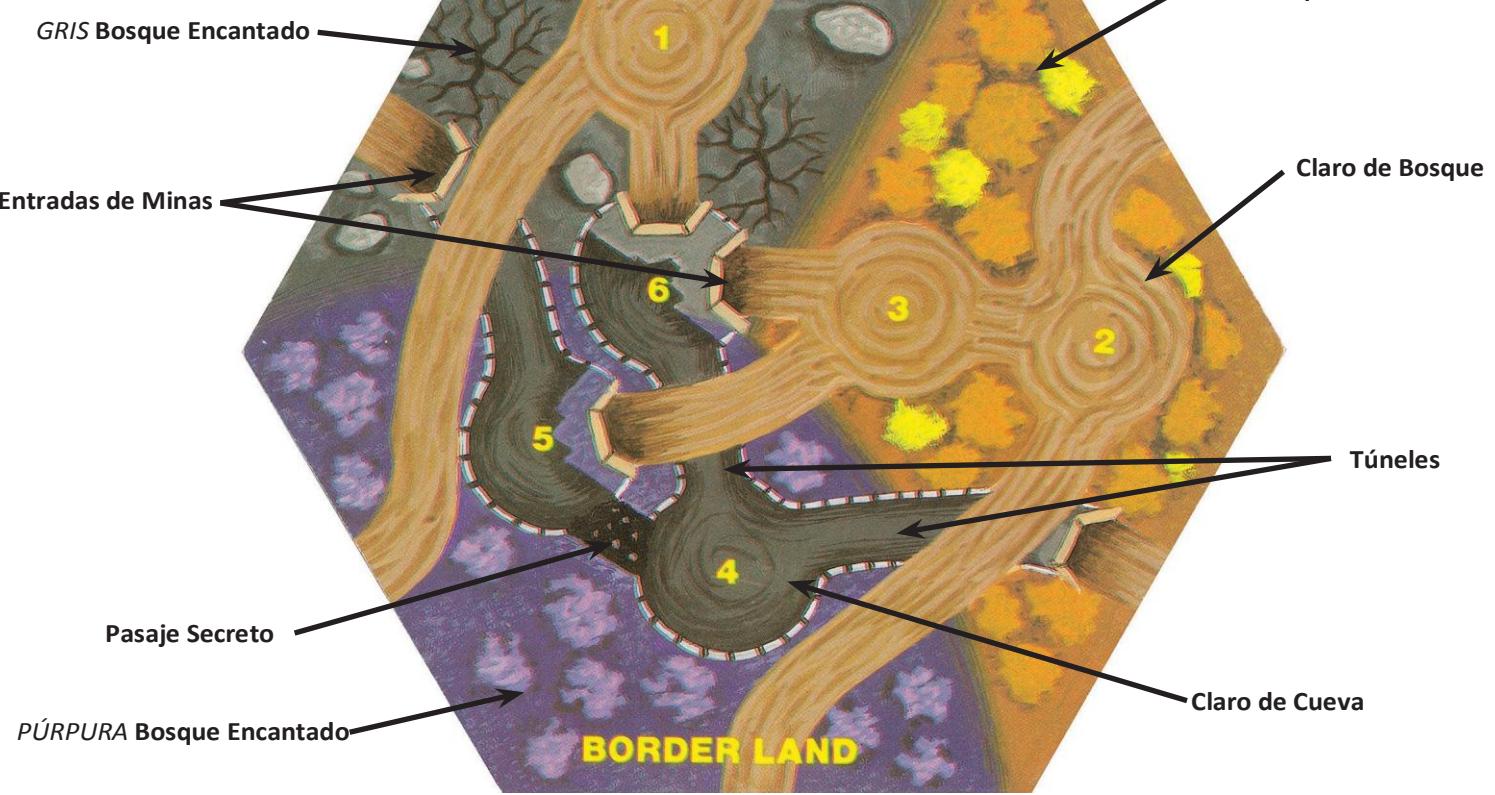
Cubierta	1	9.0 Fin del Juego	137
Tabla de Contenidos	2	9.1 Muerte y Reinicio de Personajes	137
Diagrama de Losetas Hexagonales	3	9.2 Abandonando la Partida	137
1.0 Introducción a las Reglas de la Tercera Edición	4	9.3 Vencedor del Juego y Puntuación	138
1.1 Propósito de las Reglas de la Tercera Edición	4		
1.2 Organización de las Reglas	5		
1.3 Consejo para principiantes	6		
1.4 Resumen del Juego	7		
1.5 Dónde encontrar más sobre <i>Magic Realm</i>	8		
1.6 Definiciones	9		
2.0 Guía sobre las Piezas del Juego	11		
2.1 El Mapa	11		
2.2 Habitantes	13		
2.3 Pertenencias y Cartas de Hechizos	16		
2.4 La Carta de Preparación de Tesoros	20		
2.5 Piezas de Personaje	21		
2.6 Bloc de Historia Personal	22		
2.7 Erratas en las Piezas del Juego	24		
3.0 Preparación del Juego	27		
3.1 Preparando la Carta de Preparación de Tesoros	27		
3.2 Construyendo el Mapa	30		
3.3 Elijiendo Personajes	32		
3.4 Colocando Fichas de Visitante/Misión	35		
3.5 Colocando Fichas de Mapa	35		
3.6 Revelando Moradas	36		
4.0 Mecánicas del Juego	38		
4.1 Tirando Dados	38		
4.2 Fichas de Acción	38		
4.3 Pertenencias	40		
4.4 Cartas de Tesoro	41		
4.5 Compartiendo Información y Espiando	43		
4.6 Magia	45		
5.0 Resumen de Turno	57		
5.1 Secuencia de Juego Diaria	57		
5.2 Resolviendo el Combate en un Claro	58		
5.3 Una Ronda de Combate	58		
6.0 Comenzando un Nuevo Día	59		
6.1 Avanzar un Día	59		
6.2 El Amanecer	59		
6.3 La Mañana	62		
7.0 El Día	64		
7.1 Determinando el Orden de Turno	64		
7.2 Comienzo de una Fase	64		
7.3 La Actividad de Mover	68		
7.4 La Actividad de Esconderse	74		
7.5 La Actividad de Buscar (y la Actividad de Otear Mejorada)	74		
7.6 La Actividad de Comerciar	80		
7.7 La Actividad de Contratar	83		
7.8 La Actividad de Descansar	87		
7.9 La Actividad de Alertar	87		
7.10 La Actividad de Encantar (antes Actividad de Hechizar)	88		
7.11 La Actividad de Seguir	90		
7.12 Fin de Fase – Bloqueos	92		
7.13 Fin de Turno – Habitantes Merodeando	94		
8.0 La Noche	99		
8.1 Atardecer e Inicio de la Noche	99		
8.2 Nativos en Combate	100		
8.3 Paso de Encuentro	101		
8.4 Paso de Melé	109		
8.5 Fatiga y Heridas	131		
8.6 Desenganche	133		
8.7 Botín de Combate	133		
8.8 Fin del Combate en un Claro	135		
8.9 Medianoche	135		
9.0 Fin del Juego	137		
9.1 Muerte y Reinicio de Personajes	137		
9.2 Abandonando la Partida	137		
9.3 Vencedor del Juego y Puntuación	138		
10 Reglas Avanzadas y Opcionales	141		
10.A Capacidades Extendidas del Personaje	141		
10.A.1 Heridas Severas	141		
10.A.2 Emboscadas	141		
10.A.3 Actividades de Volar	141		
10.A.4 Ocultando (la Actividad Opcional de Ocultar)	141		
10.A.5 Dejando (y Perdiendo) Pertenencias	143		
10.A.6 Habilidades Opcionales	144		
10.B Reglas Opcionales para Habitantes	145		
10.B.1 Monstruos Tranquilos	145		
10.B.2 Monstruos Alertados	145		
10.B.3 Cabezas de Dragones	145		
10.B.4 Nativos Vigilantes	146		
10.B.5 Traición Extendida	146		
10.B.6 Rencor y Gratitud	147		
10.B.7 Rencor y Gratitud Extendidas	147		
10.C Reglas de Magia Avanzadas	147		
10.C.1 Magia Mejorada	147		
10.C.2 Hechizos Benevolentes	148		
10.C.3 Artefactos y Libros de Hechizos Mejorados	148		
10.C.4 Poder del Abismo	149		
10.C.5 Encantamiento Automático	149		
10.D Sistemas Extendidos del Juego	150		
10.D.1 Estaciones y Clima	150		
10.D.2 Comercio	154		
10.D.3 Reglas de Combate Opcionales	156		
10.E Expandiendo el Reino	159		
10.E.1 Juego en Solitario	159		
10.E.2 Cambiando el Tiempo de Juego	160		
10.E.3 Juego de Muerte Súbita	161		
10.E.4 Múltiples Personajes	161		
10.E.5 Desarrollo	162		
10.E.6 Desarrollo Extendido	163		
10.E.7 Combinando Reinos	164		
Listas y Tablas	167		
Personajes	167		
Armas	183		
Armadura y Caballos	184		
Monstruos	185		
Nativos	188		
Tesoros	191		
Hechizos	204		
Tablas de Hechizos	214		
Tablas y Cartas de Combate	216		
Tablas y Cartas de Comercio	218		
Tablas y Cartas de Día	220		
Losetas de Cueva	222		
Losetas de Montaña	223		
Losetas de Valle	224		
Losetas de Bosque	225		
Índice	227		
Créditos	239		

Losetas de Hexágonos

Loseta hexagonal LEDGES
(lado no encantado)



Loseta de BORDERLAND
(lado encantado)



Notas sobre la versión 3.1 Deluxe

Esta versión 3.1 Deluxe del reglamento de *Magic Realm* no es una actualización de las reglas. Excepto donde se indique, las reglas en esta versión son idénticas palabra por palabra con la versión 3.1 original del 9 de Diciembre de 2005.

El propósito de esta versión es presentar las reglas 3.1 en un formato mejorado que debería ser más fácil de leer y más sencillo de usar. La versión 3.1 original tenía páginas llenas de texto muy denso, que lo hacían difícil de leer, y el formato en dos columnas hacían que el uso del reglamento como un archive PDF fuera más problemático de lo que debería. Esta nueva versión usa un formato de una columna con muchos más espacios en blanco, e incluye también nuevas ilustraciones, cartas y tablas, y un Índice expandido.

Se han hecho cambios en las reglas 1.3 y 1.5, donde los enlaces y recursos obsoletos han sido eliminados, y se han añadido otros nuevos. La “variante” de la regla 10.B.2 ha sido también eliminada, ya que es una regla casera que nunca se propuso como parte de las reglas oficiales de *Magic Realm*, y su inclusión nunca fue aprobada por Richard Hamblen. Se ha corregido un número de erratas menores, pero ninguna de ellas cambia el sentido de ninguna regla.

La versión 3.1 original tenía reglas que habían recibido importantes aclaraciones marcadas en azul, pero estas marcas se han quitado en esta versión. El marcado era importante cuando las reglas 3.1 eran nuevas, ya que muchos jugadores se estaban actualizando desde las reglas de la 2^a edición, pero las reglas 3.1 han sido las utilizadas por defecto desde hace mucho tiempo.

Esta versión de las reglas 3.1 usa las Secciones de Melé mejoradas que pueden descargarse de BoardGameGeek. Son más fáciles de usar que las de Avalon Hill, e incluyen también una Sección de Melé para Habitantes, que hace que las batallas donde los habitantes defienden sus hojas mucho más fáciles de comprender.

1.0 Introducción a las Reglas de la Tercera Edición

1.1 Propósito de las Reglas de la Tercera Edición

La Tercera Edición de las Reglas es el producto de jugadores veteranos de *Magic Realm* que llegaron a la conclusión de que era necesario un nuevo reglamento para que la verdadera elegancia de *Magic Realm* emergiera de las reglas existentes. Aunque “no oficiales” en el sentido de que no son el producto de la compañía Avalon Hill, el editor de *Magic Realm* (ahora fuera del negocio), estas reglas son el producto de unos 50 años acumulados de experiencia con el juego y representan la más completa interpretación del juego que podamos reunir. Hemos sido ayudados en este esfuerzo por extensas discusiones y comentarios por el diseñador de *Magic Realm*, Richard Hamblen, y por la sabiduría conjunta de la comunidad on-line de *Magic Realm*. Os invitamos a que uséis estas reglas como os plazca, a reproducirlas y distribuirlas libremente, siempre que no sean vendidas y no se cobre nada por su uso.

Al contrario que las Reglas de la Segunda Edición, que hicieron cambios importantes a las Reglas de la Primera Edición para racionalizar y extender el juego de *Magic Realm*, esta Tercera Edición de las Reglas reorganizan y encauzan las Reglas de la Segunda Edición sin hacer ningún cambio significativo en las reglas. Las Reglas de la Tercera Edición son completamente compatibles con las Reglas completas de la Segunda Edición (con excepciones menores cuando se indique), y los jugadores pueden usar la Segunda o la Tercera Edición indistintamente, según su preferencia.

Entonces, ¿por qué una nueva edición del reglamento? Primero, siguiendo los pasos de la Primera Edición del reglamento, las Reglas de la Segunda Edición se escribieron como un número de “Encuentros” de complejidad creciente diseñados para que los jugadores aprendan las reglas gradualmente, un Encuentro cada vez. Si bien es afortunado en separar las reglas básicas (orden de juego, movimiento, esconderse, comerciar, tesoros) de las reglas más difíciles relativas al combate, nativos contratados y magia, la estructura en Encuentros dejaba que las reglas cubrieran muchos temas esparcidos en secciones separadas de los diferentes Encuentros. Al referirse a las reglas de un tema en el Cuarto Encuentro era a menudo necesario encontrar y revisar secciones en uno o más de los primeros tres Encuentros. Además, la interacción de las reglas en el Primer Encuentro con características del juego en Encuentros posteriores a menudo no era clara. En algunos casos las reglas en Encuentros posteriores se superponían o modificaban las reglas en Encuentros anteriores.

En las Reglas de la Tercera Edición la estructura en Encuentros se abandona. Las reglas están organizadas en orden de la secuencia de juego, y las reglas de todos los Encuentros que tengan que ver con actividades de día o combate, por ejemplo, se reúnen juntas en la misma sección. El resultado, esperamos, es una organización más limpia de las reglas para todo el juego, reduciendo grandemente la redundancia. Los jugadores primerizos pueden jugar aún los primeros Encuentros de las Reglas de la Segunda Edición, o seguir las sugerencias indicadas en la sección “Consejo para Principiantes” para incrementar gradualmente la complejidad del juego en etapas usando las Reglas de la Tercera Edición.

La segunda principal motivación de las Reglas de la Tercera Edición es arreglar algunos agujeros persistentes en las Reglas de la Segunda Edición. Aunque en general las Reglas de la Segunda Edición han aguantado bien el paso del tiempo, la experiencia en el juego ha identificado algunas ambigüedades y omisiones que se han deslizado al considerar todas las complejas interacciones posibles en *Magic Realm*. En algunos casos, la interpretación de una regla en particular puede tener importantes consecuencias en el juego. Aunque esos casos pueden ser siempre decididos con una amistosa tirada de un dado, es más satisfactorio encontrar una respuesta en las reglas. Hemos tratado de proporcionar respuestas definitivas dentro de la estructura de las reglas a todas las cuestiones del juego que han llamado nuestra atención.

Otras cuestiones que han sido parcialmente tratadas en las Reglas de la Tercera Edición son algunos problemas de balance del juego y de estrategias irreales o indeseables que son permitidas por las Reglas de la Segunda Edición. Estos casos es probable que no llamen la atención del jugador casual, pero la comunidad on-line de *Magic Realm* ha desarrollado gran experiencia en tácticas de personajes y estrategias de juego. Algunas de estas tácticas y estrategias son tan poderosas que, aunque son permitidas por las reglas, hacen el juego demasiado predecible y reducen la diversión incluso de los jugadores que las emplean. El encanto de *Magic Realm* es que cualquier cosa puede suceder en cualquier partida. Cuando cada partida comienza a parecerse a otra, se anula la intención del juego.

Aunque estábamos restringidos de hacer cambios fundamentales en el sistema de juego por nuestro principio de mantener la compatibilidad con las Reglas de la Segunda Edición, hemos dirigido estos arreglos en el balance del juego al incluir algunas reglas opcionales nuevas. Muchas de estas reglas no son nuevas; pretendían ser incluidas en la Segunda Edición, pero no pasaron el corte, o son reglas opcionales nuevas que han sido extensamente probadas por la comunidad de jugadores on-line. Hemos combinado las Reglas Avanzadas y Opcionales y las hemos reorganizado en áreas de temas relacionados que siguen el formato de las reglas básicas. Todas las Reglas Avanzadas y Opcionales de la Segunda Edición están incluidas, aunque puede llevar algunos minutos encontrar una regla opcional con la que ya estés familiarizado.

1.2 Organización de las Reglas

Las Secciones 2, 3 y 4 traen todas las reglas de la Segunda Edición relativas a las piezas del juego, la preparación y los mecanismos del juego. Las reglas generales relativas a

tesoros y magia se hallan aquí; las cuestiones sobre tesoros, objetos, hechizos, y deseos/maldiciones se hallan en la sección de Listas y Tablas. La Sección 5 es una lista detallada de la secuencia de juego, adecuada para reproducirla como hoja de referencia de doble cara. El resto de reglas está organizado en orden de Secuencia de Juego: Sección 6, Amanecer y Mañana; Sección 7, actividades de Día; Sección 8, actividades de Noche (incluyendo Combate); y Sección 9, Fin del Juego y puntuación. Las reglas Opcionales, organizadas por temas, siguen a las reglas básicas. La sección de Listas y Tablas ha sido expandida, y ahora contiene todas las estadísticas sobre armas, armaduras, caballos, nativos, monstruos y personajes que son necesarias para jugar el juego.

Para referirse a una cuestión del juego, puedes ir a la sección del juego relativa al evento en cuestión y encontrar todas las reglas agrupadas juntas. Alternativamente, puedes mirar el asunto en el Índice, que indica las referencias a un tema en cada etapa del juego. Como contiene todos los detalles necesarios para jugar el juego completo, el uso primario de las Reglas de la Tercera Edición es como referencia completa para aquellos que ya conocen los rudimentos del juego. Los principiantes deberían mirar la siguiente sección como consejo para iniciarse en el Reino.

1.3 Consejo para Principiantes

Si vas a comenzar a jugar a *Magic Realm*, aquí tienes algunas sugerencias. Como las Reglas de la Tercera Edición son compatibles con las Reglas de la Segunda Edición (que pueden descargarse desde la web en cualquiera de los sitios indicados en la sección de referencias abajo) puedes comenzar tu viaje en *Magic Realm* jugando el Primer Encuentro y luego el Segundo Encuentro de las Reglas de la Segunda Edición. Las secciones de Preparación del Mapa y del Juego son esencialmente idénticas entre ambas ediciones. El Primer Encuentro presenta todos los elementos del juego relativos a la caza de tesoros, y el Segundo Encuentro introduce el combate con monstruos. Los nativos contratados, el combate entre personajes, y entre personajes y nativos son introducidos en el Tercer Encuentro. Las reglas sobre magia están contenidas en el Cuarto Encuentro.

Debido a que la estructura del Tercer Encuentro en el Reglamento de la Segunda Edición es particularmente confusa, después de jugar el Segundo Encuentro varias veces el jugador principiante estará preparado para pasar a las Reglas de la Tercera Edición. Notar que hay algunos cambios en las reglas sobre aparición de monstruos, bloqueo, seguir, e intercambiar objetos entre los dos primeros Encuentros y el Tercer Encuentro. Estos cambios están marcados en el Resumen del Tercer Encuentro de las Reglas de la Segunda Edición. Esta sección, así como las 2 siguientes sobre “Seguir” y “Bloquear Personajes” debe ser revisada antes de comenzar a usar el Reglamento de la Tercera Edición.

Alternativamente, si prefieres comenzar con las Reglas de la Tercera Edición, aquí hay algunas sugerencias para aprender el juego a partir de este reglamento.

1) Descárgate el archivo de resumen de las reglas, *The Least You Need to Know to Play Magic Realm* (Lo Mínimo que Necesitas Saber para Jugar a *Magic Realm*) desde la misma web donde encontrarás este Reglamento. Es un resumen de 8 páginas de la secuencia de juego que contiene, en forma condensada, el material incluido en Secuencia de Juego, actividades de Día y actividades de Noche, de las Secciones 5, 6, 7 y 8 de las Reglas de la Tercera Edición. Al leer *The Least You Need to Know to Play Magic Realm* tendrás un sentido de la secuencia de juego y las actividades que pueden hacerse, y puede servir como “chuleta” mientras juegas el juego. Deberás seguir las instrucciones en las Secciones 2, 3 y 4 de las Reglas de la Tercera Edición para preparar el mapa y las piezas, y consultar las secciones apropiadas de la Tercera Edición para tener información ampliada cuando te surjan dudas.

2) Juega sin usar magia, nativos contratados o combate personaje contra personaje (aproximadamente lo equivalente al Segundo Encuentro de la Segunda Edición) para comenzar. Puedes saltarte o ignorar cualquier referencia a las fases de Contratar o Encantar en la Sección de Día, y las de color de magia, lanzar hechizos, atacar a otros

personajes y nativos contratados en combate, por la Noche. Las cartas de hechizos no necesitan ser preparadas, y los objetos y artefactos mágicos pueden ser tratados como objetos inertes con su Fama, Notoriedad y precio en Oro indicados. Al usar esta variante, selecciona tus personajes de entre aquellos recomendados para los dos primeros Encuentros en la lista de personajes de la Segunda Edición (los personajes que usan magia pueden ser afectados adversamente si se ignora el uso de hechizos!). Cuando tengas más confianza en el juego a este nivel, añade las reglas sobre nativos contratados y combate personaje contra personaje, y juega una o dos partidas (aproximadamente lo equivalente al Tercer Encuentro). Finalmente, añade las reglas sobre magia.

3) Permite a todos los principiantes jugar la primera partida (o la primera semana o dos de la primera partida) sin pre registrar los movimientos. Cuando jueguen sus turnos pueden hacer cualquier actividad permitida en cada fase si la restricción de seguir órdenes escritas durante el Amanecer. En esencia, cada principiante juega como si tuviera la Joya Atemporal en su poder.

Joel Yoder ha escrito un reglamento en forma de párrafos, *Magic Realm in Plain English* (*Magic Realm* en Inglés Sencillo), que es esencialmente equivalente a los reglamentos de la Segunda y Tercera Edición. Muchos jugadores principiantes lo han encontrado una alternativa útil al estilo más “legalístico” de las reglas numeradas de los reglamentos de la Segunda y Tercera Edición. Puedes encontrar *Magic Realm in Plain English* disponible para descargar en la página de *Magic Realm* de Boardgamegeek: <http://www.boardgamegeek.com/filepage/9357/mripepdf>

Existe también un tutorial comprensible que proporciona una aproximación paso a paso para aprender el juego, *The Book of Learning* (El Libro de Aprendizaje). Este tutorial plenamente ilustrado contiene extensos ejemplos de juego e ilustra las características únicas de cada uno de los dieciséis personajes del juego. *The Book of Learning* puede también descargarse de Boardgamegeek en: <http://www.boardgamegeek.com/filepage/79698/Magic-realm-tutorial-project>

Una serie de video-tutoriales sobre varios aspectos de *Magic Realm* puede ser encontrado en: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLD6A12F1A87B3A0AO>

Finalmente, si puedes jugar con alguien que ya conozca el juego, ipuede hacer este salto inicial en *Magic Realm* mucho más fácil! Puedes encontrar partidas jugadas por email orientadas a principiantes en las webs referenciadas más abajo.

1.4 Resumen del Juego

Nota: Esta sección proporciona un resumen de reglas más detalladas y completas que puedes encontrar en las Secciones 2-9. Si hay alguna inconsistencia entre esta sección y las posteriores, utiliza las reglas más detalladas de las secciones posteriores.

- 1.4.1** Cada jugador hace el papel de un personaje en el juego. Controla las piezas de ese personaje y usa el marcador de ese personaje para representarle en el mapa. Los personajes compiten en acumular Grandes Tesoros, Hechizos Utilizables, puntos de Fama, puntos de Notoriedad, y Oro. Antes de comenzar a jugar, cada personaje anota en número de puntos que necesita en cada categoría para ganar el juego. Obtiene esos puntos poseyendo o vendiendo armas, armaduras, caballos, y cartas de Tesoro, leyendo runas en sitios de tesoros o en Artefactos Mágicos y Libros de Hechizos para aprender nuevos hechizos, o luchando y matando monstruos, nativos u otros personajes.
- 1.4.2** El juego se desarrolla en los claros del mapa. Los personajes comienzan el juego en claros con Moradas y se mueven de claro en claro siguiendo los caminos. Cada personaje muestra dónde está actualmente situado poniendo su marcador de personaje en ese claro.
- 1.4.3** También sobre el mapa, pero boca abajo al principio del juego, hay fichas que representan sitios de tesoros y sonidos y avisos de monstruos que pueden aparecer en el mapa. Cuando los personajes acaban un turno en un hexágono,

esas fichas son reveladas. A medida que los personajes se mueven por el mapa, cada vez más de esas fichas serán reveladas, descubriendo a los jugadores dónde pueden encontrar monstruos y tesoros.

- a. En algunos claros del mapa los personajes pueden encontrar sitios de tesoros, representados por las fichas de sitio doradas, que pueden saquear para obtener tesoros (representados por cartas de tesoro) o, en algunos sitios, leer runas para aprender los hechizos de las cartas de Hechizos que encuentren allí.
- b. Las losetas hexagonales tienen también avisos (representados por las fichas amarillas de *Bones*, *Ruins*, *Smoke*, *Stink* y *Dank* [Huesos, Ruinas, Humo, Hedor y Humedad]) y sonidos (representados por las fichas rojas de *Howl*, *Flutter*, *Roar*, *Patter* y *Slither* [Aullido, Aleteo, Rugido, Golpeteo y Deslizamiento]) de monstruos. Cuando los personajes entran en una loseta hexagonal y revelen estas fichas, los monstruos merodeadores (según determina la Tirada de Monstruos cada día) pueden aparecer en el mapa al final de su turno y, por la noche, combatir con los personajes. Los monstruos merodeadores que ya estén en el mapa moverán al claro de un personaje y bloquearán los personajes descubiertos impidiendo que continúen con sus turnos.
- c. El combate ocurre al final de cada día. Durante el Combate los personajes pueden ser capaces de huir de o evadir a los monstruos, o pueden ser capaces de matarlos y ganar puntos de Fama y Notoriedad para sus Requisitos de Victoria. Por otra parte, los monstruos pueden matar al personaje, obligando al jugador a recomenzar en la Posada con el mismo u otro personaje, perdiendo todas sus posesiones, Fama, Notoriedad, Oro y descubrimientos. Los personajes con habilidades mágicas pueden también lanzar hechizos durante las rondas de combate durante la noche.
- d. En las Moradas de las losetas de Valle o de Bosque los personajes encontrarán grupos de nativos con los que pueden comerciar para vender tesoros por oro o comprar tesoros u objetos que tenga el líder del grupo. Pueden intentar también contratar a los nativos para que les ayuden a buscar tesoros y a combatir a los monstruos, personajes u otros nativos. Los personajes pueden combatir con los nativos, esperando matarles y obtener puntos de Notoriedad y Oro, y saquear sus posesiones abandonadas. Por otra parte, los personajes pueden ser muertos por los nativos en combate, perdiendo todo y teniendo que comenzar de nuevo. Los nativos que no sean amistosos o aliados pueden bloquear y combatir un personaje de manera inesperada.
- e. Acompañando a los grupos de nativos o en ciertos sitios de tesoros, los personajes pueden encontrar fichas representando visitantes, individuos que tienen tesoros o hechizos para vender y que comprarán objetos de los personajes por oro, y campañas que los personajes pueden emprender con varios grupos de nativos como sus aliados.

1.4.4 Los personajes pueden cooperar con otros personajes para incrementar sus opciones de encontrar tesoros útiles y ganar Fama y Notoriedad combatiendo con monstruos y nativos. ¡Pero cuidado! Los personajes pueden también atacar y matar a otros personajes para ganar Notoriedad y robarles su Oro y posesiones.

1.4.5 Al final de la partida, se calculan los Puntos de Victoria comparando su Fama, Notoriedad, Oro, Grandes Tesoros y Hechizos Utilizables con los Requisitos de Victoria anotados al comienzo de la partida. Los personajes que hayan cumplido con sus requisitos u obtenido una puntuación positiva han ganado la partida. El personaje que haya conseguido más Puntos por encima de sus Requisitos será el Vencedor.

1.5 Dónde Encontrar Más Sobre *Magic Realm*

Un sitio excelente con muchas referencias del juego es la *Magic Realm* Wiki, en: <http://triremis.com.au/wiki-mr/pmwiki.php?n>Main.HomePage>

Otro excelente sitio de *Magic Realm* con archivos, software y artículos de The General sobre *Magic Realm*, puede encontrarse en: <http://www.nand.it/mr/>

Boardgamegeek tiene una buena colección de enlaces y recursos de *Magic Realm* en: <http://www.boardgamegeek.com/boardgame/22/Magic-realm>

Las Secciones de Melé mejoradas usadas en este reglamento pueden encontrarse en: <http://www.boardgamegeek.com/filepage/8503/improved-melee-sections-for-characters-denizens>

Aunque el juego está fuera de impresión, puedes encontrar partes del juego en: <http://www.tarotmoon.com/MRParts/mrparts.html>

Magic Realm Light 30 (MRL30) es una versión ligera, en solitario, de *Magic Realm* que puede jugarse en unos 30 minutos en una simple hoja de juego A4 impresa. Este mini juego puede usarse para aprender las reglas básicas y el sistema de juego de *Magic Realm*: <https://boardgamegeek.com/boardgame/176070/Magic-realm-light-30>

También puedes encontrar muchas variantes de las reglas en la red.

The Book of Quests (El Libro de Misiones), nuevas condiciones de victoria implicando detalladas historias de los personajes, fue desarrollado por Jay Richardson y está disponible para descarga desde Boardgamegeek en:

<http://www.boardgamegeek.com/filepage/76484/Magic-realm-book-quests-3rd-ed>

Robin Warren ha desarrollado una expansión del juego con nuevas losetas, nuevos monstruos, nuevos tesoros, nuevas fichas y nuevas reglas en:

<http://magicrealm.dewkid.com/expansion.htm>

Finalmente, *RealmSpeak*, una versión para ordenador del juego para jugar en solitario o en grupo fue desarrollada por Robin Warren. *RealmSpeak* proporciona una oportunidad para probar estrategias de personajes en aventuras en solitario en el Reino y es altamente recomendado para aprender el juego. Puede descargarse en: <http://magicrealm.dewkid.com>

1.6 Definiciones

Asignado – Un habitante está asignado si está en la hoja de un personaje o de otro habitante al cual esté atacando, o si está en su propia hoja siendo atacado por un personaje u otros habitantes.

Bestia – Una Rana, Ardilla, Pájaro, Águila, León o Dragón creada por el hechizo Transformación.

Claro de Bosque – Cualquier claro que no sea un claro de cueva ni de montaña.

Claro de Cueva – Un claro que está en una cueva.

Claro de Montaña – Un claro que tiene escarpaduras dibujadas alrededor en una loseta de montaña; no todos los claros de una loseta de montaña es un claro de montaña.

Criatura – Una bestia o monstruo.

Esbirro – Cualquier nativo o monstruo contratado o controlado por un personaje.

Ficha – Los marcadores cuadrados más pequeños, incluyendo fichas de acción, sonido, aviso, sitio, *Lost City* (Ciudad Perdida) y *Lost Castle* (Castillo Perdido), Tirada de Monstruos, Día (Turno), Clima, visitante y número.

Fichas Activas – Ver Fichas En Juego.

Ficha de Atención – La ficha de acción con el símbolo del personaje impreso en una cara y con la otra cara en blanco.

Fichas En Juego – Cualquier ficha que puede ser jugada durante el Día o la Noche para cualquier propósito. Incluye fichas de acción regulares que no estén fatigadas o heridas y fichas de color encantado.

Fichas Fuera del Juego – Fichas de acción no disponibles para su uso durante las actividades de Día o Noche. Incluye fichas fatigadas, heridas, y fichas de Magia dedicadas a hechizos.

Habitante – Un monstruo o nativo del *Magic Realm*.

Jugador – Persona que juega con uno de los personajes. Se hacen algunas distinciones entre personaje y jugador en algunas reglas.

Líderes Contratados – El HQ (jefe) de cada grupo de nativos. Al ser contratado, el HQ hace un turno como un personaje. Los monstruos controlados también actúan como líderes contratados.

Loseta de Cueva – Cualquier loseta con al menos una cueva en ella, donde pueden aparecer sitios de tesoros.

Loseta de Montaña – Una loseta con al menos un claro de montaña donde pueden aparecer sitios de tesoros. Incluye también la loseta *Deep Woods* (aunque no hay montañas en ella) para completar las 5 losetas de Montaña, junto con las 5 losetas de Cuevas, en las que pueden aparecer sitios de tesoros.

Marcador – Cualquier pieza del juego distinta a las losetas hexagonales, cartas de personaje y fichas.

Mercenarios – Cualquier habitante que es contratado por un personaje, incluyendo líderes contratados, subordinados, y monstruos contratados.

Merodeador – Los habitantes que están merodeando cada día son aquellos en la fila correspondiente a la Tirada de Monstruos del día. Los habitantes merodeadores se moverán desde Carta de Aparición al mapa de juego si son convocados por fichas del juego, y los monstruos merodeadores moverán dentro de su loseta hexagonal cuando los personajes y líderes contratados acaben allí su turno.

Nativo – Un miembro de un grupo de nativos que puede ser contratado, se puede comerciar, o combatir.

Nativos de Guarnición – Grupos de nativos que comienzan en el mapa en una morada, incluyendo la Orden, la Guardia, los Soldados, y los Trúhanes.

Personaje – Uno de los 16 tipos de aventurero que pueden ser jugados por un jugador. Descritos en las cartas de personaje.

Subordinados – Nativos contratados que no son líderes (HQs) y monstruos contratados. Los subordinados no hacen turnos por sí mismos y solo pueden seguir a personajes o líderes contratados.

Visitantes – Uno de los cuatro individuos que pueden aparecer en el mapa cuando la Fila 6 esté merodeando. Puede comerciarse con ellos, pero no contratarlos ni combatirlos.

2.0 Guía sobre las Piezas del Juego

*Esta guía proporciona una referencia rápida a la información sobre las piezas del juego.
No es necesario memorizar esta información.*

Notas:

1. Los hexágonos grandes de cartón se denominan “losetas hexagonales” o “losetas de mapa”. Los cuadrados pequeños de cartón se denominan “fichas”. Todas las demás piezas de cartón se denominan “marcadores”.
2. Los marcadores redondos representan a los personajes y los objetos que pueden poseer. Los marcadores cuadrados representan moradas, monstruos y nativos (y las monturas personales de los nativos).

2.1 El Mapa

- 2.1.1 Losetas:** Las Losetas de Mapa hexagonales (o “losetas hexagonales”) muestran el terreno del *Magic Realm*. El lado verde de cada loseta es el lado frontal o “normal”; el lado reverso multicolor es el lado “encantado”. El lado “encantado” permanece boca abajo a menos que la loseta de mapa sea encantada durante el juego (habitualmente por un personaje en una fase de Encantar).
- a. Las losetas hexagonales se colocan lado a lado, con el lado verde hacia arriba, para crear el mapa del *Magic Realm*. Una vez montado, el mapa muestra un bosque montañoso, salpicado de claros y cuevas que están interconectados por una red de caminos. Las cuevas y túneles subterráneos están representados en negro, perfilados con rayas blancas. Los diversos tipos de terreno están ilustrados en la figura que sigue a la Tabla de Contenidos.
 - b. La mayor parte del juego tiene lugar en los *claros* circulares. Los personajes comienzan el juego en los mismos claros que las Moradas y se mueven de claro en claro siguiendo los caminos. Cada claro contiene un número amarillo, de modo que puede ser identificado por su número y loseta. Por ejemplo, “Nut Woods 2” (o la abreviatura “NW2”) identifica el claro indicado con un “2” en la loseta *Nut Woods*. Hay tres tipos de claros: los claros subterráneos negros son claros de cueva o “cuevas”; los claros marrón claro rodeados por riscos de montaña grises son claros de “montaña”; y todos los demás claros son claros de “bosque”.
 - c. Los claros están conectados por cuatro tipos de caminos: “túneles” subterráneos negros, “caminos abiertos” marrón claro; “pasos ocultos” marrón oscuro; y “pasajes secretos” negros moteados de gris. No hay cruces o bifurcaciones entre los claros – los caminos abiertos corren sobre los túneles sin conectarlos, y los puentes muestran un camino que pasa por encima de otro sin conectarlos. Los caminos se conectan de loseta a loseta. Los caminos que acaban fuera del borde del mapa normalmente no se usan, excepto para abandonar el juego (ver Regla 9.2.2b). *Nota:* Las “entradas de Minas” solo muestran por donde los caminos abiertos se introducen en la tierra para convertirse en túneles. No afectan al juego.
- 2.1.2** Cuando una loseta está con el lado “encantado” hacia arriba, la propia loseta proporciona automáticamente una fuente ilimitada de color de magia a cualquiera que esté en esa loseta (ver Regla 4.6.2e). El lado verde de la loseta no suministra color de magia.
- 2.1.3** Las fichas de mapa se colocan en las losetas boca abajo para definir en secreto lo que hay en cada loseta.
- a. Cada ficha de Sitio dorada indica un sitio de tesoros. El número en la ficha

Abreviaturas de Losetas de Mapa

AV	Awful Valley
BV	Bad Valley
BL	Borderland
CN	Cavern
CS	Caves
CL	Cliff
CG	Crag
CV	Curst Valley
DV	Dark Valley
DW	Deep Woods
EV	Evil Valley
HP	High Pass
L	Ledges
LW	Linden Woods
MW	Maple Woods
M	Mountain
NW	Nut Woods
OW	Oak Woods
PW	Pine Woods
R	Ruins

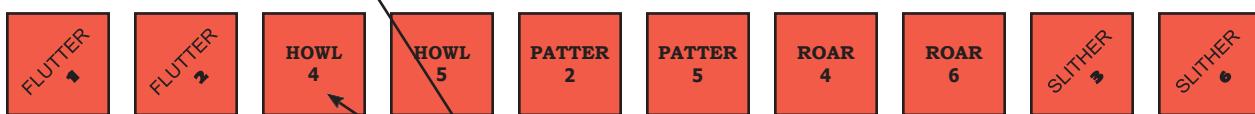
indica el claro donde está localizado el sitio, y el nombre en la ficha identifica el sitio. *Ejemplo:* La loseta conteniendo la ficha “Hoard 6” contiene el sitio Hoard en el claro “6”.

- b. Las fichas de Sonido rojas identifican los sonidos del bosque (sonidos producidos por monstruos) e indican el claro donde los monstruos pueden aparecer. El número de la ficha indica el claro, y la palabra en la ficha implica qué monstruos pueden aparecer allí. Las fichas rojas *Lost City* y *Lost Castle* significan concentraciones de fichas de Sonido y de Sitio. Ellas identifican regiones repletas de monstruos y tesoros.
- c. Las fichas amarillas de Aviso representan otras pistas que identifican monstruos o moradas cercanos. La letra en cada ficha define el tipo de loseta en el que se coloca: “V” para losetas de Valle, “W” para losetas de Bosque, “C” para losetas con Cuevas, y “M” para losetas de Montaña (y los misteriosos *Deep Woods*). Las fichas de Aviso implican monstruos que pueden aparecer en cualquier claro de la loseta.

Fichas de Sitio



Fichas de Sonido

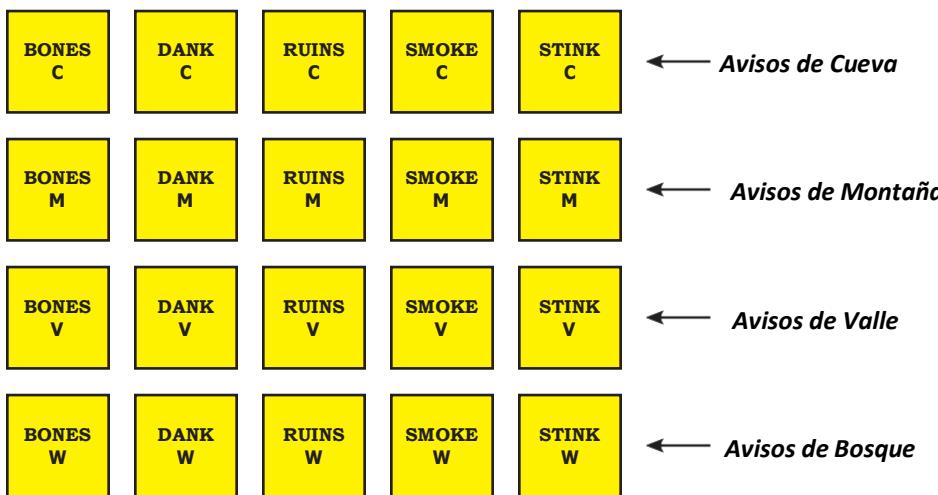


Lost Castle y Lost City



Claro donde es colocado el marcador

Fichas de Aviso



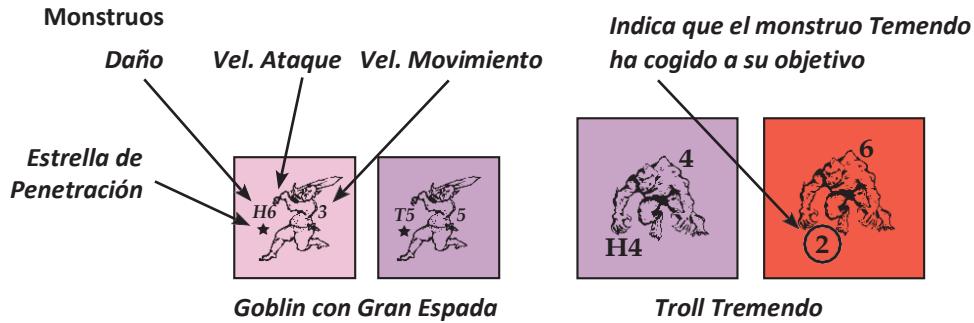
- 2.1.4** Los marcadores de Morada representan edificios y campamentos habitados por humanos.

Moradas



2.2 Habitantes

- 2.2.1** Las piezas de monstruos, nativos y visitantes representan los “habitantes” que viven en el *Magic Realm*.
- 2.2.2** Los marcadores de monstruos y nativos representan los monstruos y humanos dibujados en ellos. Los números, letras y estrellas en esos marcadores son valores de combate.
- La letra en cada marcador define la fuerza y daño infligido por su ataque, y las estrellas son “estrellas de penetración” que se añaden al daño que infligen. El número con esta letra define la velocidad de su ataque, y el otro número en el marcador indica su velocidad de maniobra o movimiento. Estos números muestran cuánto tiempo lleva al habitante completar un ataque o un movimiento. Números más bajos significan acciones más rápidas.
 - Cada lado del marcador muestra valores de combate diferentes (generalmente, el lado más oscuro se gira hacia arriba cuando el monstruo o nativo es más agresivo). Cada monstruo o nativo utiliza siempre los valores que se muestran boca arriba en ese momento. Los monstruos y nativos no contratados o controlados siempre están con el lado claro hacia arriba durante el Día. Ellos se giran solo durante el combate.



- 2.2.3 Monstruos:** Cada marcador de monstruo representa al monstruo dibujado en el marcador. El tamaño de cada marcador de monstruo indica el tamaño y “vulnerabilidad” del monstruo – los marcadores más grandes son los monstruos más grandes y duros. La “vulnerabilidad” del monstruo es el daño que debe ser infligido en él para matarlo, y es el mismo que su tamaño y su fuerza de movimiento y vuelo. Los marcadores más grandes son monstruos Tremendos, los marcadores de tamaño medio son monstruos Pesados y los marcadores más pequeños son monstruos Medios.

- La lista de Monstruos identifica cada monstruo e indica su tamaño, arma y longitud de arma, método de ataque, bono de Fama, bono de Notoriedad, y si está blindado, y muestra los valores de combate en ambos lados de cada

monstruo. Los bonos de Fama y Notoriedad se usan para determinar los puntos que obtiene un personaje por matar al monstruo.

- b. La mayoría de monstruos tienen una longitud de arma de cero (“dientes/garras”), y atacan golpeando. Si el monstruo tiene un arma, cabeza o garrote, se indican su arma y su longitud de arma. Los Demonios y Diablillos atacan usando hechizos si están por su lado claro, pero usan dientes/garras por su lado rojo.
- c. El lado rojo de los doce marcadores de monstruos Tremendos tiene un significado especial: ¡muestra los valores de combate cuando coge a un enemigo para destrozarlo! Los marcadores de monstruos Tremendos normalmente están con su lado rojo hacia abajo, y los marcadores de otros monstruos (incluidos los marcadores de cabezas y garrotes) están normalmente con el lado más claro hacia arriba. Estos marcadores se giran solo durante el combate, y cuando el combate termina se vuelven del lado normal otra vez.
- d. Los Dragones, Trolls y Serpientes (incluyendo Víboras) son los únicos monstruos blindados. Estos monstruos están protegidos por armadura en todas direcciones; todo ataque que les golpee choca con la armadura y pierde una estrella de penetración. La armadura de un monstruo no puede ser dañada o destruida mientras el monstruo viva.
- e. Cinco de los monstruos tienen 2 marcadores: cada Gigante tiene un marcador extra que representa un garrote, y cada Dragón Tremendo tiene un contador extra que representa su cabeza. Cada marcador extra mueve con su monstruo, pero ataca separadamente, con sus propios valores de combate. Los marcadores extra no pueden ser atacados; la única manera de matar uno de ellos es matando al monstruo al que pertenece.

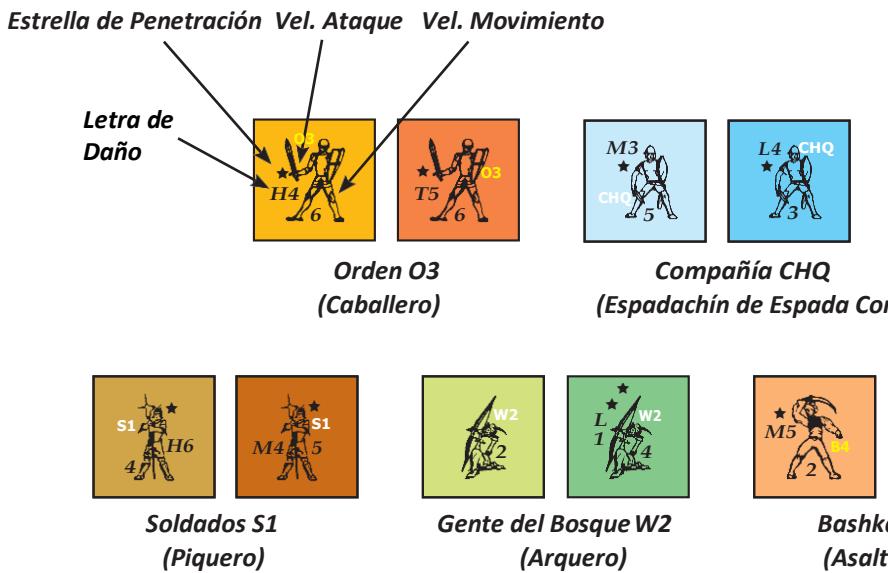
Cabezas y Garrote



- f. Valores de Vuelo: Algunos monstruos tienen “valores de vuelo” en lugar de valores de movimiento (ver la Lista de Monstruos), y otros habitantes y personajes pueden adquirir valores de vuelo mediante magia. Los valores de vuelo, como los valores de movimiento, consisten en una letra de fuerza y un tiempo de movimiento. Cuando un personaje o habitante tiene una fuerza de vuelo que le puede llevar, él puede usarla para volar. Los monstruos voladores siempre vuelan. Vuelan cuando cargan en combate, y si son contratados o controlados ellos vuelan al mover.

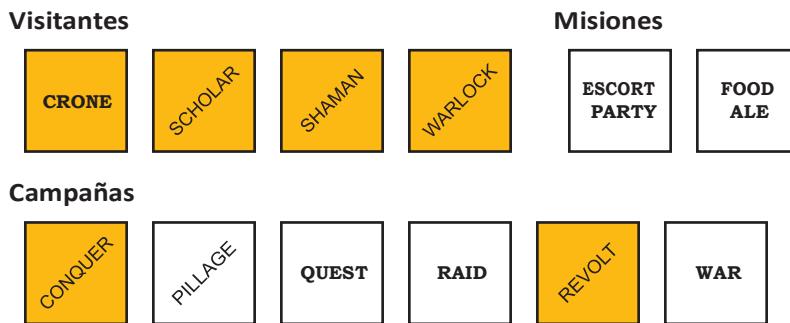
Monstruos Voladores



Nativos

2.2.4 Nativos: Cada marcador de nativo representa al nativo dibujado en el marcador. La Lista de Nativos identifica cada tipo de nativo en indica su bono de Oro, bono de Notoriedad, longitud de arma, método de ataque, peso, fuerza de movimiento, vulnerabilidad, si está blindado, y el “salario” básico que determina cuánto oro anotado cuesta contratarlo. Cada nativo tiene la longitud de arma, método de ataque y armadura implícita en el dibujo de su marcador. Excepto los Caballeros, la fuerza de movimiento y vulnerabilidad de cada nativo equivalen a su peso. Los Caballeros tienen peso Pesado, pero fuerza de movimiento y vulnerabilidad Tremendas.

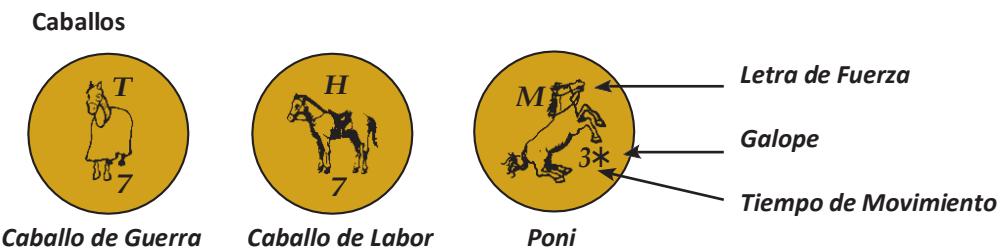
- Los nativos están divididos en nueve grupos. Cada marcador de nativo tiene un código de identidad (o “código ID”) que le identifica a él y al grupo al que pertenece. La *Compañía* (código ID “C”) son los marcadores azules, los *Bashkars* (“B”) y *Trúhanes* (“R”) son rojos, la *Guardia* (“G”) y la *Orden* (“O”) son dorados, los *Lanceros* (“L”) y la *Gente del Bosque* (“W”) son verdes, y la *Patrulla* (“P”) y los *Soldados* (“S”) son marrones.
- El código ID en cada marcador de nativo identifica al nativo y a su grupo. La primera letra identifica a su grupo, y el resto del código le identifica dentro del grupo: el líder del grupo tiene el código “HQ”, y sus subordinados están identificados con números.
- El líder de un grupo de nativos es especial – él es el único que comercia, y es el único que convoca fichas de visitante/misión, incluso cuando el grupo está disperso. Cuando es muerto (o contratado), nadie de ese grupo puede comerciar o convocar fichas de visitante/misión. El líder también tiene capacidades mayores que los demás miembros de su grupo de nativos cuando es contratado.
- Los otros números, letras y símbolos en cada nativo son sus valores de combate. La letra de daño y estrellas de penetración definen el daño que infinge cuando golpea. El número con la letra de daño define su tiempo de ataque y el otro número es su tiempo de movimiento. La Tabla de Nativos indica todos los nativos de cada grupo de nativos y sus valores de combate, incluyendo los de sus caballos.



2.2.5 Fichas de Visitante/Misión: Las fichas de visitante/misión tienen una variedad de usos. Cuando un nombre (*Crone, Scholar, Shaman, Warlock*) está boca arriba, la ficha representa un *visitante* – un sabio o mago que está visitando el *Magic Realm*. Cuando *Escort Party* o *Food/Ale* están boca arriba, la ficha representa un grupo de gente desamparada que están en una *misión*. Cuando *Conquest, Pillage, Quest, Raid, Revolt* o *War* están boca arriba, la ficha representa un mensajero o demagogo con la autoridad de comenzar una *campaña*. Las Misiones y campañas se describen en la Regla 7.2.4.

2.3 Pertenencias y Cartas de Hechizos

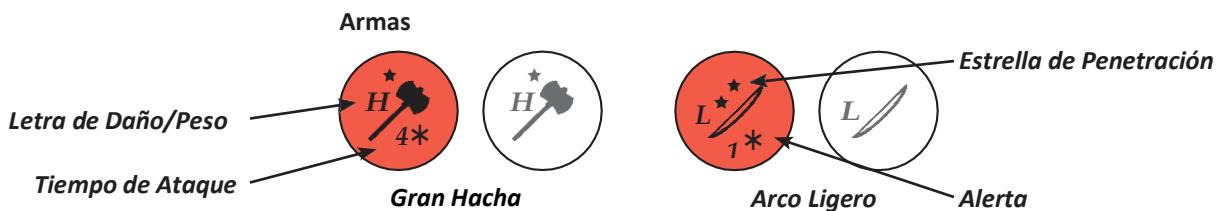
- 2.3.1** Los marcadores de armas y armaduras, las cartas de Tesoros y los marcadores redondos de caballos son “pertenencias” que los personajes pueden poseer; las armas, armaduras y cartas de Tesoros son “objetos” que deben ser acarreados. Las cartas de hechizos representan información que debe ser aprendida.
- 2.3.2** Las pertenencias acarreadas por un personaje deben estar “activas” o “inactivas”. Los objetos activos están disponibles para su uso inmediato por el personaje; los objetos inactivos deben ser activados antes de poder ser usados. Los objetos activos e inactivos deben ser mantenidos aparte.



2.3.3 Caballos: Cada marcador de caballo representa al caballo dibujado en él. Hay tres tipos de caballo: ponis, caballos de labor y caballos de guerra, tal como se indica en la Lista de Caballos. Cuando un personaje tiene un caballo activo, lo está montando. Los caballos inactivos son guiados y representan caballos de carga. Cada marcador de caballo tiene la letra de fuerza y el número de tiempo mostrado en el lado que esté boca arriba en ese momento.

- Los marcadores redondos de caballos son monturas que los personajes pueden obtener y montar durante el juego. Los nativos contratados nunca pueden usar los marcadores redondos de caballos. Ellos pueden usar solo sus propios caballos nativos. Los marcadores cuadrados de caballos son las monturas personales de los nativos y no pueden ser usados por los personajes.
- Cada caballo nativo pertenece al nativo con su mismo código ID.

- c. La letra en cada marcador de caballo define su fuerza, y el número define el tiempo que tarda en mover. Cada lado del marcador muestra diferentes valores; el lado que muestra un asterisco se gira hacia arriba cuando el caballo está “galopando”, y el lado sin asterisco se gira hacia arriba cuando el caballo está “caminando”. El caballo siempre tiene los valores que estén hacia arriba en ese momento.
- d. Cada marcador de nativo y caballo nativo está siempre con su lado claro hacia arriba excepto durante el combate o cuando está contratado.



2.3.4 Armas: Cada marcador de arma se identifica con la silueta del marcador. La Lista de Armas identifica cada arma y define la longitud del arma y su método de ataque. Ciertas cartas de tesoros también funcionan como armas, y sus atributos están indicados en la carta o en la Lista de Tesoros.

- a. Cada arma tiene un valor de longitud de 0 a 18 (estos números no están indicados en los marcadores; están indicados en la Lista de Armas). Números más grandes indican armas más largas.
- b. Las letras, números, y símbolos impresos en las armas definen cómo funcionan en combate.
 - b.1) El número en un arma es su tiempo de ataque, que define cuánto tiempo tarda el arma en completar un ataque (números más bajos significan ataques más rápidos).
 - b.2) La letra en el arma define el peso del arma y define también el daño que infinge cuando impacta, medido en los mismos niveles que el peso (“L” para Ligero, y así). *Especial:* Cuando está con el lado no alertado hacia arriba (sin letra), una Lanza infinge daño Despreciable. Aún tiene peso Medio.
 - b.3) Cada estrella de penetración en el arma añade un nivel de daño, pero cuando el arma impacta en armadura una de las estrellas de penetración no cuenta (las estrellas adicionales incrementan el daño de manera normal). *Ejemplo:* Un arma Ligera con dos estrellas de penetración infinge daño Pesado normalmente, daño Medio contra armadura.
- c. Hay dos métodos de ataque: por *golpe* (“armas de golpe”) y por *proyectil* (“armas de proyectil”). El método de ataque del arma modifica el daño que infinge: las armas de proyectil deben tirar en la Tabla de Proyectil para ajustar el nivel de daño, y las armas de golpe ganan un nivel de daño cuando son jugadas con excesiva fuerza de Lucha. El método de ataque está indicado en la Lista de Armas.
- d. Un marcador de arma está “alertado” cuando el lado rojo del contador que muestra un asterisco está boca arriba. Cuando el otro lado está boca arriba, está “desalvertado”. Cada marcador usa los valores que están boca arriba en ese momento. Solo las armas activas pueden ser alertadas; cuando está inactiva o no poseída, un arma debe tener su lado desalvertado hacia arriba. Las armas pueden atacar con cualquier lado hacia arriba, pero la mayoría de

armas son más efectivas cuando el lado alertado está boca arriba. *Nota:* Las cartas de armas no pueden ser alertadas. Las cartas de armas permanecen boca arriba cuando están activas y siempre tienen los valores mostrados en la carta.

- e. Los marcadores de armas se colocan con el lado desalertado hacia arriba justo antes del inicio de cada día. Ellos permanecen con el lado desalertado boca arriba a menos que sean alertados durante el día usando una fase de Alertar o en ciertas ocasiones durante el combate. Sea cual sea el lado boca arriba debe mantenerse así hasta que el marcador sea girado de nuevo en una fase de Alertar o al impactar o fallar en combate.

Armaduras



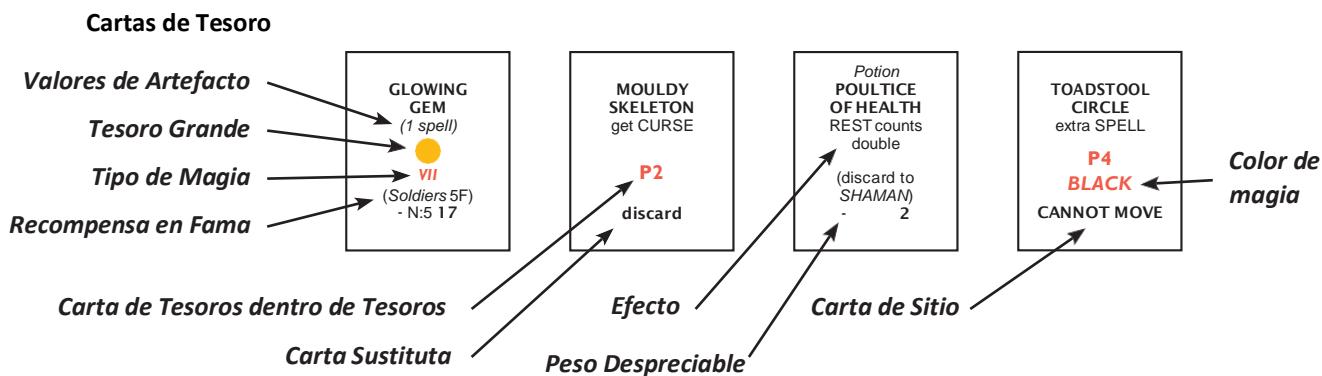
- 2.3.5 Armadura:** Cada marcador de armadura representa la armadura dibujada en él. Hay cuatro tipos de armadura: cascos, corazas, escudos y trajes de armadura.

- a. Cada carta y marcador de armadura muestra una letra que define el peso y resistencia de la armadura. Esta resistencia define la cantidad de daño necesario para afectar a la armadura – la armadura ignora ataques que infligen menos daño. *Ejemplo:* Un escudo Medio no es afectado por daño Ligero.
- b. Cada marcador de armadura se gira con su lado “intacto” hacia arriba al inicio del juego. Al ser dañado se gira con el lado “Dañado” hacia arriba, y permanece con el lado dañado boca arriba hasta ser reparado o destruido. Mientras esté dañado protege a su propietario normalmente.

- 2.3.6 Marcadores de Tesoro:** Los cuatro marcadores dorados de armas (las espadas *Bane*, *Truesteel*, *Living* y *Devil*) y los cuatro marcadores dorados de armaduras (denominados *Gold Helmet*, *Silver Breastplate*, *Jade Shield* y “T” *Armor*) son valiosos “marcadores de tesoro”; los otros marcadores de armas y armaduras son objetos ordinarios. El pony denominado “L2” por un lado y “L4” por el otro, y el caballo de guerra denominado “T3” por un lado y “T5” por el otro son también tratados como marcadores de tesoro; los demás caballos son ordinarios.

- 2.3.7 Cartas de Tesoro:** Las cartas de Tesoro representan una variedad de objetos incluyendo armas, armaduras, botas, guantes, otras ropas, joyería, pociones y más. Cada carta de Tesoro representa el objeto nombrado en la carta. Las cartas con un punto dorado son “Tesoros Grandes” con un valor obvio; las cartas sin punto dorado son “Tesoros Pequeños” que son menos valiosos (o su valor es menos obvio). Las cartas con un punto rojo son “Grandes Tesoros”.

- a. Cada carta de Tesoro tiene una letra que define su peso y un número que define su precio en Oro. La frase en el centro de la carta indica para qué puede usarse durante el juego. La Lista de Tesoros explica cómo se usa cada carta de Tesoro, y la Tabla de Tesoros proporciona estadísticas para cada carta de Tesoro, como Fama, Notoriedad, precio en Oro, peso, tipo de hechizo, tipo de Magia, tesoros grandes y Grandes Tesoros, y otra información indicada en la carta de Tesoro.

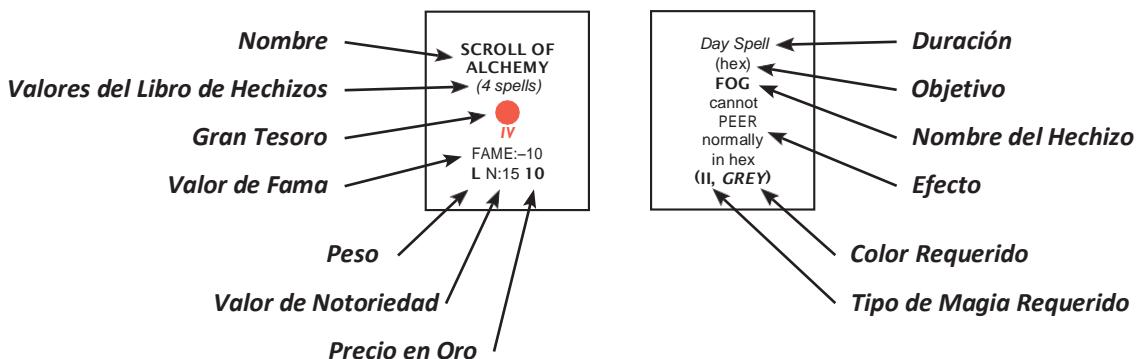


- a.1) Algunas cartas de Tesoro tienen también un valor de Notoriedad y un valor de Fama o recompensa en Fama. Un *valor* de Fama es identificado con la palabra “*FAME:*” seguida por un número. Una *recompensa* en Fama es identificada por el nombre de un grupo de nativos, un número y una “F”, todo entre paréntesis.
- a.2) Los colores y números romanos impresos en rojo significan cartas Encantadas con color de magia o cartas con tipos de Magia que funcionan de manera limitada como una ficha de Magia. Cada carta Encantada suministra el color nombrado en ella (en rojo), a todos los personajes en su claro. Los personajes pueden usar cartas con un tipo de Magia impreso en ellas para lanzar hechizos.
- b. Las seis cartas denominadas “P1” a “P6” en rojo son cartas de Tesoros dentro de Tesoros que contienen otros tesoros. El *Chest* (Cofre) (P1) es un objeto, pero los *Remains of Thief* (Restos de Ladrón) y el *Mouldy Skeleton* (Esqueleto Mohoso) son intercambiados por objetos, mientras que el *Toadstool Circle* (Círculo de la Seta Venenosa), la *Crypt of the Knight* (Cripta del Caballero), y el *Enchanted Meadow* (Prado Encantado) son “cartas de Sitio” – sitios donde están ubicados los tesoros.

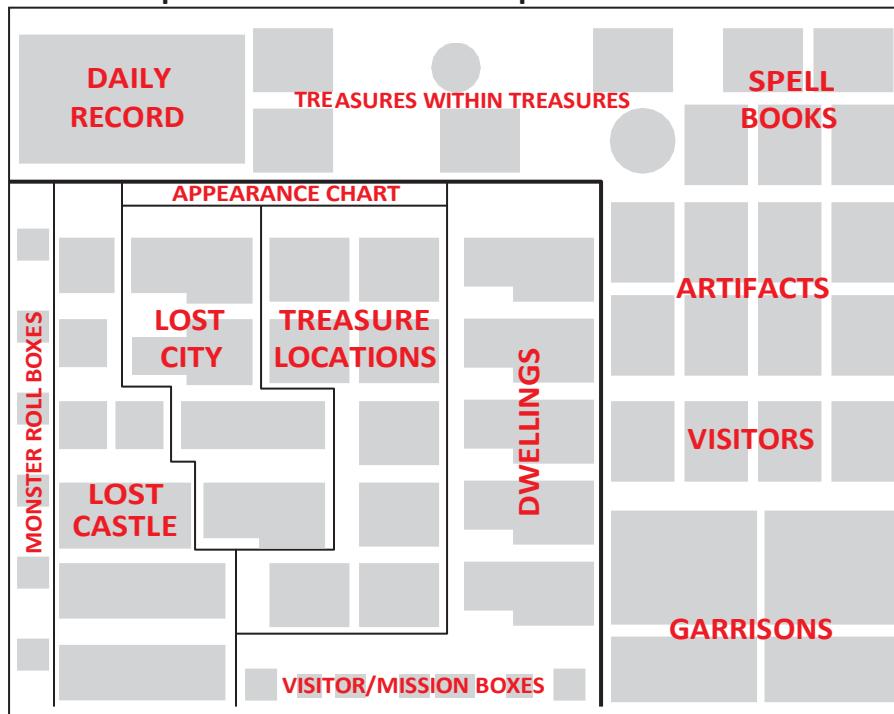
2.3.8 Hechizos: Las cartas de Hechizo significan hechizos mágicos. Cada carta de Hechizo muestra el nombre del hechizo y resume sus cualidades. Identifica el tipo de Magia y el color de magia necesario para lanzar el hechizo, especifica el objetivo(s) sobre el que se puede lanzar, y resume el efecto del hechizo y su duración (cuánto permanece en efecto). La Lista de Hechizos explica cada hechizo en detalle.

2.3.9 Artefactos y Libros de Hechizos: Cada Artefacto contiene una carta de Hechizo, y cada Libro de Hechizos contiene cuatro cartas de Hechizo. Cada carta de Artefacto y de Libro de Hechizos puede ser usada como ficha de Magia limitada a lanzar la carta(s) de Hechizo contenida en ese Artefacto o Libro. El número romano rojo en cada carta identifica el tipo de ficha de Magia que puede usarse como tal.

Libro de Hechizos y Carta de Hechizo



Esquema de la Carta de Preparación de Tesoros



2.4 La Carta de Preparación de Tesoros

2.4.1 La Carta de Preparación se usa para contener piezas que están ocultas en algún sitio del mapa o que son demasiado voluminosas para tenerlas en el mapa. La mayoría de habitantes y objetos comienzan el juego en la Carta de preparación y se mueven al mapa durante el juego. La Carta de Aparición contiene habitantes que pueden aparecer en el mapa. Las secciones de Localización de Tesoros y Tesoros dentro de Tesoros contienen tesoros ocultos en las fichas de Sitio; los personajes pueden obtener estos tesoros descubriendo y saqueando las fichas de Sitio. Las secciones de las Moradas, Guarniciones y Visitantes contienen objetos y caballos pertenecientes a los nativos y visitantes; los personajes los pueden obtener yendo donde estén los nativos y visitantes y comerciando con ellos.

- Cada casilla en las secciones de *Lost Castle* y *Lost City* contiene el tipo de monstruo dibujado en la casilla. El número grande en la casilla indica el número de monstruos en la casilla; las casillas sin número solo contienen un monstruo.
- Cada casilla en la sección de Localización de Tesoros contiene las cartas de tesoro y cartas de hechizo indicadas en la casilla, más el monstruo dibujado en la casilla. Estos tesoros, hechizos y monstruos están todos ocultos en el mapa.
- Cada par de casillas en la sección de Moradas contiene el grupo de nativos nombrado en el rectángulo, más todos los objetos poseídos por ese grupo. Los nativos (y cualquier caballo que estén montando) se colocan en la casilla cuadrada; el número grande en la casilla muestra cuántos nativos hay en el grupo. Cualquier objeto poseído por el grupo (incluyendo marcadores redondos de caballos) es colocado en la casilla rectangular.
- Las siete casillas pequeñas en la última fila de la sección de Moradas se usan para contener las fichas de visitante/misión.

2.4.2 Cada casilla en la sección de Guarniciones contiene los objetos poseídos por el grupo de nativos nombrado en la casilla. El grupo de nativos mismo está en el mapa, en la Morada dibujada en la casilla.

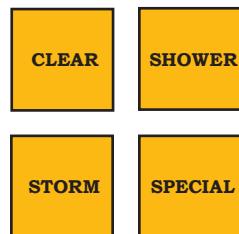
2.4.3 Cada casilla en la sección de Visitantes contiene los objetos y hechizos poseídos por el visitante nombrado en la casilla.

2.4.4 Las casillas en las secciones de Artefactos y Libros de Hechizos contienen cartas de Hechizos que han sido inscritas en objetos y libros.

2.4.5 Cada casilla en la sección de Tesoros dentro de Tesoros contiene tesoros extra que están ocultos dentro de una de las casillas de Localización de Tesoros.

2.4.6 La ficha de Día (Turno) se coloca en la pista de Registro Diario para identificar el turno que está en progreso. *Nota:* Si se están usando las reglas opcionales de Estaciones/Clima (ver Regla 10.D.1), una de las cuatro fichas de Clima y uno de las seis fichas rojas con números son colocadas también en esta pista para tener un registro del clima.

Fichas de Clima



2.5 Piezas de Personaje

2.5.1 Cada Personaje tiene una carta de Personaje, un marcador de personaje, una ficha de Atención y 12 fichas de Acción.

2.5.2 La carta de personaje proporciona una rápida referencia del personaje. En el anverso de la carta aparecen su nombre y su dibujo, y muestra el símbolo que identifica todas sus piezas personales. El reverso resume sus cualidades e indica los objetos con los que comienza el juego. Cada personaje es explicado en detalle en la Lista de Personajes.

- Su Peso/Vulnerabilidad define su peso y vulnerabilidad. Sus Ventajas Especiales son reglas especiales que se aplican solo a él.
- La sección de Desarrollo perfila las cuatro etapas por las que ha pasado para convertirse en lo que es. Muestra el nombre, armas, armaduras y hechizos que ha tenido en cada etapa, y las fichas de Acción que ha obtenido en cada etapa. El personaje está ahora en su cuarta etapa al comienzo del juego. Las etapas anteriores se usan solo con las reglas opcionales del Juego de Desarrollo (ver Regla 10.E.5-6).
- La parte inferior de la carta muestra las relaciones de comercio que afectan cómo comercia con visitantes y líderes nativos.

2.5.3 El marcador de personaje es el marcador redondo que muestra su símbolo. Es de color verde por un lado y beige por el otro. El marcador de un personaje se coloca con el lado verde hacia arriba cuando está escondido, y con el lado beige hacia arriba cuando está descubierto.

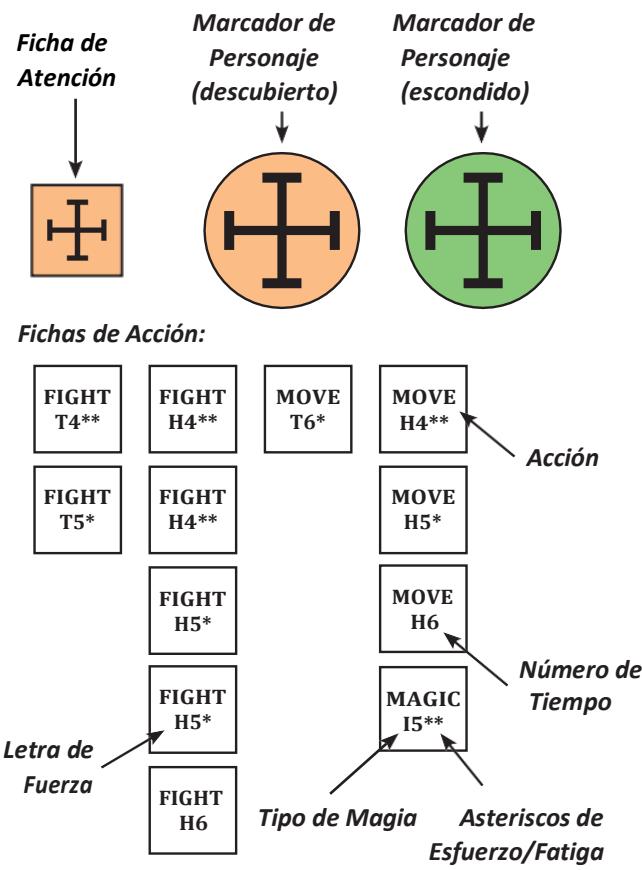
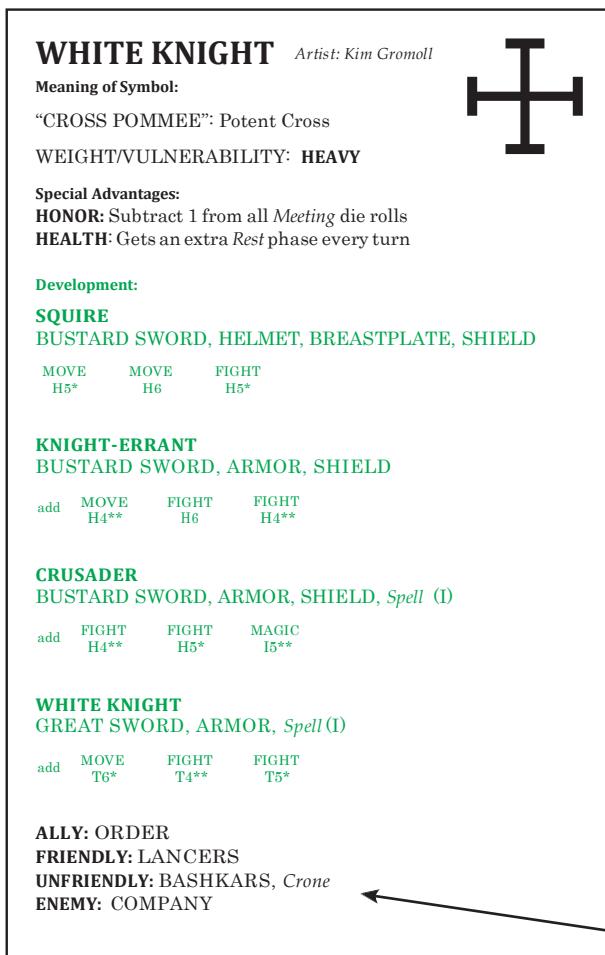
2.5.4 La ficha de Atención del personaje es la ficha que muestra su símbolo por un lado y es blanco por el otro.

2.5.5 Las fichas de Acción del personaje son las doce fichas que muestran su símbolo por un lado y *Move*, *Fight*, *Duck*, *Berserk* o *Magic* por el otro lado. Él juega estas fichas para hacer acciones durante el juego. Los valores de cada ficha definen sus cualidades.

- La palabra en cada ficha define qué acciones puede hacer. Las fichas *Move* y *Duck* se usan para mover y maniobrar, las fichas *Fight* se usan para atacar, las fichas *Magic* se usan para lanzar hechizos y hacer encantamientos, y la ficha *Berserk* causa un frenesí de lucha.
- El número en cada ficha define el tiempo necesario para hacer esa acción; números más bajos significan acciones más rápidas.
- Los asteriscos en cada ficha muestran el esfuerzo extra necesario para hacer esa acción;

Símbolos de Personajes

	<i>Amazona</i>
	<i>Berzerker</i>
	<i>Caballero Negro</i>
	<i>Capitán</i>
	<i>Druida</i>
	<i>Enano</i>
	<i>Elfo</i>
	<i>Mago</i>
	<i>Peregrino</i>
	<i>Hechicero</i>
	<i>Espadachín</i>
	<i>Caballero Blanco</i>
	<i>Bruja</i>
	<i>Rey Brujo</i>
	<i>Encantador</i>
	<i>Chica del Bosque</i>



Relaciones de Comercio

Dos asteriscos muestran doble esfuerzo que un asterisco, y las fichas sin asterisco no requieren esfuerzo extra alguno.

- d. La letra en cada ficha *Move*, *Fight*, *Duck* y *Berserk* define su fuerza. Las fichas *Magic* no tienen fuerza.
- e. Los números romanos en cada ficha *Magic* definen su tipo de magia. Los ocho tipos de fichas *Magic* se usan junto a los colores de magia para lanzar hechizos.

2.6 Bloc de Historia Personal

2.6.1 Cada personaje toma una hoja del Bloc de Historia Personal y la usa para llevar un registro de su estatus a lo largo del juego. A medida que se juega cada día, registra la información de ese día en la línea correspondiente a ese día.

2.6.2 El anverso de la hoja contiene una gran área de Registro de Turnos, una lista de Descubrimientos y una casilla de Requisitos de Victoria.

- a. Al comienzo del juego, el jugador copia las Ventajas Especiales y relaciones de comercio de la carta de su personaje, y anota los Puntos de Victoria necesarios para ganar el juego en su casilla de Requisitos de Victoria. Él debe anotar cualquier cambio en las relaciones de comercio que ocurra durante el juego. Él debe revelar sus relaciones de comercio actuales cuando se le solicite. Sus Requisitos de Victoria son secretos y no necesitan ser revelados.

- b. El Registro de Turnos se divide en nueve columnas de “Actividades”, una columna

Personal History Pad CHARACTER:												
TURN RECORD		Special Advantages:		ALLIES: FRIENDS: UNFRIENDLY: ENEMIES:		FIND ENEMI		NOTORIETY GAIN TOTAL		GOLD GAIN TOTAL		NOTES:
Lunar Month:	Day / Turn	Activities:										
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7	WHITE											
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14	GREY											
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21	PURPLE											
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28	GOLD											
Lunar Month:												
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7	BLACK											
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14	GREY											
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21	PURPLE											
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28	GOLD											

Discoveries:

Hidden Paths	(green)	2-5
CLIFF	(enchanted)	2-5
CRAG	(green)	2-3
(enchanted)	2-3	
DEEP WOODS	(green)	1-4
(enchanted)	3-6	
LEDGES	(green)	1-3
(green)	4-6	
(enchanted)	1-3	
MOUNTAIN	(green)	4-6
(enchanted)	3-6	
RUINS	(green)	1-5
(enchanted)	1-2	
(enchanted)	1-4	
(enchanted)	2-6	

Secret Passages:

BORDERLAND	(green)	4-5
(enchanted)	4-5	
CAVERN	(green)	1-4
(green)	3-5	
(enchanted)	1-2	
CAVES	(green)	2-3
(enchanted)	1-5	
CLIFF	(green)	3-6
(enchanted)	1-6	
CRAG	(green)	1-6
(enchanted)	1-5	
MOUNTAIN	(green)	1-4
(enchanted)	1-6	
RUINS	(enchanted)	3-6

Special Cards:

POADSTOOL CIRCLE		
CRYPT OF THE KNIGHT		
ENCHANTED MEADOW		

Treasure Locations:

ALTAR	POOL
CAIRNS	SHRINE
HOARD	STATUE
LAIR	VULT

VICTORY REQUIREMENTS

CATEGORY	POINTS	NEEDED
GREAT TREASURES	times 1	
USABLE SPELLS	times 2	
FAME	times 10	
NOTORIETY	times 20	
GOLD	times 30	

de “Encontrar Enemigos”, dos columnas de “Fama”, dos columnas de “Notoriedad” y dos columnas de “Oro”. Está dividida en 56 filas, agrupadas en dos “meses lunares” de 28 turnos cada uno. Durante el juego, el personaje anota cada turno en la fila correspondiente a ese turno. *Nota:* Cada hoja de Historia Personal muestra suficientes turnos para dos partidas de un mes, o una partida más larga. Todos los descubrimientos deben ser borrados entre partidas.

- c. Él anota las actividades que hará durante su turno en la sección de “Actividades” de su Registro de Turnos. Las anota de izquierda a derecha en el orden en el que planea hacerlas. Cuando haga su turno, él debe hacer sus actividades en el orden en el que las ha anotado.
- d. Cada personaje tiene puntos personales de Fama, Notoriedad y Oro que puede ganar o perder durante el juego. Anota un registro de estos valores en las columnas de Fama, Notoriedad y Oro de su sección del Registro de Turnos.
 - d.1) Su Fama y Notoriedad anotadas comienzan ambas a cero. Pueden aumentar o disminuir sin límite, y pueden caer por debajo de cero – él puede anotar puntos negativos de Fama y Notoriedad. Su Fama representa cuánto es admirado (los puntos negativos muestran cuánto es despreciado), y su Notoriedad representa cuánto es temido (los puntos negativos muestran cuánto es desdeñado). Estos valores no son secretos: él debe revelar su Fama y Notoriedad anotadas cuando se le solicite.
 - d.2) Sus puntos de Oro muestran el valor de las monedas y joyas sueltas que lleve (no hay piezas del juego para el oro y las joyas). El oro anotado nunca

pesa nada (valores grandes representan joyas valiosas). Cada personaje debe mantener en secreto su oro anotado hasta el final de la partida. Él comienza con 10 puntos de oro anotado, y se puede aumentar sin límite. *Importante:* Su oro anotado nunca puede caer por debajo de cero – no puede gastar oro que no tenga (no hay crédito en el *Magic Realm*).

- e. Él anota sus descubrimientos tachándolos en su lista de Descubrimientos, que enumera cada camino escondido y sitio de tesoros del juego, y en la columna de Encontrar Enemigos de su Registro de Turnos.
 - e.1) Cada sendero oculto y pasaje secreto es identificado por los claros que conecta; los caminos que están en lados diferentes de la misma loseta son caminos diferentes que están listados separadamente. *Ejemplo:* El pasaje secreto indicado como “*Borderland (green) 4-5*” es el pasaje secreto que conecta el claro 4 con el claro 5 por el lado verde de la loseta *Borderland*. También hay un pasaje secreto “*Borderland (encantado) 4-5*” diferente por el lado encantado de la loseta.
 - e.2) Cada ficha de Sitio está indicada en “Localizaciones de Tesoros”. Cada carta de Sitio está indicada en “Cartas Especiales”.
 - e.3) En cualquier turno en el que un personaje descubra “Enemigos Escondidos” al tirar en una Tabla de Búsqueda, él marca la columna de “Encontrar Enemigos”.

2.6.3 Él utiliza el reverso de su hoja para combate y magia. Usa la Sección de Melé para resolver sus ataques y maniobras durante el combate.

- a. Él anota los hechizos que puede usar en las casillas de “Hechizos” en el reverso de su hoja de Historia Personal. Cada personaje comienza el juego con un número limitado de hechizos, y puede obtener más aprendiéndolos o comprándolos a los visitantes.
- b. Al inicio del juego, las cartas de Hechizos son colocadas en la Carta de Preparación para especificar donde pueden adquirirse nuevos hechizos. Cuando un personaje adquiere un hechizo lo anota en su hoja y deja la carta de Hechizo para que otros la encuentren.

2.7 Erratas de las Piezas del Juego

Varias piezas del juego, especialmente en la primera edición del juego, tenían errores impresos en las piezas. Algunos de estos errores pueden hacer que la preparación y el juego sean confusos. Para ayudar a los jugadores, debajo hay una lista de todas las erratas conocidas relativas a piezas del juego, y cómo manejar estas erratas en el juego.

2.7.1 Dorsos de Monstruos Tremendos: En la Primera Edición, algunos Monstruos Tremendos tenían sus dorsos (lados rojos) intercambiados – el Dragón Volador T tenía el dorso de la Araña T, la Araña T tenía el dorso del Troll T, y el Troll T tenía el dorso del Dragón Volador T. *Solución:* Originalmente se proporcionó una hoja para que los jugadores pudiesen recortar los dorsos correctos y pegarlos en las piezas; sin embargo, esa hoja puede faltar de la mayoría de juegos a día de hoy. Para arreglar tus piezas del juego puedes fotocopiar los dorsos correctos a partir de la Lista de Monstruos en las reglas, recortarlos y pegarlos, o tratar de obtener las piezas de la Segunda Edición.

2.7.2 Tiempo de Movimiento del Pulpo: En la Primera Edición, el Pulpo fue impreso sin tiempo de movimiento en el lado rojo. *Solución:* El tiempo de movimiento correcto es 3; esto se puede escribir sobre la pieza. *Nota:* El dibujo del Pulpo en la Lista de

Monstruos de las reglas de la Primera y la Segunda Edición también se muestra sin su tiempo de movimiento y debería ser corregido.

2.7.3 Tipo de Magia del Diablillo: El Diablillo muestra un ataque de Tipo VIII. Realmente tiene un ataque de Tipo V, por su Maldición. Esto normalmente no afecta al juego, a menos que un personaje absorba al Diablillo usando Esencia de Absorción. *Solución:* Si un personaje absorbe al Diablillo, se debe considerar que tiene un ataque de Tipo V.

2.7.4 Numeración de los Trúhanes: Los números de R1 y R2 están intercambiados en su lado alertado. Solo está afectada la numeración, ya que ambos trúhanes son del mismo tipo de nativo y tienen los mismos valores de combate en ambos lados. Sin embargo, puede ser confuso en combate si se giran. *Solución:* Escribir los números correctos en los lados alertados o controlar cuál es cual usando solo los números del lado desalertado.

2.7.5 Numeración de los Ponis de los Trúhanes: Algunos de los ponis de los Trúhanes tienen números incorrectos en su lado alertado. B3 tiene el número B4 en el lado alertado, B4 tiene el número B5, y B5 tiene el número B6. Sólo están afectados los números, los valores de combate pueden ser usados como están. *Solución:* Escribir los números correctos en los lados alertados o controlar cuál es cual usando solo los números del lado desalertado.

2.7.6 Tipos de Hechizo del Mago: En las cartas de personaje de la Primera Edición, el Mago tiene tipos de hechizo indicados para el 2º y 3º niveles de desarrollo (Embaucador e Ilusionista) que no coinciden con las fichas disponibles para él en esos niveles. *Solución:* Revisar las fichas de Magia que recibe en cada nivel para coincidir con los tipos de hechizo que tiene permitido elegir. En el nivel de Embaucador, la ficha de Magia VIII4* debería ser reemplazada por una de Magia II3*. En el nivel de Ilusionista, las fichas de Magia V4** y VI4* deberían ser reemplazadas por fichas de Magia III3* y VIII4*. En el nivel de Mago, las fichas de Magia II3* y III3* deberían ser reemplazadas con fichas de Magia V4** y VI4*. Esto le da los hechizos menos poderosos a niveles más bajos y los más poderosos a niveles más altos.

2.7.7 Ficha VII del Mago: En la Segunda Edición, la ficha Tipo VII4* del Mago fue revisada para tener 2 asteriscos de esfuerzo, y se convirtió en una ficha de Tipo VII4**. La mayoría de cartas de personaje que se usan son de la Primera Edición, y no muestran este asterisco extra. *Solución:* Comprueba tu carta de personaje y añade un asterisco de esfuerzo extra a la ficha de Tipo VII4 si es necesario.

2.7.8 Orden de las Ventajas Especiales: En muchas de las cartas de personajes, el orden en que están indicadas las Ventajas Especiales no coincide con el orden en que están descritas en las reglas. Esto es importante para el Juego de Desarrollo opcional (ver Regla 10.E.5-6), ya que los personajes reciben sus Ventajas Especiales en el orden que está indicado en las reglas, *no* el orden en la carta. *Solución:* Numerar las Ventajas Especiales en las cartas para que coincidan con los números en las reglas. Esto afecta a los siguientes personajes:

- a. La Amazona obtiene Puntería antes que Resistencia,
- b. El Caballero Negro obtiene Puntería antes que Miedo,
- c. El Capitán obtiene Puntería antes que Reputación,
- d. El Enano obtiene Piernas Cortas antes que Conocimiento de las Cuevas,
- e. El Mago obtiene Parafernalia Mágica antes que Conocimiento,
- f. El Hechicero obtiene Tradición antes que Aura de Poder,
- g. El Espadachín obtiene Trueque antes que Inteligencia,

- h.** El Caballero Blanco obtiene Salud antes que Honor,
- i.** La Bruja obtiene Conocimiento antes que Familiar,
- j.** El Rey Brujo obtiene Incorpóreo antes que Aura de Poder,
- k.** El Encantador obtiene Tradición antes que Experiencia.

Para jugadores que quieran combinar el Juego de Desarrollo (Regla 10.E.5) con las Habilidades Opcionales del personaje, se incluyen sugerencias para el estado de desarrollo en el que los personajes reciben sus Habilidades Opcionales en las Reglas Avanzadas y Opcionales (ver Regla 10.A.6).

2.7.9 Tipo de Espada: La carta del Caballero Blanco indica una “*Bustard Sword*” para los primeros tres niveles de desarrollo. Esta espada es referida como “*Broadsword*” en las Listas y Tablas. *Solución:* Revisar la carta del Caballero Blanco o recordar que ambos tipos de espada son el mismo.

2.7.10 Hechizos del Rey Brujo: En algunas cartas del Rey Brujo de la Segunda Edición, el Rey Brujo se indica que tiene “Dos Hechizos (VI, V, o VI)” en el segundo nivel. La indicación correcta debería ser “Dos Hechizos (IV, V, o VI)”. Las cartas de la Segunda Edición no tienen este error. *Solución:* Cambiar el primer “VI” por un “IV” en la carta.

2.7.11 Fases de Hechizar: En las reglas de la Primera y Segunda Edición, el término “fases de Hechizar” se usaba para describir la fase del Día en la que los personajes podían encantar fichas de magia o losetas hexagonales. Esta actividad se llama ahora “fase de Encantar” en estas Reglas de la Tercera Edición, para hacer el propósito de la fase más claro. Sin embargo, las cartas del Hechicero y del Rey Brujo, así como copias de las Reglas de la Primera y Segunda Edición, se refieren aún a estas como fases de Hechizar. *Solución:* Anotar en las cartas del Hechicero y del Rey Brujo el nuevo nombre de la fase, o simplemente recordar que los dos tipos de fases son el mismo.

2.7.12 Regente de las Joyas: La carta de tesoro “*Regent of Jewels*” tiene un error, “*Regent or Jewels*”. *Solución:* Ninguna necesaria; puede ser corregida con corrector si se prefiere.

2.7.13 Vial de Curación: Esta poción dice “Descartar en la Capilla” – lo que debería decir es “Descartar en la Orden”, ya que la Capilla misma no puede poseer tesoros, y el OHQ puede o no estar localizado en la Capilla. *Solución:* Cuando esta carta sea descartada, colocarla con los tesoros de la Orden y tratarla como el resto de sus pertenencias.

2.7.14 Lost City y Lost Castle: Las fichas de *Lost City* y *Lost Castle* fueron impresas con números en ellas; sin embargo, estos números no se usan en el juego. Estas fichas no se sitúan en claros específicos; se colocan en los bosques, lejos de los claros. *Solución:* Ignorar los números en estas fichas.

2.7.15 Caballo de Labor H6/T8: Algunos caballos de labor fueron impresos con “H6*” en un lado, y solo un “8” en el otro lado. Este marcador debería tener una “T” sobre el caballo en el lado con el “8” para mostrar que puede acarrear un peso Tremendo. *Solución:* Imprimir una “T” en el lado del marcador del caballo con el “8”.

2.7.16 Estrella de la Mañana: Algunas antiguas ediciones del juego tienen el lado desalertado del arma Mangual sin ningún tiempo del arma. Debería tener un tiempo de “6” en el lado desalertado (el lado alertado tiene una velocidad de “3”). *Solución:* Añadir un “6” en el lado desalertado.

3.0 Preparación del Juego

Los jugadores comienzan cada partida construyendo un Magic Realm completamente nuevo. Ensamblan las losetas hexagonales para formar un nuevo mapa, colocan las fichas de mapa en las losetas para definir los sitios especiales de cada loseta, y colocan diversas piezas del juego en la Carta de Preparación de Tesoros para definir los objetos y seres que están en cada sitio especial.

Construir el Magic Realm no es tan formidable como aparenta. Esta sección explica todo el proceso en detalle para poder contestar cualquier cuestión que pudiera surgir. Las tablas resumen los puntos críticos, pero la mayoría de la información necesaria está impresa en la Carta de Preparación. Una vez que los jugadores comprendan cómo se colocan las piezas, pueden prepararlas sin consultar las reglas en absoluto.

A los jugadores expertos les lleva unos 45 minutos preparar el Magic Realm, pero este tiempo puede verse reducido significativamente si las piezas son ordenadas y guardadas en bandejas de fichas o bolsitas si se hace con tiempo.

PASO 1:

3.1 Preparando la Carta de Preparación de Tesoros

3.1.1 Todas las cartas de Tesoros, cartas de Hechizos, marcadores de armas, marcadores de armaduras, marcadores de caballos, marcadores de nativos y marcadores de monstruos (excepto los dos Fantasmas) se colocan en las casillas de la Carta de Preparación de Tesoros. Pon aparte los seis marcadores de Morada, los dos Fantasmas y las seis fichas de visitante/misión. Las fichas de visitante/misión se colocan en la Carta de Preparación en el Paso 4, y los Fantasmas y Moradas se colocan directamente en el mapa en el Paso 6.

3.1.2 Preparación: Destroquelar las piezas y ordenarlas en grupos.

- a. Ordenar los marcadores de monstruos según el dibujo en cada marcador y el tamaño del marcador. Girar los marcadores de monstruos Tremendos con el lado rojo boca abajo, y girar todos los demás marcadores de monstruos con el lado más claro boca arriba. Juntar cada marcador de cabeza de Dragón con su Dragón, y cada marcador de garrote con su Gigante.
- b. Clasificar los marcadores de nativos en los nueve grupos de nativos; cada grupo de nativos se identifica por la primera letra de su código ID. Juntar cada marcador cuadrado de caballo con el nativo que tenga su mismo código ID. Girar cada marcador con el lado más claro hacia arriba.
- c. Poner a un lado los ocho marcadores de tesoros de color dorado. Ordenar los marcadores grises de armaduras en cascós, corazas, escudos y trajes de armadura. Separar las Lanzas y Arcos y ordenar los restantes marcadores de armas rojos según sus letras de peso en un grupo de siete armas “L” (Ligeras), un grupo de cinco armas “M” (Medias) y un grupo de cinco armas “H” (Pesadas).
- d. Ordenar los marcadores redondos de caballos en caballos de guerra, caballos de labor y ponis. Encontrar el caballo de guerra con los valores “T3” en su lado de galope y el pony con los valores “L2” en su lado de galope, y colocar estos dos caballos con los marcadores de tesoros dorados.
- e. Ordenar las cartas de Tesoros en un grupo de seis cartas de Tesoros dentro de Tesoros (estas cartas están numeradas “P1” a “P6” impreso en rojo), un grupo de 23 “Tesoros Grandes” (cada carta de Tesoro con un punto dorado es un “Tesoro Grande”), y un grupo de 45 “Tesoros Pequeños” (cada carta de Tesoro que no tenga un punto dorado ni una “P” roja es un “Tesoro Pequeño”). Manteniendo los grupos separados, volver cada grupo boca abajo y barajarlo.

- f. Los números romanos en la parte inferior de cada carta de Hechizo define el tipo de carta. Dividir las cartas de Hechizos en ocho grupos colocando todas las cartas de Tipo I en un grupo, todas las de Tipo II en otro grupo, etc. Manteniendo los grupos separados, volver cada grupo boca abajo y barajarlos.

3.1.3 Colocación: Colocar las piezas en la Carta de Preparación una sección cada vez, en el orden presentado abajo. Cada casilla indica las piezas que se han de colocar en esa casilla. Cuando se indique colocar una carta de Tesoro en una casilla, coger la carta aleatoriamente de la fila especificada y colocarla en la casilla sin mirarla. Todas las cartas de Tesoro se preparan en secreto, boca abajo, de modo que nadie sepa qué cartas hay en cada casilla. Las cartas permanecerán boca abajo y secretas hasta que sean identificadas durante la partida.

- a. **Sección de Tesoros dentro de Tesoros:** Colocar los marcadores de tesoro de color dorado, los caballos “L2” y “T3” y cinco de los Tesoros Grandes en las casillas donde se indica. *Importante:* Cuando esta sección haya sido completada, barajar las cartas de Tesoros Grandes restantes y las seis cartas de Tesoros dentro de tesoros juntas, boca abajo. *Explicación:* Las cartas de Tesoros dentro de Tesoros no pueden ser colocadas en las casillas de Tesoros dentro de Tesoros. Son puestas a un lado hasta que esas casillas sean llenadas.

Objetos y Caballos

Sección de la Carta de Preparación	Casilla en la Sección	Cartas de Tesoro		Armas (peso)		Armaduras				Caballos
		Pequeño	Grande			Cascos	Corazas	Escudos	Trajes de Armadura	
Tesoros dentro de Tesoros	Chest	—	2	—		—	—	—	—	—
	Remains of Thief	—	1	Living (L)		—	—	—	—	—
	Mouldy Skeleton	—	—	—		Gold	Silver	Jade	—	—
	Toadstool Circle	—	1	Devil (H)		—	—	—	—	—
	Crypt of the Knight	—	1	Bane (T)		—	—	—	T Armor	T3 C. de guerra
	Enchanted Meadow	—	—	Truesteel (M)		—	—	—	—	L2 Poni
Sitios de Tesoros	Hoard	4	5	—		—	—	—	—	—
	Lair	4	3	—		—	—	—	—	—
	Altar	—	4	—		—	—	—	—	—
	Shrine	2	2	—		—	—	—	—	—
	Pool	6	3	—		—	—	—	—	—
	Vault	—	5	—		—	—	—	—	—
	Cairns	6	1	—		—	—	—	—	—
	Statue	2	1	—		—	—	—	—	—
Moradas	Fila 1 (Compañía)	2	—	—		1	1	1	—	—
	Fila 2 (Gente del Bosque)	2	—	2 Arcos Ligeros (L) 1 Arco Medio (M)		—	—	—	—	—
	Fila 3 (Patrulla)	2	—	—		1	1	1	—	—
	Fila 4 (Lanceros)	2	—	4 Lanzas (M)		—	—	—	—	—
	Fila 5 (Bashkars)	2	—	—		—	—	—	—	6 Ponis
Guarniciones	Capilla (Orden)	2	—	2 Grandes Hachas (H) 1 Gran Espada (H) 1 Mangual (H) 1 Ballesta (H)		—	—	—	2	2 Caballos de guerra
	Casa (Soldados)	2	—	3 Espadas Cortas (L) 2 Estoques (L) 2 Bastones (L)		3	—	2	—	—
	Posada (Trúhanes)	2	—	—		—	—	—	—	6 C. de labor
	Casetas de Guardia (Guardia)	2	—	2 Mazas (M) 2 Hachas (M) 1 Sable (M)		1	1	—	—	—
	Visitante	Scholar	3	—		—	—	—	—	—

- b. Secciones de Lost Castle y Lost City:** Colocar cada monstruo en la casilla con su dibujo. El tamaño de cada casilla coincide con el tamaño de los marcadores que contiene – cada marcador cabe exactamente en la casilla donde es colocado. El número grande en la casilla indica cuántos monstruos contiene la casilla. Si la casilla no tiene ningún número, contiene solo un monstruo. Cuando estas secciones hayan sido rellenadas habrá ocho monstruos aún sin asignar (sin contar los Fantasmas). *Ejemplo:* En la segunda fila, la primera casilla contiene las dos Víboras (los marcadores de serpiente más pequeños), la segunda casilla contiene las dos Serpientes, y la tercera casilla contiene la Serpiente Tremenda (la serpiente más grande).
- c. Sección de Localización de Tesoros:** Colocar los Tesoros Pequeños, Tesoros Grandes y hechizos (si hay alguno) en las casillas donde se indique. Colocar primero los Tesoros Pequeños en la casilla, de manera que los Tesoros Grandes estén encima de ellos (para hacer que los Tesoros Grandes sean más difíciles de conseguir – es más difícil obtener los tesoros de la parte superior de una pila). Colocar los hechizos encima de los tesoros. Colocar entonces cada monstruo restante en la casilla donde esté dibujado; excepto el Diablillo en la casilla de la Estatua, estos monstruos son todos de tamaño Tremendo.
- d. Sección de Moradas:** Colocar los Tesoros Pequeños, marcadores redondos de caballos y marcadores de armas y armaduras en los rectángulos en que están listados, en el orden indicado, con los tesoros en el fondo y los marcadores más pequeños arriba. Los Tesoros, armas y caballos se apilan aleatoriamente en su sección de la pila. Colocar cada grupo de nativos en la casilla cuadrada adyacente. El número grande indica el número de nativos del grupo.
- e. Sección de Guarniciones:** Colocar los Tesoros Pequeños, marcadores redondos de caballos y marcadores de armas y armaduras en las casillas donde se indique, en orden de tamaño, y colocar cada grupo de nativos en la casilla indicada (los nativos se colocarán con sus Moradas cuando estas sean puestas en el mapa).

Cartas de Hechizo

Sección de la Carta de Preparación:	Casilla en la Sección:	Cartas de Hechizo colocadas en Casillas							
		Tipo I	Tipo II	Tipo III	Tipo IV	Tipo V	Tipo VI	Tipo VII	Tipo VIII
Libros de Hechizos	Good Book (I)	2	—	—	—	—	—	2	—
	Scroll of Nature (II)	—	2	2	—	—	—	—	—
	Book of Lore (IV)	—	—	—	4	—	—	—	—
	Black Book (V)	—	—	—	—	2	—	—	2
	Scroll of Alchemy (VI)	—	—	—	—	—	4	—	—
Artefactos	Sacred Statue (I)	1	—	—	—	—	—	—	—
	Eye of the Idol (II)	—	1	—	—	—	—	—	—
	Glimmering Ring (III)	—	—	1	—	—	—	—	—
	Enchanter's Skull (IV)	—	—	—	1	—	—	—	—
	Blasted Jewel (V)	—	—	—	—	1	—	—	—
	Hidden Ring (VI)	—	—	—	—	—	1	—	—
	Glowing Gem (VII)	—	—	—	—	—	—	1	—
	Beast Pipes (VIII)	—	—	—	—	—	—	—	1
Sitios de Tesoros	Altar	—	1	1	—	—	—	—	—
	Shrine	1	—	—	—	1	—	—	—
	Statue	—	—	—	—	—	—	2	1
Visitantes	Crone	—	—	—	—	1	—	—	1
	Shaman	—	1	1	—	—	—	—	—
	Warlock	—	—	—	1	—	1	—	—
Total de Cartas de Hechizo en juego		4	5	5	6	5	6	5	5
Cartas de hechizo fuera de juego		—	1	1	1	1	1	—	1
Total de Cartas de Hechizo:		4	6	6	7	6	7	5	6

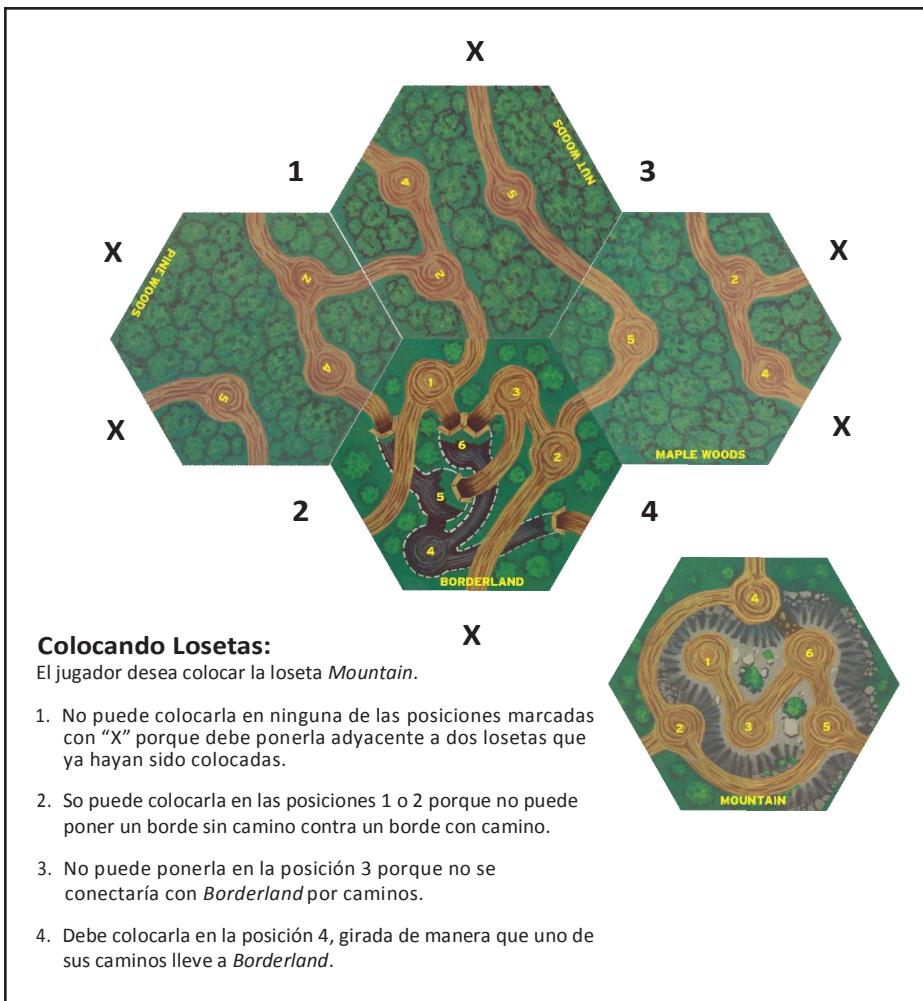
- f. **Scholar:** Colocar los tres Tesoros Pequeños restantes en la casilla *Scholar* en la sección de Visitantes.
- g. **Hechizos:** Colocar las cartas de Hechizo en sus casillas de las secciones Libros de Hechizos, Artefactos y Visitantes, de la Carta de Preparación. *Pista:* Colocar las cartas de Hechizo en la sección de Artefactos las *últimas*. De ese modo continuarás teniendo ocho pilas correspondientes a los ocho tipos diferentes de hechizos hasta que hayas terminado con el proceso de preparación.
 - g.1) Cada casilla especifica cuántas cartas de Hechizo de cada tipo contiene. Cuando una casilla especifica un tipo particular de carta de Hechizo, coge una carta aleatoriamente del grupo especificado y colócala en la casilla. La Tabla de Cartas de Hechizos resume donde se colocan las cartas de Hechizos.
 - g.2) Solo se usan 41 de las cartas de Hechizos en cada partida de *Magic Realm*; las otras seis cartas quedan fuera del juego. Cuando cada casilla haya recibido sus cartas de Hechizo, devolver las seis cartas restantes a la caja del juego sin mirarlas.
 - g.3) Las cartas de Hechizos permanecen boca abajo y secretas cuando se colocan en sus casillas. Los jugadores no deberían saber qué cartas hay en cada casilla, ni qué cartas han quedado fuera del juego.
 - g.4) Las cartas de Hechizo se colocan en las casillas en orden de tipo de Magia; los hechizos con número más bajo van debajo de los hechizos con número más alto, y son más difíciles de aprender. (*Opción:* Si se desea, en su lugar, los tipos de hechizos pueden ser barajados juntos).

PASO 2:

3.2 Construyendo el Mapa

Antes de comenzar el juego, los jugadores crean un nuevo *Magic Realm* usando las 20 losetas de mapa. Las fichas de mapa en cada loseta indican los sitios especiales en esa loseta, y las piezas del juego en la Carta de Preparación de Tesoros definen lo que contiene cada sitio especial. Estas fichas y piezas se preparan en secreto, de modo que nadie sepa qué hay en cada loseta al inicio del juego.

- 3.2.1 Los jugadores construyen el mapa colocando las losetas hexagonales lado a lado, con su cara verde hacia arriba. Cada jugador toma un grupo de losetas para poner, y los jugadores hacen turnos colocando las losetas una por una.
- 3.2.2 Mezclar todas las 20 losetas hexagonales juntas y repartirlas entre los jugadores aleatoriamente. Repartir todas las 20 losetas, incluso si algunos jugadores tienen más losetas que otros.
- 3.2.3 La primera loseta que se coloca debe ser *Borderland*. El jugador que tenga *Borderland* la coloca en medio de la superficie de juego. Entonces cada jugador, por turnos, añade una de sus losetas hexagonales al creciente mapa hasta colocar las 20 losetas.
 - a. Los jugadores juegan sus losetas por turnos, yendo hacia la izquierda (en sentido horario) alrededor del mapa.
 - b. Cada vez que sea el turno de un jugador, él puede poner solo una loseta hexagonal. Solo puede colocar sus propias losetas. Puede colocar la loseta en cualquier posición y rotarla en cualquier orientación, siempre que siga todas las siguientes reglas:
 - b.1) La loseta debe estar con su lado verde boca arriba. Las losetas del mapa siempre están con el lado verde hacia arriba al inicio del juego.
 - b.2) La loseta debe ser colocada directamente sobre la superficie de juego. No puede



ser colocada sobre otra loseta.

- b.3)** La loseta debe ser adyacente a al menos dos otras losetas. Debe ser posicionada y girada de modo que al menos dos de sus bordes toquen los bordes de losetas que ya hayan sido colocadas. La nueva loseta no puede colocarse aislada, ni colocada adyacente solo a una loseta.
Excepciones: La primera loseta (*Borderland*) es obviamente colocada sola. La siguiente loseta debe estar adyacente a *Borderland*. Después de eso, cada nueva loseta debe estar adyacente a dos o más losetas.

- b.4)** Cada camino que salga de una loseta por donde se encuentre con otra loseta debe unirse a un camino de esa otra loseta. Los bordes con camino deben unirse a bordes con camino y los bordes sin camino deben unirse a bordes sin camino cuando las losetas se unan.
- b.5)** Debe haber una ruta siguiendo los caminos desde la nueva loseta a uno de los claros de *Borderland*. Esta ruta puede ser de cualquier longitud y puede usar todos los caminos, incluyendo pasajes secretos y pasos ocultos.

* Si la nueva loseta tiene seis claros, toda la loseta debe conectarse con *Borderland*. En la práctica, esto solo afecta a las losetas de *High Pass* y *Ledges*, ya que todos los claros de las demás losetas están conectados dentro de la loseta. *Nota:* Esta regla impide colocar las losetas de *Ledges* y *High Pass* hasta que al menos se hayan colocado

otras dos losetas. Si el segundo jugador en colocar una loseta solo tiene *Ledges* y/o *High Pass*, su turno se salta y tiene que esperar a su próximo turno para colocar una loseta.

* Si la nueva loseta es una loseta de Bosque o Valle, solo un claro necesita estar conectado a *Borderland*. Los claros y caminos que no conecten con *Borderland* son ignorados para el movimiento normal.

b.6) Cada jugador debe jugar de modo que el siguiente jugador tenga una jugada legal. Si un jugador tiene una loseta, pero no puede colocarla según las reglas, entonces el jugador que jugó antes que él debe retirar la loseta jugada y hacer otra jugada.

c. Si un jugador no tiene más losetas cuando es su turno de poner una, él elige el personaje que usará en el juego (ver Paso 3). Si ya ha elegido un personaje, él prepara una ficha de visitante/misión (ver Paso 4). Si todas las fichas de visitante/misión ya han sido preparadas, él simplemente salta su turno.

3.2.4 Los jugadores continúan haciendo turnos hasta que hayan sido colocadas las 20 losetas, cada jugador tenga un personaje, y no queden fichas de visitante/misión que preparar.

PASO 3:

3.3 Eligiendo Personajes

Cada jugador hace el papel de un personaje en el juego. Él controla las piezas de ese personaje y utiliza el marcador de personaje para representarle en el mapa. La Lista de Personajes explica cada personaje, y su carta de Personaje resume sus cualidades. Esta información es de conocimiento común – cualquiera puede examinar las cartas y Lista de Personajes en cualquier momento.

3.3.1 Si un jugador no tiene losetas hexagonales que jugar cuando es su turno, en lugar de jugar una loseta elige el personaje con el que jugará en el juego. Puede elegir cualquier personaje que no haya sido ya elegido por otro jugador. Coge la carta de Personaje, su marcador de personaje, su ficha de Atención y sus 12 fichas de Acción.

3.3.2 Él también coge los marcadores de arma y armadura indicados en la 4^a etapa de Desarrollo en su carta de Personaje. Solo coge aquellos marcadores indicados en su 4^a (final) etapa, al final de su sección de Desarrollo. Coge cada objeto del grupo de nativos que lo tenga; si varios grupos tienen un objeto, él puede elegir de quién cogerlo. *Ejemplo:* El Caballero Negro debe coger una Maza de la Guardia y un traje de armadura de la Orden. Coge también su escudo de la Compañía, la Patrulla o los Soldados. No puede coger la Ballesta o las otras armaduras indicadas para sus etapas más tempranas.

- a. Todos los marcadores de armas se giran con el lado desalvertado hacia arriba al inicio del juego. Todos los marcadores de armaduras se colocan por su lado no dañado (intacto).
- b. El jugador coge también una hoja de Historia Personal y anota las Ventajas Especiales de su personaje y sus relaciones de comercio en la hoja. También anota su oro inicial (10 Oros).

3.3.3 Cada jugador obtiene el número y tipos de hechizos especificados en la 4^a etapa de su sección de Desarrollo (no obtiene ninguno de los hechizos indicados en sus etapas previas); si no hay hechizos indicados, no obtiene hechizo. Anota en secreto los hechizos elegidos en las casillas de hechizos en el reverso de su hoja de Historia Personal.

- a. Cada hechizo requiere un color específico de magia y un tipo específico de ficha

de Magia; la Lista de Hechizos explica cada hechizo en detalle, y la carta de Hechizo resume sus cualidades. Los personajes solo pueden elegir hechizos iniciales del tipo(s) indicado en su carta de Personaje.

- b. Él elige cada hechizo de las Lista de Hechizos y anota en su casilla que es uno de sus hechizos iniciales. Puede registrar el mismo hechizo más de una vez, pero cada duplicado cuenta contra el número de hechizos que puede registrar. Él *no* conserva las cartas de Hechizo de estos hechizos.

3.3.4 Cuando los personajes que usan magia seleccionan sus hechizos iniciales, también pueden “encantar” sus fichas *Magic* para crear fichas de color. Cuando cada personaje selecciona sus hechizos, él puede encantar alguna o todas sus fichas encantables (*Magic* tipos I-V) girándolas en secreto con su lado del símbolo boca arriba. Él revela sus fichas cuando las Moradas son colocadas en el Paso 6.

3.3.5 El jugador elige en secreto la Morada donde comenzará el juego. Puede iniciar el juego en cualquier Morada indicada para él en la Lista de Personajes (ningún personaje puede comenzar en los Campamentos Grande o Pequeño). Él anota en secreto la Morada en su hoja, y cuando la Morada es colocada en el mapa el marcador del personaje se pone con ella.

3.3.6 El jugador anota los requisitos que necesita para ganar el juego en su casilla de Requisitos de Victoria. Los personajes compiten en acumular Grandes Tesoros, puntos de Fama, puntos de Notoriedad, puntos de Oro y puntos de Hechizos. Antes del inicio del juego, cada personaje anota el número de puntos que necesita en cada categoría para ganar el juego. Él gana estos puntos poseyendo o vendiendo armas, armaduras, caballos y cartas de Tesoro, aprendiendo hechizos de las localizaciones de tesoros y Artefactos, o matando monstruos, nativos u otros personajes. Él anota sus requisitos para cada categoría en la fila para esa categoría. Debe mantener su sección de Requisitos de Victoria en secreto hasta el final del juego.

- a. Primero asigna de cero a cinco Puntos de Victoria a cada categoría y anota los puntos en la columna de Puntos para esa categoría. No puede asignar fracciones o números negativos. Debe asignar un total de cinco puntos de Victoria a todas las categorías combinadas. *Nota:* Al jugar con las reglas opcionales de Estaciones/Clima (ver Regla 10.E.1), la Estación afecta al número de Puntos de Victoria que debe ser anotado.

- b. Entonces multiplica los puntos asignados a cada categoría por el factor mostrado para esa categoría y anota el producto en la columna Necesarios. Este resultado es el número de puntos que necesita para ganar en esa categoría.

b.1) El factor en la categoría de Grandes Tesoros es 1. Cada Punto de Victoria que asigne a Grandes Tesoros le compromete a tener un Gran Tesoro al final del juego.

b.2) El factor en la categoría de Hechizos es 2. Cada Punto de Victoria que asigne a Hechizos le compromete a aprender dos nuevos hechizos más de los que tenía al comienzo del juego.

b.3) El factor en la categoría de Fama es 10. Cada Punto de Victoria que asigne a Fama le compromete a ganar 10 puntos de Fama.

b.4) El factor en la categoría de Notoriedad es 20. Cada Punto de Victoria que asigne a Notoriedad le compromete a ganar 20 puntos de Notoriedad.

b.5) El factor en la categoría de Oro es 30. Cada Punto de Victoria que asigne a Oro le compromete a ganar 30 puntos de Oro, *en adición a* su oro inicial

y el valor de su equipamiento inicial. El valor de oro inicial y equipamiento de cada personaje se indica abajo; los personajes usarán normalmente la columna de “4º Nivel” a menos que se usen las Reglas de Desarrollo.

Valor del Oro y el Equipamiento Inicial

Personaje	1er Nivel	2º Nivel	3er Nivel	4º Nivel
Amazona	16	37	37	35
Berserker	19	26	35	23
Caballero Negro	30	34	37	40
Capitán	23	35	35	35
Druida	10	10	10	10
Enano	19	19	23	23
Elfo	10	10	16	16
Mago	10	10	10	10
Peregrino	10	11	11	11
Hechicero	10	10	10	10
Espadachín	10	10	16	16
Caballero Blanco	39	42	42	37
Bruja	10	10	10	10
Rey Brujo	10	10	10	10
Encantador	10	10	11	11
Chica del Bosque	10	10	16	16

- c. Cuando un personaje posee una pertenencia, puede contar sus valores de Fama y Notoriedad para su puntuación. No anota esos valores en su hoja – la pertenencia misma sirve como registro. Si vende o pierde la pertenencia, ya no obtiene sus valores. Él no cuenta el precio en Oro del objeto; solo cuenta sus puntos de Oro anotados, aunque puede incrementar sus puntos de Oro anotados vendiendo el objeto a un grupo de nativos, un visitante, u otro personaje.
- d. Si la pertenencia es un Gran Tesoro, él puede contarlo también para su puntuación de Grandes Tesoros. Las cartas con puntos rojos son Grandes Tesoros. *Nota:* Ignorar los puntos dorados en las cartas de Tesoro. Los puntos dorados se usan solo en la preparación del juego.
- e. Cada personaje tiene también puntos de Fama personal, Notoriedad y Oro, que no están unidos a ningún objeto. Él lleva un registro de estos puntos en su Registro de Turnos. Cuando gasta o pierde puntos los resta de sus puntos anotados, y cuando gana puntos los añade.
- f. Cuando un personaje vende una pertenencia, añade su precio en Oro a su oro anotado. La Lista de Marcadores de Tesoros muestra los valores de los marcadores de tesoros, las Listas de Precios muestran el precio en Oro de los marcadores ordinarios, y cada carta de Tesoro muestra sus propios valores. Si una carta de Tesoro también tiene una recompensa en Fama y la vende al grupo activo nombrado en la carta, añade también su recompensa en Fama a su Fama anotada. No obtiene crédito por estos valores mientras tenga la pertenencia – debe venderla para obtener sus precios. *Nota:* Un valor de Fama no es lo mismo que una recompensa en Fama. Un personaje obtiene un valor de Fama cuando tiene el objeto; él consigue una recompensa en Fama cuando lo vende al líder nativo indicado.
- g. Solo los hechizos aprendidos y anotados durante el transcurso del juego cuentan hacia los Requisitos de Victoria de Hechizos. Los hechizos iniciales de

un personaje no cuentan. *Nota:* Si un personaje aprende un hechizo que duplica uno de sus hechizos iniciales, ese hechizo puede ser contado para los Requisitos de Victoria de Hechizos. Solo los hechizos anotados cuentan para los Requisitos de Victoria. Las cartas de Hechizos pertenecientes a Artefactos y Libros de Hechizos no cuentan.

- 3.3.7** El turno de un jugador termina tan pronto como coge sus piezas. No tiene que terminar de elegir sus Requisitos de Victoria, hechizos, fichas encantadas, y la Morada donde comenzará hasta que las Moradas se pongan en el Mapa en el Paso 6; puede continuar pensando sobre sus opciones mientras los demás jugadores hacen sus turnos y mientras las fichas del mapa estén siendo puestas en el mapa en el Paso 5.

PASO 4:

3.4 Colocando Fichas de Visitante/Misión

- 3.4.1** Si un jugador ya ha seleccionado un personaje cuando es su turno de jugar una loseta, él coge una de las seis fichas de visitante/misión y la coloca en una de las casillas pequeñas de la última fila de la sección de Moradas.
- 3.4.2** El jugador puede coger cualquier ficha de visitante/misión disponible que no haya sido puesta ya en una casilla. Se utilizan las seis fichas de visitante/misión, y pueden ser colocadas con cualquier lado hacia arriba.
- 3.4.3** El jugador puede colocar la ficha en cualquier casilla vacía que elija de la fila final de la sección de Moradas. No puede ponerla en una casilla que ya contenga una ficha (cada casilla solo puede contener una ficha).
- 3.4.4** Una vez puesta en una casilla, la ficha permanece en esa casilla hasta que se mueva al mapa durante el juego.

PASO 5:

3.5 Colocando Fichas de Mapa

- 3.5.1** Cuando todos los jugadores hayan seleccionado sus personajes y todas las fichas de visitante/misión disponibles hayan sido colocadas, los jugadores colocan las fichas de mapa en las losetas para definir secretamente lo que hay en cada loseta. Las fichas de mapa se colocan en secreto y aleatoriamente, y al inicio del juego están boca abajo para que nadie sepa lo que hay en cada loseta. Las fichas de sitio representan sitios de tesoros, seis de las fichas de Aviso se intercambian por Moradas, y las otras fichas de Aviso y Sonido identifican áreas visitadas por monstruos. La ficha de *Lost City* representa cinco fichas de mapa secretas colocadas en la sección de *Lost City* de la Carta de Preparación, y la de *Lost Castle* representa cinco fichas de mapa secretas colocadas en la sección de *Lost Castle*. Cuando una de estas fichas es revelada, sus cinco fichas se colocan en su loseta, boca arriba.

- 3.5.2** **Preparación:** Destroquelar las fichas de mapa y ordenarlas en grupos.

- Poner las fichas rojas *Lost City* y *Lost Castle* a un lado.
- Poner las ocho fichas de Sitio doradas y las diez fichas de Sonido rojas en el mismo grupo.
- Ordenar las 20 fichas de aviso amarillas en cuatro grupos según la letra de cada ficha, de manera que haya un grupo de fichas “V”, un grupo de fichas “W”, un grupo de fichas “C” y un grupo de fichas “M”. Habrá cinco fichas en cada grupo.

- 3.5.3** **Las Secciones de *Lost City* y *Lost Castle*:** Girar las 18 fichas de Sitio y Sonido con la cara blanca hacia arriba y mezclarlas a fondo. Coger entonces 10 fichas aleatoriamente y sin

mirarlas colocarlas en la Carta de Aparición. Colocar cinco fichas en la sección de *Lost City* y las otras cinco fichas en la sección de *Lost Castle*. No hay casillas para estas fichas – simplemente colocarlas encima de cada sección.

3.5.4 Fichas de Mapa: Colocar las fichas de mapa en un grupo de losetas a la vez, en el orden indicado abajo. Colocar las fichas en cada loseta en el bosque de la loseta, lejos de los claros. Todas las fichas se colocan en secreto, boca abajo, de modo que nadie sepa qué fichas hay en cada loseta. Cuando se indique poner una ficha en una loseta, coger la ficha aleatoriamente del grupo especificado y colocarla en la loseta sin mirarla. Los jugadores sabrán de qué grupo viene la ficha, pero no qué ficha es.

- a. Losetas de Cueva (*Borderland, Cavem, Caves, High Pass, Ruins*): Girar las cinco fichas de Aviso “C” por su lado blanco, mezclarlas juntas a fondo, y colocar una de ellas en cada una de estas losetas. Coger aleatoriamente cuatro de las fichas restantes de Sonido/Sitio sin mirarlas. Girar la ficha de *Lost City* con el lado blanco hacia arriba y mezclarla con estas fichas, y entonces colocar una de estas fichas en cada una de estas losetas. *Explicación:* La Ciudad Perdida (*Lost City*) se encuentra en una de las cinco losetas de Cueva.
- b. Losetas de Montaña (*Cliff, Crag, Deep Woods, Ledges, Mountain*): Girar las cinco fichas de Aviso “M” por su lado blanco, mezclarlas juntas a fondo, y colocar una de ellas en cada una de estas losetas. Coger aleatoriamente cuatro de las fichas restantes de Sonido/Sitio sin mirarlas. Girar la ficha de *Lost Castle* con el lado blanco hacia arriba y mezclarla con estas fichas, y entonces colocar una de estas fichas en cada una de estas losetas. *Explicación:* El Castillo Perdido (*Lost Castle*) se encuentra en una de las cinco losetas de Montaña.
- c. Losetas de Valle (*Awful Valley, Bad Valley, Cursed Valley, Dark Valley, Evil Valley*): Girar las cinco fichas de Aviso “V” por su lado blanco, mezclarlas juntas a fondo, y colocar una de ellas en cada una de estas losetas.
- d. Losetas de Bosque (*Linden Woods, Maple Woods, Nut Woods, Oak Woods, Pine Woods*): Girar las cinco fichas de Aviso “W” por su lado blanco, mezclarlas juntas a fondo, y colocar una de ellas en cada una de estas losetas.

3.5.5 Despues de ser colocadas, las fichas de mapa se localizan como sigue:

- a. Cinco fichas secretas de Sitio y/o Sonido estarán en la sección de *Lost Castle* de la Carta de Aparición.
- b. Cinco fichas secretas de Sitio y/o Sonido estarán en la sección de *Lost City* de la Carta de Aparición.
- c. Cada loseta de Cueva contendrá dos fichas secretas: una ficha de Aviso “C” y una ficha de Sitio, una ficha de Sonido o la ficha de *Lost City*.
- d. Cada loseta de Montaña contendrá dos fichas secretas: una ficha de Aviso “M” y una ficha de Sitio, una ficha de Sonido o la ficha de *Lost Castle*.
- e. Cada loseta de Valle contendrá una ficha secreta de Aviso “V”. Cada loseta de Bosque contendrá una ficha secreta de Aviso “W”.

PASO 6:

3.6 Revelando Moradas

3.6.1 Cuando todas las fichas de mapa hayan sido colocadas, las fichas de Aviso en las losetas de Valle se giran boca arriba y los marcadores de cuatro Moradas y dos Fantasmas se colocan en esas losetas.

- a. Las únicas fichas que se giran boca arriba son las cinco fichas de Aviso en las cinco losetas de Valle. Las fichas de las otras losetas permanecen boca abajo y

secretas, y son aún desconocidas cuando el juego comienza.

- b.** Los jugadores no deben girar las fichas de Valle hasta que no hayan terminado de anotar sus Requisitos de Victoria, hechizos, y las Moradas en las que comenzarán el juego. No pueden cambiar de Morada, hechizo, o modificar sus Requisitos de Victoria una vez que las fichas de Valle hayan sido reveladas.

- 3.6.2** LA ficha de Aviso “V” en cada loseta de Valle define qué colocar en esa loseta. Cada ficha representa una Morada o un par de Fantasmas, y cuando la ficha se gira boca arriba se retira del juego y las piezas que representan son colocadas en esa loseta, en el claro con el número “5”. *Excepción:* Los jugadores deben poder trazar una ruta por caminos desde las piezas hasta un claro de la loseta *Borderland*. La ruta puede ser de cualquier longitud y puede seguir cualquier camino, incluso pasos ocultos y pasajes secretos. Si el claro “5” no conecta con *Borderland* por caminos, colocar las piezas en el claro número “4” en su lugar.

- a.** La Tabla de Fichas de Intercambio de Morada resume las piezas que son intercambiadas por cada ficha “V”. La ficha *Stink V* se intercambia por la Posada, la ficha *Smoke V* se intercambia por la Casa, la ficha *Dank V* se intercambia por la Capilla, la ficha *Ruins V* se intercambia por la caseta de la Guardia, y la ficha *Bones V* se intercambia por la pareja de Fantasmas.
- b.** Los Campamentos no se colocan en el mapa en este momento. El Campamento Pequeño (S) será intercambiado por la ficha de Aviso *Smoke W* y el Campamento Grande (L) será intercambiado por la ficha de Aviso *Stink W* cuando estas fichas sean reveladas durante el transcurso del juego.

- 3.6.3** Cuando un marcador de Morada es colocado en el mapa, todos los nativos en la casilla de Guarnición de esa Morada son puestos en el mapa con ella. Los nativos de la Guarnición comienzan el juego en sus Moradas y no se mueven a menos que sean contratados.

- 3.6.4** Finalmente, los jugadores revelan las Moradas que anotaron como sus localizaciones iniciales, y cada personaje es colocado en la Morada que ha anotado. Todos los marcadores de personajes se giran por el lado verde cuando son puestos en el mapa. *Explicación:* Todos los personajes están escondidos al comienzo del juego.

Fichas de Intercambio de Morada

<i>Fichas de Mapa</i>	<i>es intercambiada por</i>	
	<i>Morada o Fantasmas:</i>	<i>Grupo de Nativos:</i>
Bones V	Dos Fantasmas	—
Dank V	Capilla	Orden
Ruins V	Casa de la Guardia	Guardia
Smoke V	Casa	Soldados
Stink V	Posada	Trúhanes
Smoke W	Campamento Pequeño	—
Stink W	Campamento Grande	—

4.0 Mecánicas del Juego

4.1 Tirando Dados

- 4.1.1** Cuando a un personaje se le indique que tire dados y consulte una tabla, él tira dos dados y usa la tirada más alta para encontrar su resultado. Debe identificar la tabla que está usando antes de tirar los dados, y debe tirar los dados públicamente y revelar su resultado. *Ejemplo:* Si saca un “2” y un “5” su resultado es “5”, el mayor de los dos números obtenidos.
- 4.1.2** Algunas Ventajas Especiales, cartas de Tesoro, y hechizos permiten a un personaje tirar un dado para hallar su resultado, y otros añaden o restan de cada tirada de dados. Todas esas modificaciones son acumulativas. Resultados mayores que “6” se convierten en “6”, y resultados menores que “1” se convierten en “1”. *Ejemplo:* Si un personaje con dos modificadores “+1” saca un “2” y un “5”, su resultado es “7” (su tirada más alta +1 +1), que se convierte en un “6”.
- 4.1.3** Al hacer tiradas de dado del “juego” como la Tirada de Monstruos, simplemente tirar un dado y no modificar el resultado.
- 4.1.4** Las modificaciones a las tiradas que se aplican a un personaje no se aplican a los habitantes que controla. Cuando un nativo contratado o un monstruo controlado usa una tabla, la tirada es afectada solo por aquellas modificaciones que se apliquen a ese nativo o monstruo. Las Ventajas Especiales del personaje no se aplican a sus mercenarios.

Probabilidades de las Tiradas de Dados

Tirada	Sacar Número Exacto			Sacar el Número o Menor		
	2 Dados	2 Dados -1	1 Dado	2 Dados	2 Dados -1	1 Dado
1	2.8%	11.1%	16.7%	2.8%	11.1%	16.7%
2	8.3%	13.9%	16.7%	11.1%	25.0%	33.3%
3	13.9%	19.4%	16.7%	25.0%	44.4%	50.0%
4	19.4%	25.0%	16.7%	44.4%	69.4%	66.7%
5	25.0%	30.6%	16.7%	69.4%	100.0%	83.3%
6	30.6%	—	16.7%	100.0%	100.0%	100.0%

4.2 Fichas de Acción

- 4.2.1** Las fichas de Acción de cada personaje representan acciones que es capaz de hacer. Las fichas de Acción pueden estar “activas” o “inactivas”. Las fichas Activas, incluyendo fichas *Magic* encantadas en fichas de color, están en juego y pueden ser usadas para hacer acciones. Las fichas inactivas están fuera de juego y no pueden ser usadas. Las fichas de Acción son retiradas del juego como resultado de fatiga o heridas, y pueden ser devueltas al juego por descanso. Una ficha *Magic* está también fuera del juego si está asignada a un hechizo, y solo puede volver al juego cuando el hechizo expira o es roto. Si se le pregunta, el personaje debe especificar cuáles de sus fichas están actualmente en juego, y cuáles están fatigadas, heridas o asignadas a hechizos.
- 4.2.2** Cada personaje puede jugar solo sus propias fichas activas. Durante el segmento de Día de un turno, él puede jugar fichas *Move* para llevar objetos cuando se mueve, puede jugar una ficha *Berserk* para aumentar su vulnerabilidad a Tremenda, puede jugar fichas con asteriscos para buscar en ciertos sitios de tesoros, y puede jugar fichas *Magic* en presencia del color apropiado para encantar la loseta en la que esté. Por la noche, las fichas *Fight* se usan en combate para alertar o atacar con un arma, las fichas *Move* se usan para huir o maniobrar en combate, y las fichas *Magic* se usan para lanzar hechizos.

4.2.3 Cada jugador mantiene las fichas de Acción de su personaje fuera del mapa, frente a sí mismo. Deja sus fichas inactivas a un lado o en un contenedor separado, fuera del juego, con sus fichas fatigadas boca arriba (mostrando las letras) y sus fichas heridas boca abajo (mostrando el símbolo). Las fichas con color encantado se colocan con las fichas en juego, pero son giradas boca abajo (mostrando el símbolo) para distinguirlas de otras fichas *Magic*.

4.2.4 **Fatiga:** Los asteriscos en una ficha de Acción representan el esfuerzo extra necesario para hacer esa acción. Estas fichas pueden volverse “fatigadas” cuando el personaje hace acciones agotadoras, como buscar en ciertos sitios de tesoros, o maniobras de combate que requieren fuerza o velocidad extra. Las fichas fatigadas se retiran del juego, pero se dejan boca arriba. La fatiga se mide por los asteriscos de esfuerzo en las fichas.

- a. Cuando a un personaje se le indica “fatigar un asterisco”, él debe retirar un asterisco de esfuerzo del juego. Puede fatigar una ficha que muestre un asterisco, o fatigar una ficha con dos asteriscos y “hacer cambio” activando una ficha de un asterisco fatigada del mismo tipo (por ejemplo, si fatiga una ficha *Fight* con dos asteriscos debe activar una ficha *Fight* con un asterisco para hacer cambio). Si no puede hacer ninguna de las dos cosas, debe fatigar una ficha de dos asteriscos y perder el asterisco extra. *Nota:* A efectos de hacer cambio, la ficha “*Berserk*” se considera una ficha *Fight*, y la ficha “*Duck*” se considera una ficha *Move*.
- b. Cuando a un personaje se le indica fatigar dos asteriscos, puede fatigar una ficha de dos asteriscos o dos fichas de un asterisco.
- c. Las fichas que no tienen asteriscos no pueden ser fatigadas.
- d. Un personaje no puede realizar una acción que le requiera fatigar una ficha (como saquear *Cairns*) si no tiene fichas no encantadas con asteriscos en juego. Si no puede hacer nada más esa fase, la fase es tratada como una fase en blanco y el personaje no hace nada.
- e. Si un personaje es forzado a fatigar asteriscos (por ejemplo, con las reglas de Estación/Clima) y no tiene otras fichas con asteriscos en juego, puede fatigar fichas de color, y si no tiene ninguna ficha en juego, debe herir fichas que estén fatigadas. Los personajes no pueden fatigar fichas *Magic* asignadas a hechizos.

4.2.5 **Heridas:** Cuando a un personaje se le indica “herir” una ficha, él debe retirar una de sus fichas de Acción del juego y girarla boca abajo para mostrar que es una herida.

- a. Puede elegir cualquier ficha de Acción que tenga en juego, sujeta a las siguientes restricciones:
 - a.1) Si tiene cualquier ficha en juego que no esté herida, fatigada, encantando un color o asignada a un hechizo, él debe herir estas fichas primero.
 - a.2) Si no tiene más fichas como se describe en a.1), puede herir fichas *Magic* encantadas en fichas de color.
 - a.3) Si un jugador no tiene ninguna ficha en juego, puede herir fichas fatigadas.
 - a.4) Las fichas *Magic* asignadas a hechizos (incluyendo fichas *Fly*) no pueden ser heridas, y las fichas que ya estén heridas no pueden ser heridas de nuevo.
- b. Tan pronto como todas las fichas de un personaje estén heridas o asignadas a hechizos, el personaje muere. Esto puede ocurrir como resultado de recibir una herida, o si un personaje usa su última ficha no herida para lanzar un hechizo,

asignando esa ficha al hechizo. *Excepción:* Lanzar un hechizo Instantáneo no causa la muerte porque la ficha *Magic* se fatiga instantáneamente, estando disponible para sufrir una herida. Esta excepción se aplica solo a hechizos Instantáneos – si él usa su última ficha no herida, no asignada para lanzar cualquier otro tipo de hechizo, él muere tan pronto como el hechizo haga efecto.

4.3 Pertenencias

- 4.3.1** Cada personaje puede obtener armas, armaduras, caballos y cartas de Tesoro, buscando y comerciando. Cada jugador mantiene las pertenencias de su personaje fuera del mapa, frente a sí mismo; estas pertenencias se asume que están siempre con el personaje, en el claro donde esté localizado. Cada pertenencia está “activa” o “inactiva”. Él pone sus pertenencias activas con sus fichas de Acción activas, y sus pertenencias inactivas con sus fichas inactivas. Las armas, armaduras y cartas de Tesoro inactivas representan objetos que están empaquetados, fuera de un alcance fácil. Los caballos están activos si son montados, inactivos cuando son guiados.
- 4.3.2** Cuando un personaje obtiene una pertenencia debe activarla, desactivarla o abandonarla, según elija. Lo hace tan pronto como obtenga el objeto, antes de completar la fase o ronda de combate, independientemente de si lo ha obtenido por saqueo, comercio o matando a otro personaje. *Excepción:* Las cartas Encantadas se activan inmediatamente, sin tener en cuenta lo que deseé el personaje, y permanecen activadas durante el resto del juego (ver Regla 4.4.2).
- 4.3.3 Reorganizar Pertenencias:** Cada personaje puede reorganizar sus pertenencias solo en ciertas ocasiones. Cuando reorganiza sus pertenencias puede activar, desactivar o abandonar cada pertenencia que posea, siempre que obedezca las reglas que gobiernan esa pertenencia. El personaje no puede reorganizar sus pertenencias en otras horas del día o cuando otros personajes o claros están haciendo sus turnos.
- Los personajes pueden reorganizar pertenencias al comienzo de cada fase de su turno durante el Día y después de que todas las rondas de combate hayan acabado en su claro durante la Noche, y
 - Un personaje puede también activar, desactivar o abandonar un objeto la primera vez que lo obtiene, como se indica arriba.
 - Un personaje puede activar y/o desactivar un objeto cuando es su turno de hacer una acción durante el Paso de Encuentro del combate, si no hace otra acción. No puede intercambiar objetos con otros personajes durante o antes de las rondas de combate. *Excepción:* Ver la Regla Opcional sobre Dejar Caer Objetos (ver Regla 10.A.5).
- 4.3.4 Abandonar Pertenencias:** Cuando un personaje abandona una pertenencia, la coloca en el mapa, en el claro donde está localizado. Las piezas abandonadas en el mismo claro deben amontonarse en una pila; solo puede haber una pila de piezas abandonadas en cada claro. Si un personaje abandona varias piezas a la vez, debe amontonarlas en una pila, pero puede ponerlas en el orden que deseé. Si el claro ya contiene piezas abandonadas, debe poner la pieza(s) que abandona bajo las piezas que ya estén allí. Las piezas abandonadas nunca se ponen en la Carta de Preparación, incluso si son abandonadas en un sitio de tesoros o en una Morada.
- 4.3.5** Cada personaje posee solo aquellas pertenencias que tenga con él. Cualquier cosa que abandone es no poseída y pertenece a quien la encuentre. Él debe revelar sus pertenencias cuando se le pida. *Excepción Importante:* ¡Él debe revelar sus cartas de Tesoro solo cuando estén activas! Él mantiene sus cartas de Tesoro inactivas boca abajo

Puede revelarlas si lo desea, pero no está obligado a hacerlo.

- a. Cada personaje puede usar sus pertenencias como bienes de comercio, y puede contarlos para la victoria al final del juego. Puede comprar y vender pertenencias y contarlas para la victoria tanto si están activas como inactivas.
- b. La mayoría de pertenencias tienen funciones especiales cuando están activas; algunas funciones son automáticas, mientras que otras ocurren solo cuando su propietario lo desea. Las pertenencias inactivas no tienen funciones especiales. *Excepción:* Los caballos inactivos pueden acarrear objetos.

4.3.6 Armas: Los personajes usan las armas para atacar habitantes u otros personajes. Las armas pueden usarse solo si están activas. *Importante:* Cada personaje está limitado a un arma activa (marcador o carta). Puede poseer cualquier número de armas, pero solo una a la vez puede estar activa. *Nota:* Monstruos, nativos, y visitantes no pueden usar los marcadores o cartas de armas.

4.3.7 Armaduras: Cuando un personaje tiene marcadores de armadura o cartas de armadura (cartas de Tesoro que pueden ser usadas como armadura) activas, representan armaduras que está llevando. Un personaje puede poseer cualquier número de cartas y marcadores de armadura, pero hay límites en las piezas que puede tener activas al mismo tiempo. Solo puede tener activo un **marcador** de armadura de cada tipo: un casco activo, una coraza activa, un escudo activo y un traje de armadura activo. También puede tener activas alguna o todas las cuatro **cartas** de armadura al mismo tiempo. *Ejemplo:* Un personaje puede tener un traje de armadura, un casco, una coraza, un escudo y las cuatro cartas de armadura activos al mismo tiempo, pero nunca puede tener dos escudos activos al mismo tiempo. *Explicación:* Se asume que una coraza puede reforzar un traje de armadura y un yelmo de batalla puede ponerse sobre el bacín del traje. *Nota:* Monstruos, nativos, y visitantes no pueden usar marcadores o cartas de armadura.

4.3.8 Caballos: Los marcadores redondos de caballos representan caballos que los personajes pueden poseer y montar si están activos, o guiar si están inactivos.

- a. Cuando un personaje tiene un caballo activo, lo está montando. Puede activar un caballo solo si la letra de fuerza mostrada por el lado boca arriba del marcador del caballo es suficiente para acarreárselo a él y a todos sus objetos. Solo puede tener un caballo activo a la vez. *Especial:* Los Caballos no pueden estar activos en las cuevas.
- b. Un personaje puede jugar un caballo para acarrear objetos durante su turno tanto si está activo como inactivo. Cuando está inactivo, representa un caballo de carga. Cuando un personaje mueve, todos sus caballos mueven automáticamente con él.
- c. Cuando el caballo de un personaje es muerto, es retirado del juego para el resto del juego.

4.4 Cartas de Tesoro

4.4.1 Cartas de Tesoro: Representan una variedad de objetos incluyendo armas, armaduras, botas, guantes, otras ropas, joyería, pociones y más.

- a. Antes del juego las cartas de Tesoro son preparadas en secreto y aleatoriamente en la Carta de Preparación. Los personajes pueden contar las cartas en cada casilla, pero no pueden mirar los anversos de las cartas y no pueden alterar el orden en que están apiladas en cada casilla.
- b. Cuando un personaje posee una carta de Tesoro, debe girarla boca arriba cuando esté activa, pero la deja boca abajo cuando esté inactiva. Puede revelar una carta inactiva si lo desea, pero no está obligado a revelarla.

- c. Las cartas de Tesoro permanecen boca abajo y secretas cuando un personaje las encuentra o las compra a otros personajes, y permanecen en secreto cuando las abandona o las vende a otros personajes. Las cartas de Tesoro deben ser reveladas cuando los nativos y visitantes las compran o venden, pero las cartas se giran boca abajo cuando se ponen en la Carta de Preparación. *Excepción:* Las cartas Encantadas siempre permanecen boca arriba una vez encontradas; ver abajo.

4.4.2 Cartas Encantadas: Muestran el nombre de un color, impreso en rojo, e irradian magia de color, además de tener otros efectos. Cuando un personaje encuentra una de estas cartas debe girarla boca arriba, y permanece así por el resto del juego, incluso si es devuelta a la Carta de preparación o colocada en el mapa. No puede ser desactivada.

- a. Las cartas Encantadas se consideran encontradas y son activadas si son saqueadas por un personaje o un líder contratado, o si un personaje o un líder contratado las ve en el transcurso del comercio con un grupo de nativos (incluso si no compra la carta). Las cartas Encantadas no se consideran encontradas y no son activadas si el personaje recibe un Deseo de una Visión y ve la carta mientras mira los tesoros de un sitio de tesoros. *Explicación:* Un personaje o un líder contratado debe estar manejando físicamente el objeto para activar la carta.

- b. Si la carta tiene un efecto especial, como el +1 a las tiradas de dado de *Cloven Hoof*, este efecto se aplica a todos los personajes que estén en el mismo claro con ella, tanto si está abandonada en el claro o está siendo llevada por un personaje, nativo o visitante. Esto es así incluso si un líder nativo contratado la posee, aunque sus pertenencias no sean accesibles para el comercio. *Ejemplo:* El Capitán comercia con la Patrulla y ve la *Dragon Essence*, pero no la compra. La *Dragon Essence* es activada y comienza a irradiar magia Púrpura (y a atraer Dragones). Más tarde, el Capitán contrata a la Patrulla. La *Dragon Essence* todavía suministra magia Púrpura a todo el mundo en el claro del PHQ, y todavía actúa como una ficha *Smoke*, incluso aunque está fuera de juego y no disponible para el comercio.

4.4.3 Pociones: Muestran la palabra Poción en la parte superior de la carta. Cuando una Poción es activada permanece activa hasta el final del día. A Medianoche la Poción y su efecto especial se detienen, y la carta es colocada en la Carta de Preparación, boca abajo, en la casilla indicada en la carta. La Poción puede entonces ser comprada al propietario de esa casilla y usada de nuevo. Las Pociones pueden ser compradas y usadas cualquier número de veces.

- a. Una Poción “reutilizable” puede ser transferida, vendida, o abandonada mientras esté activa, y puede ser usada por su nuevo propietario.
- b. Una Poción que “expira al ser activada” es usada inmediatamente y retirada del juego cuando es activada.
- c. Una Poción que es “consumida por activación” es utilizada por el personaje que la activa. Conserva la carta hasta Medianoche para representar el efecto de la Poción, que no puede ser transferido.
- d. Una Poción que es “aplicada a un arma” es usada en el arma que el personaje tenga activa cuando activa la Poción (su daga, si no tiene otra arma activa). La carta se pone con esa arma hasta Medianoche para representar el efecto de la Poción. La Poción no puede ser transferida a ninguna otra arma.

4.4.4 Cartas de Botas: Muestra la palabra “MOVE”, una letra de fuerza y un número de tiempo. Cuando un personaje tiene una carta de Botas activa, él puede usarla en lugar de una ficha Move con la fuerza y número de tiempo mostrados en la carta. Puede jugarla para acarrear objetos cuando mueve.

a. Un personaje puede tener una carta de Botas activa solo si su fuerza iguala o excede el peso del personaje y cada objeto que posea. Si obtiene un objeto cuyo peso excede la fuerza de la carta, él debe desactivar instantáneamente la carta de Botas o abandonar el objeto.

b. Un personaje no puede tener nunca más de una carta de Botas activa.

4.4.5 Cartas de Guantes: Muestra la palabra “*FIGHT*”, una letra de fuerza y un número de tiempo. Él puede usar su carta de Guantes activa como ficha *Fight* con la fuerza y velocidad mostradas en la carta. Un personaje no puede tener más de una carta de Guantes activa.

4.4.6 Cartas de Arma y Armadura: Pueden ser usadas como armas y armaduras normales. Estas cartas tienen efectos especiales adicionales indicados en la Lista de Tesoros.

4.4.7 Artefactos y Libros de Hechizos Se identifican por un número romano impreso en cada carta en rojo. Los Artefactos tienen un hechizo asociado con ellos y los Libros de Hechizos tienen cuatro hechizos cada uno. Artefactos y Libros de Hechizos pueden ser usados para lanzar hechizos del mismo tipo que el número romano en la carta una vez que un personaje lea runas con éxito para liberar los hechizos. Los Hechizos pueden ser también aprendidos por personajes que usan magia con los tipos correctos de fichas *Magic*.

4.4.8 Tesoros con Hechizos: Las cartas de Tesoro *Dragonfang Necklace*, *Eye of The Moon* y *Flying Carpet* tienen hechizos que pueden ser usados por sus propietarios. Estos hechizos no pueden ser aprendidos o anotados, simplemente pueden ser usados. Estos hechizos son explicados en la Lista de Hechizos y la Lista de Tesoros.

4.5 Compartiendo Información y Espiando

4.5.1 Esta sección resume la información que los personajes pueden aprender unos de otros, como contraposición a lo que pueden aprender por si mismos a través de las fases de Búsqueda.

4.5.2 Fichas de Mapa: La única ocasión en que un personaje puede revelar una ficha de mapa es cuando la gira boca arriba para saquearla, cuando la vende como un descubrimiento, para intercambiarla (si es una ficha sustituta), o para permitirle convocar monstruos. Él no puede revelar fichas de mapa en privado.

4.5.3 Cartas de Tesoro: Un personaje debe revelar cartas de Tesoro cuando las tiene activas, cuando las compra a un nativo o visitante, y cuando las vende a un nativo o visitante. Tiene la opción de revelar cartas cuando las saquea, cuando las tiene inactivas, cuando las abandona y cuando comercia con otros personajes. No puede revelar cartas en el mapa o en la Carta de Preparación.

4.5.4 Información Anotada: Un personaje debe revelar su Fama y Notoriedad anotadas, si ha encontrado enemigos escondidos y sus relaciones de comercio cuando se le pida. Él revela sus actividades solo cuando las hace, y sus descubrimientos solo cuando los usa o los vende. El resto de la información de su hoja es secreta hasta que termine el juego.

4.5.5 Vendiendo o Compartiendo Información: La Información sobre la localización de pasajes secretos, pasos ocultos, y sitios de tesoros es transferible. Un personaje o un líder contratado pueden vender o dar descubrimientos a otros personajes y líderes contratados. El receptor tacha entonces el descubrimiento en su Hoja de Historia Personal, y puede usarlo en adelante como si lo hubiera descubierto él mismo.

a. Ambos individuos deben estar en el mismo claro que el sitio de tesoros, sendero oculto o pasaje secreto para vender o transferir su localización.

b. El individuo que vende o da la información debe haber descubierto previamente la localización del sendero oculto, pasaje secreto o sitio de tesoros

usando una fase de Búsqueda, o haber recibido previamente la información de otro individuo.

- c. Cada descubrimiento puede ser vendido o dado por separado, y puede ser vendido o dado a algunos personajes y líderes contratados y a otros no. *Excepción:* Cuando un individuo vende o da una localización de Tesoros dentro de Tesoros, él vende o da automáticamente la localización del sitio de tesoros donde esa carta ha sido encontrada. El receptor tacha tanto la localización de Tesoros dentro de Tesoros como el sitio de tesoros en su lista de Descubrimientos.
- d. Cuando un individuo vende o da la localización de una ficha de Sitio boca abajo (o una carta de Tesoros dentro de Tesoros dentro de una ficha de Sitio boca abajo), él debe girar la ficha de Sitio boca arriba para que todos la vean. Entonces pone la ficha de Sitio en su claro, boca abajo.
- e. Un individuo no puede vender o dar un resultado de “Enemigos Escondidos”.
- f. Los personajes no pueden vender o dar hechizos anotados a otros personajes.
- g. Un individuo puede vender o contar a otros información secreta, incluyendo sus planes futuros, pero no se le permite verificarla. Por ejemplo, él podría decir qué fichas había en una loseta, pero no puede permitir a otros que miren las fichas.
- h. La información puede ser vendida o compartida al mismo tiempo que los personajes y líderes contratados comercian normalmente unos con otros – ya sea al comienzo de las fases durante el Día, o al final del combate por la Noche.
- i. Los individuos que acuerdan intercambiar pertenencias, oro o descubrimientos deben cumplir el acuerdo y entregar lo que hayan acordado. Cuando intercambian información no verificada o secreta, el comprador debe tener cuidado; el vendedor no está obligado a ser honesto sobre esta información. *Nota:* El requisito de cumplir acuerdos se aplica solo a intercambios en progreso, no a promesas de intercambios futuros.
- j. Si un personaje es bloqueado o no puede de alguna manera comerciar con otros personajes, él tampoco puede comprar, vender o compartir información.

4.5.6 Espiando: Cuando un personaje o líder contratado usa un descubrimiento, otros personajes y líderes contratados pueden descubrirlo espiándole.

- a. Los personajes pueden espiarse unos a otros solo cuando están en el mismo claro. Un personaje descubierto es automáticamente espiado por todo el mundo en su claro. Un personaje escondido es espiado por todo el que haya encontrado enemigos escondidos anteriormente ese día.
 - a.1) Encontrar enemigos escondidos no es retroactivo. Un personaje comienza a espiar a personajes escondidos en el momento que obtiene el resultado.
 - a.2) El resultado de “Enemigos escondidos” expira a Medianoche de cada día de juego. Al inicio de cada día, nadie puede espiar a personajes escondidos.
- b. Cuando un personaje usa un descubrimiento, todo el que le esté espiando lo descubre y tacha en su lista de Descubrimientos. Los espías solo descubren lo que usa – no descubren nada cuando solo mira las fichas de mapa o hace descubrimientos por él mismo.
 - b.1) Si se mueve por un sendero oculto o un pasaje secreto, este es descubierto por todo el que le espíe en el claro que abandona y en el claro que entra. *Excepción:* Cuando un personaje transformado en Niebla usa un pasaje

secreto o sendero oculto, los otros individuos en el claro no lo descubren, ya que el personaje transformado en Niebla puede usar esos caminos sin descubrirlos.

- b.2)** Si él saquea un sitio de tesoros, es descubierto por todo el que le esté espiando. Cuando saquea una carta de Tesoros dentro de Tesoros, todos los que le estén espiando descubren tanto la carta de Tesoros dentro de Tesoros como la ficha de Sitio que contiene esa carta de Tesoros dentro de Tesoros.
- b.3)** Cuando él vende un descubrimiento, todo el que le esté espiando lo descubre. *Nota:* Espiar al comprador no sirve – solo aquellos personajes que pueden espiar al vendedor descubren lo que está vendiendo.

- 4.5.7 Secretismo:** Cuando a un personaje se le indica por las reglas que mantenga una pieza de información secreta, él puede decírselo a los otros jugadores, pero no se le permite mostrar ninguna prueba. Esto quiere decir que puede mentir – y no puede probar si dice la verdad. *Ejemplo:* Él puede contar a los demás jugadores cuáles son sus Requisitos de Victoria, pero no puede mostrar los que tiene realmente anotado hasta que el juego termine. *Nota:* El derecho a mentir es limitado a la información que las reglas clasifican como secreta. El personaje debe hablar sinceramente cuando proporciona información que otros jugadores tienen derecho a tener. También debe hacer una anotación honesta de sus valores, y nunca debe permitir que su oro anotado caiga por debajo de cero.

4.6 Magia

- 4.6.1** Hay tres componentes en las artes mágicas: los **colores** de la magia (representando las energías y espíritus que causan la magia), las **fichas Magic** (representando los rituales que el personaje usa para establecer control sobre los espíritus) y los **hechizos** (que obligan a los espíritus a realizar tareas específicas).

- 4.6.2 Colores de la Magia:** Cada aparición de magia de color indica la presencia de energías mágicas o espíritus. La presencia de estos espíritus hace posible hacer magia; la magia solo es posible donde esté presente la magia de color.

- a. Hay cinco colores de magia, cada uno representando un tipo diferente de espíritu que causa un tipo diferente de magia: la magia **Blanca** representa el Poder desde lo Alto, trabajando la magia benéfica; la magia **Gris** representa las Leyes Naturales, controlando la naturaleza; la magia **Dorada** representa los Espíritus de los Bosques, trabajando la magia élfica; la magia **Púrpura** representa las Energías Elementales, retorciendo y reformando la realidad; y la magia **Negra** representa el Poder Demoníaco, trabajando la magia infernal.
- b. Cada carta Encantada acarrea el color de magia impreso en rojo en la carta. Hay una carta Encantada para cada color de magia. La carta siempre suministra una ilimitada provisión de este color a todo el mundo en su claro, incluso cuando está siendo acarreada por alguien más.
 - b.1)** La carta no comienza a suministrar magia de color hasta que se gire boca arriba. Una vez vuelta hacia arriba permanece boca arriba por lo que resta del juego, por lo que los personajes siempre saben cuándo están en el mismo claro con el color.
 - b.2)** Cuando una carta Encantada está en un camino entre claros, suministra magia de color a todo el que esté en el camino, pero no a los claros a ambos extremos del camino.
 - c.** La Morada de la Capilla suministra automáticamente una provisión ilimitada de magia Blanca a todo el que esté en su claro. La carta de Sitio *Toadstool Circle*,

una vez descubierta, suministra automáticamente una provisión ilimitada de magia Negra a todo el que esté en su claro.

- d. En el séptimo día de cada semana una provisión ilimitada de magia de color es suministrada a todo el mundo en el juego. El Registro Diario identifica el color de magia suministrado a todo el mundo en esos días: el Día 7 se suministran magia Blanca y Negra, el día 14 se suministra magia Gris, el Día 21 se suministra magia Púrpura, y el Día 28 se suministra magia Dorada. *Nota:* Si se juega con la regla opcional Estaciones/Clima (ver Regla 10.E.1), el color suministrado el Día 7 varía con la Estación.
- e. El lado verde de cada loseta del mapa es el lado “normal”. El otro lado es el lado “encantado”, que muestra el mismo terreno cuando ha sido encantado por un personaje usando una fase de Encantar. Cuando una loseta está por el lado “encantado”, la misma loseta suministra automáticamente una provisión ilimitada de magia de color a todo el que esté en esa loseta.
 - e.1)** En una loseta encantada, cada personaje o habitante es suministrado con el color de magia que está pintado alrededor del claro donde está localizado. La magia Gris es suministrada en las cinco losetas de Valle y en la loseta *Ruins*, la magia Dorada es suministrada en las seis losetas de Bosque, y la magia Púrpura es suministrada en las losetas *Mountain*, *Ledges*, *Cliff*, *High Pass*, *Caves* y *Cavern*. En cada claro de la loseta *Crag* se suministra magia Gris, Dorada y Púrpura. En la loseta *Borderland*, la magia Gris es suministrada en el claro 1, la magia Dorada es suministrada en los claros 2 y 3, la magia Púrpura es suministrada en los claros 4 y 5, y las magias Gris y Púrpura son suministradas en el claro 6.
 - e.2)** Cuando una loseta encantada suministra magia de color en un claro, también suministra magia de color a cada camino que entre en ese claro. Cuando un personaje esté en un camino entre dos claros, ambos claros le suministran con magia de color. *Ejemplo:* Cuando un personaje está en un camino entre una loseta encantada de Valle y una loseta encantada de Bosque, él está suministrado con magia Gris y Dorada. *Nota:* Esta regla no se aplica a la magia de color suministrada por la Capilla, *Toadstool Circle*, y cartas Encantadas. La magia de color de estas fuentes no se extiende a los caminos circundantes.
- f. Los personajes pueden usar también ciertas fichas *Magic* para crear magia de color personal que solo pueden usar ellos (ver Regla 4.6.4).

4.6.3 Fichas *Magic*:

- a. Hay ocho tipos de fichas *Magic*, cada uno representado por un número romano diferente. Cada tipo representa un tipo diferente de magia, y causa un tipo diferente de resultado. Las fichas de Tipo I son invocaciones Justas, las fichas de Tipo II son ritos Paganos, las fichas de Tipo III son sabiduría Élfica, las fichas de Tipo IV son alquimia vinculada a la Energía, las fichas de Tipo V son ceremonias Diabólicas, las fichas de Tipo VI son técnicas de Conjuros, las fichas de Tipo VII son habilidades de Buena Suerte y las fichas de Tipo VIII son trucos Maliciosos.
- b. Las fichas *Magic* de cada personaje representan los tipos de magia que él ha dominado. El número romano en cada ficha identifica su tipo, y el número de tiempo y los asteriscos de esfuerzo definen el tiempo y esfuerzo necesarios para hacerlo.
- c. Cuando un personaje hace la actividad de Alertar, tiene la opción de alertar una de sus fichas *Magic* en lugar de girar un marcador de arma. La ficha alertada puede usarse como cualquier otra ficha *Magic*, pero automáticamente

tiene un número de tiempo de “0” (cero) en lugar del número de tiempo impreso en la ficha. A Medianoche, todas las fichas *Magic* alertadas se fatigan.
Nota: Los personajes no pueden comenzar el juego con fichas *Magic* alertadas.

4.6.4 Fichas de Color: Las fichas de Tipo I, II, III, IV y V pueden ser encantadas y convertidas en colores de magia específicos usando fases de Encantar durante el Día. Cuando un personaje encanta una ficha *Magic*, la ficha se transforma en un color de magia específico. El tipo de ficha *Magic* define en qué color de magia se convierte:

- a. Las fichas de Tipo I se convierten en magia Blanca.
- b. Las fichas de Tipo II se convierten en magia Gris.
- c. Las fichas de Tipo III se convierten en magia Dorada.
- d. Las fichas de Tipo IV se convierten en magia Púrpura.
- e. Las fichas de Tipo V se convierten en magia Negra.
- f. Las fichas de Tipo VI, VII y VIII no pueden ser encantadas.
- g. El jugador gira la ficha encantada por el lado del símbolo y la deja en juego. La ficha se considera una ficha de color, representando una pieza de magia de color. No puede ser usada como una ficha *Magic*, pero puede ser usada para suministrar magia de color.
- h. Cada ficha de color permanece encantada indefinidamente hasta que sea usada. Solo puede ser usada una vez, para un propósito; al usarse, vuelve a ser una ficha *Magic* normal y se fatiga. Cada ficha está bajo el control de su propietario: él decide cuándo y cómo es usada.
- i. Las fichas de color pueden ser fatigadas voluntariamente sin ser usadas, si el personaje desea volver a convertir la ficha en una ficha *Magic*. Las fichas de color pueden ser fatigadas al inicio de cualquier fase durante el Día, o durante el Paso de Encuentro de una ronda de combate.
- j. *Especial:* Los personajes pueden comenzar el juego con sus fichas encantadas. Cuando cada personaje elige sus hechizos, puede encantar alguna o todas sus fichas encantables girándolas en secreto por su lado del símbolo. Él revela sus fichas cuando las Moradas son colocadas.

4.6.5 Hechizos: Los hechizos obligan a la magia de color controlada a hacer tareas específicas. Cada hechizo es identificado por su nombre. Cada hechizo tiene una carta de Hechizo que resume sus cualidades, y está explicado con más detalle en la Lista de Hechizos.

- a. Cada hechizo requiere un color de magia específico y un tipo de ficha *Magic* específico; un personaje puede lanzar un hechizo solo si juega la ficha *Magic* requerida y suministra al hechizo con el color de magia requerido. Cada hechizo debe ser lanzado sobre un tipo específico de objetivo, y tiene un efecto específico que dura una cantidad de tiempo específica (la duración del hechizo).
- b. Los hechizos son lanzados *solo* durante las rondas de combate por la Noche (ver Regla 8.3.9b). Los hechizos pueden ser lanzados durante la Noche incluso si no tienen lugar otros combates o acciones.

4.6.6 Artefactos y Libros de Hechizos: Cada Artefacto contiene una carta de Hechizo, y cada Libro de Hechizos contiene cuatro cartas de Hechizo. Cada carta de Artefacto y de Libro de Hechizos puede usarse como una ficha *Magic* limitada a lanzar el hechizo de la carta(s) de Hechizo contenida en ese Artefacto o Libro. Durante la Noche, un personaje puede jugar un Artefacto o Libro de Hechizos activo como una ficha *Magic*, y usarla para lanzar uno de sus hechizos despertados (ver Regla 8.3.9c).

- a. No hay límite al número de Artefactos y Libros de Hechizos que un personaje pueda tener activos al mismo tiempo.
- b. El número romano rojo en cada carta identifica el tipo de ficha *Magic* que puede ser emulado. Los Libros de Hechizos que contengan hechizos de otros tipos no pueden ser usados para lanzar esos hechizos. *Ejemplo:* El *Good Book* tiene una designación de Tipo I. Puede ser usado para lanzar sus dos hechizos de Tipo I, pero no sus dos hechizos de Tipo II.
- c. Los hechizos deben ser despertados antes de poder ser lanzados, al Leer Runas durante una fase de Buscar. Cuando el hechizo es despertado, es sacado de la Carta de Preparación y colocado con su Artefacto o Libro de Hechizos.
- d. El único modo en que un Artefacto o Libro de Hechizos pueda funcionar como una ficha *Magic* es lanzando sus cartas de Hechizo despiertas. No pueden ser encantados, no pueden usarse para encantar una loseta, y no pueden ser usados para lanzar otros hechizos o cartas de Hechizo. *Nota:* La regla opcional de Artefactos y Libros de Hechizos Mejorados (ver Regla 10.C.3) aumenta el número de modos en que los Artefactos y Libros de Hechizos pueden ser usados.

4.6.7 Variedades de Hechizos: Esta sección proporciona una visión genérica de los tipos de hechizo generales. Cada hechizo individual se explica más adelante en la Lista de Hechizos.

- a. La duración de cada hechizo define cuándo expira y cómo se implementa.
- b. Los hechizos **Instantáneos**, los hechizos de **Ataque**, los hechizos de **Vuelo** y los hechizos de **Fase** hacen su efecto una vez y entonces expiran. La ficha *Magic* jugada para lanzar el hechizo se pone con el objetivo para representar este efecto hasta que acaba. Cuando el hechizo expira, el efecto finaliza y la ficha *Magic* se fatiga.
- c. Cuando un hechizo **Instantáneo** cobra vida, su efecto ocurre inmediatamente. Tan pronto como es resuelto, expira.
- d. Cuando un personaje lanza un hechizo de **Ataque**, ataca como un arma. Cuando impacta, puede impactar sobre armadura y caballos normalmente, como las armas. Todos los demás hechizos infligen sus efectos directamente en el objetivo, ignorando su armadura y su caballo; no son detenidos por armaduras o caballos. *Nota:* Las cartas de Tesoro que alteran armas no afectan a los hechizos de Ataque.
- e. Cuando un hechizo de **Vuelo** cobra vida no tiene un efecto inmediato, sino que tiene un efecto retardado. El hechizo crea una ficha especial “Volar” con la fuerza de vuelo y número de tiempo definido por el hechizo, sin asteriscos de esfuerzo. Poner la ficha *Magic* usada para lanzar el hechizo encima de cualquier ficha de Acción no usada para representar la ficha Volar, y colocar la ficha Volar con las fichas activas del personaje para mostrar que está disponible para su uso. El objetivo puede jugar esta ficha Volar como una ficha *Move* durante su turno o durante el combate, y cuando la juega él vuela. El momento exacto en el que puede usar la ficha Volar depende del hechizo (ver la Lista de Hechizos).
 - e.1) La ficha Volar permanece en juego indefinidamente, hasta que es usada (las fichas Volar no pueden ser fatigadas o heridas). Cuando es usada, el hechizo expira. Si es usada para cargar, expira al final del Paso de Encuentro. Si se usa para maniobrar en combate, expira al final del Paso de Melé en que es usada. Si es usada para huir del combate, o para volar de loseta en loseta durante el día, expira instantáneamente cuando su propietario aterriza.
 - e.2) Cuando un nativo es el objetivo del hechizo, puede usar la ficha Volar en lugar de sus valores de movimiento.

- e.3)** Cuando el objetivo no puede jugar fichas de Acción debido a un hechizo, no puede jugar la ficha Volar.
- f.** El único hechizo de **Fase** es *Protection from Magic*. Este hechizo no tiene efecto inmediato, sino que tiene un efecto retardado. Su ficha *Magic* se pone con los objetos inactivos de su objetivo y es manejada como un objeto. Apilar la ficha *Magic* sobre una ficha no usada para distinguirla de las fichas fatigadas. Mientras esté inactiva no hace efecto, pero el objetivo puede activarla exactamente como si fuera un objeto.
- f.1)** Si él activa la ficha al inicio de una fase de su turno, el hechizo le afecta hasta que termina esa fase; al final de la fase, el hechizo expira. Si activa la ficha como su acción durante un Paso de Encuentro, el hechizo le afecta hasta que esa ronda de combate finalice; al final de la ronda, el hechizo expira. Él no puede hacer ninguna otra acción durante ese paso.
- f.2)** Si él no puede reorganizar sus pertenencias, no puede activar la ficha *Magic*.
- g.** Cuando es lanzado un hechizo de **Combate** o un hechizo de **Día**, su ficha *Magic* se coloca con el objetivo. Esta ficha permanece con el objetivo hasta que el hechizo finalice al expirar o ser roto; representa un efecto continuo que afecta al objetivo continuamente mientras el hechizo esté en efecto. Cuando el hechizo finaliza, el efecto se detiene.
- g.1)** Cada hechizo de **Combate** permanece en efecto por lo que queda de la Noche; expira a Medianoche.
- g.2)** Cada hechizo de **Día** permanece en efecto hasta el final del siguiente periodo de Día; expira al Atardecer del día después de que es lanzado.
- h.** Los hechizos **Permanentes** nunca exiran, pero no afectan continuamente a sus objetivos. Un hechizo Permanente afecta a su objetivo solo cuando es “energizado”. Cuando no afecta a su objetivo, está “inerte”.
- h.1)** Cuando un hechizo Permanente es lanzado, su ficha *Magic* es colocada con el objetivo y permanece con él hasta que el hechizo es roto, ligando el hechizo y su ficha *Magic* hasta entonces. El objetivo está continuamente embrujado por el hechizo, pero el hechizo solo afecta al objetivo cuando es energizado. Cuando el hechizo está inerte, es ignorado.
- h.2)** Cada hechizo Permanente es automáticamente energizado cuando es lanzado. En adelante, es instantáneamente reenergizado cuando sea resuministrado con la magia de color necesaria para lanzarlo. Cada vez que el hechizo es energizado, permanece energizado y afecta a su objetivo hasta Medianoche (a menos que sea roto antes). A Medianoche de cada día de juego, todos los hechizos Permanentes se vuelven inertes. *Ejemplo:* El hechizo *Transform* puede ser energizado solo con magia Púrpura, el color necesario para lanzarlo. *Bad Luck* puede ser lanzado por cualquier color, por lo que puede ser energizado con cualquier color.
- h.3)** Las cartas Encantadas, la Capilla o *Toadstool Circle*, las losetas encantadas, y el séptimo día de cada semana energizan los hechizos Permanentes automáticamente, independientemente de lo que quieran los personajes. Un hechizo Permanente es automáticamente e instantáneamente energizado siempre que su objetivo sea suministrado con la magia de color requerida por una de estas fuentes. *Ejemplo:* El hechizo *Transform* es instantáneamente energizado cuando su objetivo esté en el mismo claro que la carta *Dragon Essence*, o cuando esté en una loseta de mapa encantada que suministre magia Púrpura, o cuando sea el día 21 del mes.

- h.4)** Cada personaje puede usar sus fichas de color para energizar hechizos Permanentes. Cuando una ficha de color energiza un hechizo, la ficha se fatiga inmediatamente y vuelve a ser una ficha *Magic* normal. Cada ficha de color puede energizar solo un hechizo antes de fatigarse.
- h.5)** Un personaje puede energizar un hechizo usando sus fichas de color solo si el objetivo del hechizo está en su claro y él juega una ficha que suministre la magia de color requerida por ese hechizo. Si hay varios hechizos que requieren ese color en el claro, él puede energizar el que quiera, pero solo uno de ellos. Él tiene control total sobre sus fichas de color: nunca puede ser obligado a jugar una ficha para energizar un hechizo, incluso si él es el objetivo. Él puede energizar otros hechizos en el claro sin energizar el suyo propio, si lo desea.
- h.6)** Durante el Día, él puede jugar fichas de color cada vez que él o algún otro comience una fase de su turno en su claro. Durante la Noche, él puede jugar fichas de color solo cuando sea su turno de hacer una acción durante el Paso de Encuentro de una ronda de combate. Él puede jugar cualquier número de fichas de color al mismo tiempo, pero cada ficha solo puede energizar un hechizo antes de fatigarse. Jugar una ficha de color no cuenta como su acción, y no está limitado por los monstruos o nativos en su hoja.
- h.7)** Cuando una loseta hexagonal sea el objetivo de un hechizo Permanente, el hechizo puede ser energizado desde cualquier lugar de la loseta, incluyendo caminos y bosque. Una vez energizado, el hechizo afecta a toda la loseta, incluso las áreas donde la magia de color energizante no esté presente.
- 4.6.8 Maldiciones, Deseos, y Poder del Abismo:** Las Tablas de Maldiciones, Deseos, y Poder del Abismo tienen efectos especiales que requieren más explicación que la proporcionada en las tablas.
- a. Cuando un personaje tira en la Tabla de Maldiciones, obtiene una “Maldición” que limita lo que puede hacer en el juego hasta que la Maldición es retirada. Una vez infligida, una Maldición permanece en efecto hasta ser retirada (cancelada o rota). Si obtiene una Maldición que ya tenía, no sufre efectos adicionales – las repeticiones de la misma Maldición no tienen efecto. Las Maldiciones adicionales del mismo tipo se consideran canceladas.
 - a.1) Las Maldiciones no tienen efecto en monstruos o nativos. Los habitantes contratados o controlados simplemente ignoran las Maldiciones.
 - a.2) Un objetivo que sufra de **Visión Nublada**, **Mala Salud** o **Chirrido** puede anotar una actividad prohibida por la Maldición, pero si la Maldición está aún en efecto cuando hace la actividad, esta es cancelada. *Nota:* Visión Nublada impide al objetivo Buscar en cualquier tabla, incluyendo la Tabla de Otear, pero no afecta a la actividad de Otear Mejorada.
 - a.3) **Debilidad** impide al objetivo tener cualquier ficha de Acción con asteriscos en juego. Debe fatigar todas sus fichas de Acción que tengan asteriscos, incluyendo fichas de color, y no puede activarlas hasta que la Maldición sea retirada. Puede Descansar para convertir heridas en fatiga, pero no importa cuánto descanse, él no puede activar fichas fatigadas. *Especial:* El Deseo de Salud rompe la Maldición Debilidad.
 - a.4) **Cenizas y Aversión** no alteran el oro y la Fama anotadas del objetivo, solo impide que esos valores cuenten. El objetivo puede obtener oro y Fama anotados normalmente, pero sus valores anotados no cuentan hasta que

la Maldición sea retirada. Hasta que la Maldición sea retirada, se considera que él tiene -1 de Oro y Fama anotados, respectivamente.

- a.5) **Eliminando Maldiciones:** A Medianoche de cada día de juego, la Capilla elimina automáticamente todas las Maldiciones en su claro. Si un personaje está en el mismo claro que la Capilla a Medianoche, todas sus Maldiciones son eliminadas. Las Maldiciones también pueden ser eliminadas por la poción *Amulet* o el hechizo *Remedy*.

- b. Las Tablas de Deseos y Poder del Abismo infligen un efecto de una sola vez.

- b.1) Cuando un personaje se **Teletransporta** debido a un Deseo, él y todos sus caballos y objetos (sin importar su peso) se mueven instantáneamente a cualquier claro que elija. Si un individuo se teletransporta al claro donde está ya situado, no se mueve. Cuando un habitante se teletransporta, va al lugar donde comenzó el juego: un Fantasma o nativo de Guarnición va al claro donde empezó el juego, y cualquier otro monstruo o nativo va a su casilla de la Carta de Aparición. *Nota:* Si un nativo contratado es teletransportado a la Carta de Aparición, se vuelve instantáneamente no contratado.
- b.2) Cuando un personaje obtiene un Deseo de una **Visión**, él mira todas las cartas de Tesoro de una pila, y entonces deja las cartas de Tesoro tal como las ha encontrado, sin girar ninguna de ellas boca arriba.
- b.3) El Deseo de **Fuerza Tremenda** siempre afecta a la siguiente ficha *Fight* (o carta de Guantes) que juegue el objetivo. Puede usar esta ficha para abrir *Vault* o *Crypt of the Knight*. Nunca puede tener más de un resultado de Fuerza Tremenda listo para usar – no puede acumular varios resultados de Fuerza Tremenda. Un ataque usando Fuerza Tremenda como resultado de un Deseo no es afectado o modificado por las armas o fichas jugadas – siempre infinge daño T si impacta.
- b.4) El Deseo de **Salud** y los resultados de **Terror**, **Plaga** y **Olvido** del Poder del Abismo alteran el estatus actual de las fichas de Acción del objetivo sin modificar cómo se fatiga y descansa en adelante.

4.6.9 Hechizos de Transmorfización:

Los hechizos *Absorb Essence* y *Transform* “transmorfizan” a un individuo en una criatura (un monstruo o una bestia menor), y el hechizo *Melt Into Mist* le transmorfiza en una nube de niebla.

- a. A menos que el hechizo lo especifique de otra manera, cuando un individuo es transmorfizado, mueve, bloquea y selecciona objetivos normalmente, como si no estuviera transmorfizado.
 - a.1) Un personaje transmorfizado aún juega como un personaje: anota y realiza actividades y aún está sujeto a las reglas y hechizos que afectan a los personajes, no a los que afectan a los monstruos. Los habitantes le reconocen como personaje: aparecen y mueven al final de su turno, se resuelve el combate en su claro, los nativos pueden combatirle, los monstruos le bloquean y atacan automáticamente, etc. Él continúa anotando Fama y Notoriedad normalmente, y maneja sus habitantes contratados y controlados normalmente. *Ejemplo:* Un Rey Brujo transmorfizado en un Águila debe aún usar Visión Mágica para buscar, y los monstruos aún aparecen al final de su turno.
 - a.2) Un monstruo o nativo transmorfizado continúa funcionando como monstruo o nativo. Si está contratado o controlado, su propietario continúa dirigiéndole. Si está no contratado y no controlado, merodea y mueve las

veces que normalmente lo haría. *Ejemplo:* Un Lancero que es transmorfizado en un Dragón aún merodea, bloquea y es asignado a objetivos como un Lancero, no como un Dragón.

b. Transmorfizar altera la habilidad del objetivo de acarrear cosas.

- b.1)** A menos que el hechizo especifique otra cosa, cuando un individuo es transmorfizado, el oro anotado, los objetos y los caballos que tuviera con él son transmorfizados con él. Cuando vuelve a ser normal todo ello reaparece exactamente como estaba cuando desapareció.
- b.2)** Las pertenencias y el oro transmorfizados están congelados tal y como están, y no tienen efecto en el juego: no pueden ser usados, reorganizados, comerciados o abandonados. Tienen peso Despreciable y se mueven con su propietario automáticamente. Las pertenencias activas permanecen activas, pero no tienen efecto. *Excepción:* Las cartas Encantadas continúan irradiando su magia de color y sus efectos mientras estén transmorfizadas.
- b.3)** Cada caballo nativo, marcador de cabeza y marcador de garrote es siempre transmorfizado con su propietario. Las pertenencias poseídas por un grupo de nativos *no* son transmorfizadas cuando el líder del grupo es transmorfizado. Estas pertenencias se tratan como si el líder no hubiera sido transmorfizado. Si un personaje es transmorfizado mientras monta un monstruo volador, el monstruo volador *no* es transmorfizado con él.
- b.4)** Un personaje, líder contratado, o monstruo controlado que es transmorfizado en un monstruo o bestia puede acarrear oro y pertenencias no transmorfizados e intercambiarlos con otros personajes, líderes contratados y/o monstruos controlados. Debe mantener las pertenencias inactivas (excepto las cartas Encantadas) mientras está transmorfizado, y debe acarrear sus objetos normalmente, usando la fuerza de movimiento de la criatura (o un caballo no transmorfizado, si tuviera alguno). Los individuos transmorfizados en Niebla no pueden acarrear oro ni pertenencias no transmorfizadas.
- c.** Un personaje, líder contratado, o monstruo controlado transmorfizado aún anota actividades normalmente, pero debe cancelar ciertas actividades si está transmorfizado cuando intenta hacerlas.
 - c.1)** Un individuo transmorfizado nunca puede hacer las actividades de Comerciar, Contratar, Descansar, Alertar, o Encantar. Sí puede hacer siempre Mover, Esconderse, y Seguir.
 - c.2)** Si está transmorfizado en un monstruo o una bestia, él puede hacer la actividad Buscar y puede ser seguido. Si está transmorfizado en Niebla, él no puede Buscar ni puede ser seguido, ni puede tampoco bloquear o ser bloqueado.
 - d.** En combate, un individuo transmorfizado usa los valores de combate definidos por el hechizo en lugar de sus propios valores. Un individuo no puede atacar o ser atacado cuando está convertido en Niebla. Cuando un habitante se convierte en una criatura, es asignado a su objetivo normalmente, pero usa los valores de ataque, movimiento y vulnerabilidad de la criatura en lugar de los suyos propios (ver Regla 8.4.5p).
 - e.** Mientras un personaje esté transmorfizado, sus fichas de Acción están congeladas e inutilizadas. No pueden ser activadas, desactivadas o jugadas, y él no puede especificar un objetivo para un hechizo. *Excepción:* Él aún puede usar sus fichas de color para energizar hechizos Permanentes normalmente, y ellas se fatigan normalmente al ser usadas. Mientras esté transmorfizado, un

personaje no puede ser herido, y sus fichas no están activadas o desactivadas por hechizos o la Maldición *Debilidad*. Cuando el hechizo está inerte, las Maldiciones y otros efectos se aplican normalmente.

- f. Cuando un individuo transmorfizado es muerto, vuelve a su estado normal y sus pertenencias, puntos de Fama, puntos de Notoriedad y puntos de Oro se tratan normalmente. Sus valores de Fama, Notoriedad, y bono en Oro no se ven afectados por el hechizo.
- g. Si un individuo es afectado por varios hechizos de transmorfización a la vez, el más fuerte anula a los otros. *Melt Into Mist* es el hechizo de transmorfización más fuerte, *Transform* es el segundo más fuerte, y *Absorb Essence* es el más débil.

Resumen de Hechizos de Transmorfización

	<i>Fuerza del Hechizo:</i> (Regla 4.6.9g)	<i>Las pertenencias también son Transmorfizadas:</i>	<i>Un individuo Transmorfizado acarrea oro y pertenencias no transmorfizados:</i>
Melt into Mist	1º	Sí	No
Transform	2º	Sí	Sí
Absorb Essence	3º	No	Sí

4.6.10 Efectos e Interacciones de los Hechizos:

- a. Cuando un hechizo es activado o energizado, su efecto es instantáneo. Si altera los valores de combate de un individuo, sus valores de combate cambian instantáneamente. Si le prohíbe jugar una ficha de Acción que ya ha jugado, su jugada es cancelada.
- b. Cuando un hechizo deja de afectar a un objetivo, el efecto es instantáneo – el objetivo vuelve inmediatamente a jugar de manera normal. Vuelve inmediatamente a sus valores normales de combate, es libre de jugar fichas y elegir objetivos la próxima vez que sea su turno, etc. Detener el efecto del hechizo no altera las consecuencias que ya haya causado: los descubrimientos que ha causado permanecen descubiertos, los objetivos elegidos debido a él siguen elegidos, los habitantes contratados debido a él siguen contratados, las fichas activadas o desactivadas por él permanecen como están, etc.
- c. **Alterando Fichas *Magic*:** Cuando un hechizo altera fichas *Magic*, el lanzador del hechizo puede alterar solo sus propias fichas *Magic* activas: no puede alterar fichas inactivas, fichas encantadas, fichas asignadas a hechizos, Artefactos o Libros de Hechizos, o fichas pertenecientes a otros personajes. Él puede elegir exactamente cuáles de sus fichas *Magic* alterar. Mientras el hechizo esté en efecto, cada ficha alterada usa solo sus valores alterados: sus valores originales son ignorados. Cuando el hechizo finaliza, las fichas vuelven a sus estatus originales.
 - c.1) Si el tipo de ficha *Magic* (número romano) es alterado, usa el tipo alterado para lanzar hechizos (cuando la ficha vuelve a su tipo original, cualquier hechizo al que esté asignado se rompe), para hacer encantamientos (si la ficha está encantada cuando vuelve a su tipo original, se fatiga), y para anotar nuevos hechizos (el lanzador del hechizo conserva estos hechizos cuando la ficha vuelve a su tipo original).
 - c.2) Las fichas alteradas pueden ser alteradas de nuevo; el lanzador del hechizo debe anotar los valores actuales de cada ficha. *Ejemplo:* *Faerie Lights* puede cambiar una ficha de Tipo III a Tipo II, y *Witch's Brew* puede cambiarla de Tipo II a Tipo IV.
- d. **Deteniendo, Anulando y Finalizando Hechizos:** Ciertos hechizos, cartas de Tesoro y eventos del juego tienen efectos que interfieren con otros hechizos.

Pueden impedir a un hechizo entrar en efecto, anular temporalmente sus efectos, liberar a uno o más objetivos del hechizo, o romper el hechizo y terminar sus efectos. Cuando un hechizo tiene diversos objetivos, su efecto en cada objetivo es independiente de sus efectos en los otros objetivos.

- d.1)** Cuando el efecto de un hechizo en un objetivo es *anulado*, el hechizo y su ficha *Magic* permanecen asignados al objetivo, pero el hechizo no afecta al objetivo en absoluto. Si el hechizo aún existe cuando la anulación finaliza, el hechizo reanuda sus efectos normales sobre el objetivo. Anular el efecto de un hechizo sobre un objetivo no anula sus efectos en los otros objetivos del hechizo.
- d.2)** Cuando un objetivo es *liberado* de un hechizo, ya no se considera ser un objetivo de ese hechizo. El hechizo y la ficha *Magic* ya no están asignados a él, y no está afectado por el hechizo. Si el hechizo tenía también otros objetivos, liberar un objetivo no rompe el hechizo y libera a sus otros objetivos, ellos continúan siendo afectados por el hechizo. Si el hechizo solo tiene un objetivo, o si todos sus objetivos son liberados, el hechizo se rompe.
- d.3)** Cuando un hechizo es *roto*, todos sus objetivos son liberados del hechizo. Los objetivos ya no están afectados por el hechizo, el hechizo y su ficha *Magic* ya no están asignados a los objetivos, y la ficha *Magic* vuelve con su propietario y se fatiga.
- e. Duplicar Hechizos:** A menos que sea especificado de otro modo en la Lista de Hechizos, un hechizo de Combate, Día, o Permanente no puede entrar en efecto si duplica un hechizo que ya esté embrujando al objetivo. Si un objetivo es embrujado por uno de estos hechizos cuando un duplicado del hechizo entra en efecto, el objetivo es liberado del segundo hechizo. *Ejemplo:* Si el objetivo está ya embrujado por un hechizo *Transform*, otro hechizo *Transform* no puede entrar en efecto contra él.
 - e.1)** El segundo hechizo es liberado solo si el primer hechizo está embrujando al objetivo en el momento en que el segundo hechizo entra en efecto. Si el primer hechizo es roto antes de que el segundo hechizo entre en efecto, el segundo hechizo entra en efecto normalmente.
 - e.2)** Si hechizos duplicados con efectos mutuamente excluyentes entran en efecto contra el mismo objetivo simultáneamente, se cancelan el uno al otro y ninguno de ellos entra en efecto contra ese objetivo. *Ejemplo:* Si dos hechizos *Transform* que cambiarían al objetivo en dos criaturas diferentes entran en efecto simultáneamente, se cancelan el uno al otro. Si hubieran transformado al objetivo en la misma criatura, entonces los hechizos entran en efecto.
 - e.3)** Hechizos Instantáneos, de Ataque, Vuelo y Fase duplicados pueden ser lanzados sobre el mismo objetivo sin interferir uno con otro. *Ejemplo:* Un objetivo puede ser atacado por más de un *Fiery Blast* al mismo tiempo.
- f. Hechizos en Conflicto:** Los hechizos “en conflicto” son hechizos diferentes que infligen efectos mutuamente exclusivos sobre el mismo objetivo: por ejemplo, *Melt Into Mist* entra “en conflicto” con *Transform*. Si los hechizos causan efectos conflictivos en el mismo objetivo al mismo tiempo, el efecto más fuerte anula al efecto más débil hasta que finalice el hechizo más fuerte. Si los hechizos tienen igual fuerza, se anulan el uno al otro y ninguno hace efecto. La Lista de Hechizos, las Tablas de Hechizos y las reglas que gobiernan cada hechizo definen la fuerza relativa de los hechizos.

- f.1)** Cuando hechizos conflictivos afectan diferentes grupos de objetivos, los conflictos se resuelven separadamente para cada objetivo – si un objetivo es afectado por solo uno de los hechizos, no hay conflicto con ese objetivo y el hechizo le afecta normalmente.
- f.2)** Los efectos de un solo uso entran en conflicto solo cuando se usan al mismo tiempo. Cuando se usan en tiempos diferentes, cada hechizo hace su efecto completamente. Los hechizos de ataque nunca entran en conflicto entre ellos, y el único hechizo de Fase no entra en conflicto con duplicados de él mismo. Los hechizos Instantáneos entran en conflicto solo si son simultáneos. Los hechizos que afectan a fichas de Acción son todos iguales en fuerza: cuando infligen resultados conflictivos simultáneamente, los resultados se determinan separadamente para cada ficha. *Ejemplo:* Si *Make Whole* entra en conflicto con *Terror* causado por el Poder del Abismo, los hechizos anulan uno a otro sus efectos sobre las fichas Ligeras y Medianas del objetivo, de modo que estas fichas permanecen sin cambios. No hay conflicto con sus otras fichas de Acción o sus armaduras, con lo que el hechizo *Make Whole* las repara normalmente.
- f.3)** Los hechizos de Vuelo entran en conflicto solo cuando sus fichas *Fly* se juegan al mismo tiempo. La ficha con la mayor fuerza de vuelo anula las de fuerza menor. Si las fichas tienen igual fuerza de vuelo, las fichas *Fly* de anulan unas a otras.
- f.4)** Los efectos continuos pueden entrar en conflicto con otros hechizos siempre que afecten al mismo objetivo(s) al mismo tiempo. Los hechizos Permanentes deben ser energizados para anular otros hechizos – los hechizos inertes no afectan a sus objetivos, por lo tanto, no entran en conflicto con otros hechizos.
- f.5)** Los hechizos que no tienen efectos conflictivos no interfieren unos con otros. Cada hechizo hace su efecto completamente.
- g. Rompehechizos:** Ciertos hechizos “rompehechizos” pueden liberar a objetivos de otros hechizos. *Nota:* Estos hechizos liberan a objetivos solo de los efectos de los hechizos, no de los efectos de las cartas de Tesoro. No tienen efecto sobre encantamientos.
 - g.1)** Para liberar a objetivos de un hechizo, un hechizo rompehechizos debe ser lanzado en el claro que contiene al objetivo o al lanzador de ese otro hechizo. Si entra en efecto en el dardo que contiene al lanzador del hechizo, el otro hechizo se rompe. Si entra en efecto en un claro que no contiene al lanzador del hechizo, todos los objetivos del hechizo en ese claro (incluyendo la loseta hexagonal misma) son liberados del hechizo, pero el hechizo permanece en efecto contra objetivos en otros claros.
 - g.2)** Un hechizo rompehechizos puede liberar a objetivos de otro hechizo incluso si el otro hechizo está inerte, e incluso si los objetivos o el lanzador del hechizo no pueden ser nombrados como objetivos ellos mismos – el hechizo es un objetivo diferente del individuo.
 - g.3)** Cuando un hechizo rompehechizos (o el *Amulet*) se usa contra un único hechizo, afecta solo a un hechizo lanzado por una ficha *Magic* – los duplicados del hechizo no están afectados. *Ejemplo:* Si nativos embrujados por varios hechizos Persuade lanzados por diferentes personajes son liberados de uno de los hechizos Persuade, los otros hechizos Persuade permanecen en efecto.
- h. Rompehechizos Automático:** Los hechizos son automáticamente rotos al final del juego, o cuando el lanzador del hechizo o el objetivo son muertos.
 - h.1)** Todos los hechizos terminan al final del juego. Ningún hechizo está en efecto cuando los personajes calculan sus puntuaciones al final del juego. *Nota:* Las Maldiciones sí permanecen en efecto al final del juego.

- h.2)** Un hechizo que fuera lanzado por una ficha *Magic* es roto cuando el propietario de la ficha es muerto. Los hechizos lanzados por un personaje usando un Artefacto o Libro de Hechizos permanecen en efecto incluso cuando el personaje es muerto.
- h.3)** Cuando un personaje o habitante es muerto, es liberado de todos los hechizos que le especificaran como objetivo.

Procedimientos de las Tiradas de Dados

1. Cuando un personaje usa cualquier tabla, tira dos dados y usa la tirada más alta para hallar su resultado. *Ejemplo:* Si sacó “2” y “5”, usa “5” para obtener su resultado.
2. Esta tirada de dados puede ser modificada por las Ventajas Especiales del personaje y por las cartas de Tesoro y los hechizos que le estén afectando. Algunas de estas modificaciones se añaden a la tirada de dados o se restan de ella, y otras le permiten tirar solo un dado en vez de dos. Todas estas modificaciones son acumulativas – un personaje sujeto a dos modificaciones “+1” añade dos a su tirada de dados.
 - 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 neto de más de seis se convierte en un seis.
3. Las modificaciones de la tirada de dados que se aplican a un personaje – incluyendo aquellas debido a sus Ventajas Especiales y a las cartas de Tesoro en su poder – no se aplican al habitante que controla. Cuando un nativo contratado o monstruo controlado usa una tabla, la tirada de dados es afectada solo por aquellas modificaciones que se aplican a ese nativo o monstruo (incluyendo aquellas que se aplican a todos los individuos del clero).

5.0 Resumen del Turno

Nota: Esta sección proporciona un resumen compacto de la secuencia de juego durante un día completo, incluyendo turnos de Día y rondas de combate. Se intenta que sirva solo como referencia rápida y ayuda al jugador, y no sustituye a las reglas detalladas. Si hay alguna inconsistencia entre este resumen y las reglas detalladas, estas tienen preferencia.

5.1 Secuencia Diaria de Juego

1. Comenzar un nuevo *Día*:

1.1 Si es el séptimo día de una semana, el día comienza suministrando si magia de color por todas partes del mapa, energizando hechizos Permanentes que requieran ese color.

1.2 Opcional: Si es el comienzo de una semana y se están usando las reglas opcionales de Estación/Clima, se determina la ficha de Clima para la semana.

2. Amanecer: Cada personaje anota turnos para sí mismo, sus líderes contratados, y sus monstruos controlados.

3. Mañana:

3.1 Cada personaje asigna sus subordinados y monstruos contratados a los guías a quienes seguirán Luego, cada personaje, líder contratado, y monstruo controlado que esté haciendo la actividad Seguir es asignado al guía al que está siguiendo.

3.2 Los personajes, líderes contratados, y monstruos controlados que no están siguiendo mezclan sus fichas de Atención juntas, con el lado blanco hacia arriba. Se tira un dado para determinar qué habitantes están merodeando; en el séptimo día de la semana, los monstruos y nativos merodeadores vuelven a donde iniciaron el juego, y las fichas de visitantes merodeadores se giran.

4. Día: Se cogen fichas de Atención aleatoriamente, una por una. Cuando la ficha perteneciente a un personaje, líder contratado, o monstruo controlado es cogida, él y sus seguidores hacen sus turnos. Cuando todo el mundo haya hecho un turno, el Día finaliza.

4.1 Si un personaje posee la primera ficha cogida, él es el “primer personaje” para ese día. Si un líder contratado o monstruo controlado posee la primera ficha cogida, el personaje que le contrata o controla es el “primer personaje”.

4.2 Cuando su ficha de Atención es seleccionada, un personaje, líder contratado, o monstruo controlado queda descubierto, y él y sus seguidores hacen las fases que él haya anotado. Cuando un personaje, líder contratado, o monstruo controlado se vuelven descubiertos, sus seguidores también quedan descubiertos.

4.3 En cada fase, él y sus seguidores hacen lo siguiente, en orden:

4.3.1 Él y sus seguidores pueden reorganizar sus pertenencias y comerciar unos con otros y con otros personajes, líderes contratados, y monstruos controlados, en su mismo claro. Él y sus seguidores pueden usar también fichas de color para energizar hechizos Permanentes en el claro, y coger fichas de misión o de campaña en el claro.

4.3.2 Él y sus seguidores hacen la actividad anotada para esta fase, jugando fichas de Acción si lo requiere la actividad.

a. Al inicio de la actividad cada seguidor puede elegir dejar de seguir. Cuando un seguidor deja de seguir, su turno finaliza; si es un personaje, líder contratado, o monstruo controlado, al final de la

fase él puede bloquear y ser bloqueado, y hace que los habitantes aparezcan, muevan y bloquen.

b. Si la actividad es su última actividad de Volar (es decir, si es la última actividad de su turno, o su siguiente actividad no es Volar), entonces él y sus seguidores deben aterrizar al final de la actividad.

4.3.3 Al final de la fase, el individuo que está haciendo su turno puede bloquear y ser bloqueado por personajes, líderes contratados, monstruos controlados, y monstruos no contratados ni controlados en su claro. Si él está descubierto, los monstruos no alquilados/no contratados en el claro le bloquean automáticamente. Los monstruos que ya estén en el claro bloquean solo al individuo que esté moviendo, no a otros individuos en el claro. Todos los individuos que bloquean o son bloqueados quedan descubiertos y finalizan sus turnos (o los pierden si aún no los han hecho).

4.3.4 Cuando termina el turno de un personaje, líder contratado, o monstruo controlado, las siguientes cosas suceden, en orden:

a. Cada monstruo no contratado, no controlado que esté merodeando en su loseta se mueve a su claro (los monstruos contratados o controlados no se mueven). Luego él gira todas las fichas de mapa de su loseta boca arriba, intercambia cualquier ficha sustituta, y las piezas del juego en su loseta pueden convocar nuevos habitantes de la Carta de Aparición. Cada monstruo que mueva o aparezca en su claro automáticamente bloquea a cualquier personaje, líder contratado, y monstruo controlado descubierto de su claro, y puede ser bloqueado por cualquier personaje, líder contratado, y monstruo controlado en su claro.

b. Cualquiera que le esté siguiendo deja de seguirle y es colocado en su claro. Los personajes, líderes contratados, y monstruos controlados que eran seguidores pueden bloquear y ser bloqueados, y pueden hacer que los monstruos muevan y bloquen tal como se describe más arriba.

5. Atardecer: Todos los hechizos de Día expiran. Los personajes puestos a dormir por las *Flowers of Rest* se despiertan. Se coge una ficha de Atención de cada claro que contenga un personaje, líder contratado, o monstruo controlado. Las fichas se mezclan juntas boca abajo.

6. Noche: Se cogen las fichas de Atención aleatoriamente una por una. Cuando una ficha es cogida, se resuelve el combate en el claro de su propietario. Cuando finaliza el combate en un claro, los personajes, líderes contratados, y monstruos controlados pueden comerciar y reorganizar sus pertenencias. Cuando finaliza el combate en todos los claros, la Noche termina.

7. Medianoche: Las fichas de mapa se giran boca abajo, los marcadores de armas se vuelven desalzados, y las Maldiciones son eliminadas en la Capilla. Las Pociones activas expiran, los hechizos de Combate expiran, los hechizos Permanentes quedan inertes, las condiciones de contratación expiran, y las fichas de misión y campaña expiran.

7.1 Si es el final del séptimo día de la semana, el día deja de suministrar su magia de color.

7.2 Si es el último día del juego, el juego finaliza.

5.2 Resolviendo el Combate en un Claro

1. Todos los monstruos no contratados, no controlados, y nativos no contratados deben estar con el lado dorado hacia arriba. Los monstruos Tremendos deben estar con el lado rojo hacia abajo. Opcional: si se usa la regla opcional Monstruos Alertados, los habitantes (excepto los monstruos Tremendos) se giran con el lado oscuro hacia arriba si hay cualquier personaje descubierto o sus esbirros en el claro.
2. Si el claro contiene cualquier nativo no alquilado, cada personaje que esté en el claro o que tenga un nativo alquilado o monstruo controlado en el claro tira en la Tabla de Encuentro para ver si los nativos no controlados le combatirán. Él tira separadamente por cada grupo de nativos no controlados.
3. Los individuos en el claro hacen rondas de combate hasta que no haya personajes, líderes nativos, o monstruos controlados o contratados en el claro, o hasta que haya dos rondas consecutivas en que nada es muerto, ninguna ficha de Acción es fatigada o herida, ninguna armadura es dañada o destruida, ningún hechizo es lanzado, y ningún monstruo Tremendo está con el lado rojo hacia arriba.
4. Cuando las rondas de combate finalizan, los personajes, líderes contratados, y monstruos controlados en el claro pueden reorganizar sus pertenencias y comerciar entre ellos.

5.3 Una Ronda de Combate

1. **Paso de Encuentro:** Solo los personajes, monstruos, y nativos en el claro toman parte en el combate.

- 1.1 Todos los caballos de los nativos no contratados se giran con el lado de "caminar" hacia arriba.
- 1.2 **Atraer:** Cada personaje¹ puede asignar cualquier número de habitantes² no contratados/no controlados a sí mismo³ y uno a cada uno de sus esbirros⁴.
- 1.3 **Asignación Aleatoria:** Los habitantes no contratados/no controlados que queden sin asignar son asignados aleatoriamente para atacar a personajes descubiertos y a sus esbirros en el claro.
- 1.4 **Despliegue:** Cada personaje obtiene un turno¹ de Despliegue en el cual puede asignar cualquiera de sus esbirros⁴ actualmente no asignados a sus objetivos. Si él mismo está en el claro, él puede cargar sobre otro personaje en el claro. Los habitantes que queden sin asignar después del Despliegue no atacan en esta ronda.
- 1.5 **Acciones:** Cada personaje¹ en el claro puede jugar sus fichas de color para energizar hechizos Permanentes, y si él no ha cargado puede hacer una acción: alertar un arma, huir corriendo o volando, o lanzar un hechizo. Los personajes que corren o vuelan abandonan el claro inmediatamente, y los habitantes que les atacan quedan sin asignar hasta la siguiente ronda. Un personaje que no haya cargado, huido, o hecho alguna otra acción puede activar y/o desactivar un objeto, o abandonar cualquier número de objetos.

2. **Paso de Melé:** Todos los caballos de nativos se giran. Los caballos de los personajes que se hubieran jugado por su lado de "galope" durante el Paso de Encuentro también se giran. Cada habitante no controlado que esté en su propia hoja es asignado para atacar al esbirro que se haya puesto más recientemente en su hoja.

- 2.1 **Seleccionar Objetivos:** Los personajes¹ mezclan y cogen sus fichas de Atención aleatoriamente, y cuando la ficha de un personaje es cogida él selecciona objetivos para él mismo³ y para sus esbirros que estén en sus propias hojas.
- 2.2 **Efectos de los Hechizos:** Todos los hechizos jugados en esta ronda cobran vida en el orden definido por sus tiempos de acción, los tiempos más bajos primero.
- 2.2.1 Cuando un hechizo cobra vida impide a su objetivo completar su hechizo (si aún no lo ha hecho).

- 2.2.2 Si un hechizo impide atacar a un individuo, no puede elegir un nuevo objetivo hasta la siguiente ronda.

- 2.3 **Ataques/maniobras:** Cada personaje⁴ juega en secreto los ataques y maniobras para sí mismo (si está en el claro) y sus esbirros que estén en sus propias hojas. Los jugadores distribuyen también todos los habitantes que estén en las hojas de sus personajes y los habitantes en las hojas de sus esbirros, ocupando tantas casillas como sea posible, y colocan sus esbirros que estén en las hojas de habitantes no contratados. Los personajes revelan sus jugadas simultáneamente.

- 2.3.1 Si un personaje ha jugado un hechizo que ha cobrado vida esta ronda, no puede hacer un ataque normal.

- 2.3.2 Si un personaje lanza un hechizo de Ataque esta ronda, juega su ficha de Atención en un círculo de Ataque y ataca como un arma.

- 2.4 **Aleatorizando Ataques:** Las tiradas de dados se hacen para aleatorizar el ataque/dirección de maniobra para todos los habitantes excepto los habitantes contratados o controlados en sus propias hojas. Cada casilla de habitantes también tira para ver si ellos cambian tácticas, excepto los habitantes contratados o controlados en sus propias hojas, que no mueven ni cambian tácticas.

- 2.5 **Resolviendo Ataques:** Cada ataque es examinado para ver si impacta por coincidir direcciones con el objetivo o por velocidad de intercepción. Los fallos se suprimen, y los marcadores de armas jugados por personajes que fallan se vuelven por el lado alertado.

- 2.6 **Infiriendo Daño:** Los impactos infligen daño en el orden definido por su tiempo y longitud de ataque.

- 2.6.1 En la Ronda 1, las armas más largas impactan primero y la velocidad de las armas rompe los empates; en rondas subsiguientes, las armas más rápidas impactan primero y la longitud rompe los empates.

- 2.6.2 Los individuos y caballos son retirados instantáneamente cuando son muertos, y las armaduras son retiradas instantáneamente cuando son destruidas. Un ataque sobre o de un individuo o habitante que es muerto es cancelado.

- 2.6.3 Los marcadores de armas usados en ataques que impactan y no son cancelados se giran por el lado desalentado después de infijir el daño.

3. **Paso de Fatiga:** Cada personaje paga por su fatiga y heridas. Los habitantes en una hoja cuyo propietario ha sido muerto quedan sin asignar; los monstruos Tremendos sin asignar se giran con el lado rojo boca abajo. Los monstruos Tremendos que impactan a objetivos que aún están vivos se giran con el lado rojo boca arriba.

4. **Desenganche:** Los habitantes no contratados/no controlados permanecen con su lado claro u oscuro hacia arriba tal como acabaron la ronda. Todos los habitantes no contratados/no controlados que estén asignados a personajes permanecen asignados. Aparte de eso, todos los habitantes quedan sin asignar, excepto los monstruos Tremendos con el lado rojo hacia arriba y aquellos que están siendo atacados por monstruos Tremendos con el lado rojo hacia arriba.

Notas:

1. Los jugadores juegan por turnos, comenzando con el primer personaje del día y yendo hacia la izquierda.
2. Los "habitantes no controlados" consisten en todos los monstruos no contratados, no controlados y todos los nativos combatientes en el claro.
3. Solo si el personaje está él mismo en el claro.
4. Un personaje tiene un turno si está en el claro él mismo o si cualquiera de sus esbirros está en el claro. Sus "esbirros" consisten en sus nativos contratados y sus monstruos contratados o controlados.

6.0 Comenzando un Nuevo Día

Cada turno representa un día de tiempo en Magic Realm. Siete días hacen una semana, y veintiocho días hacen un mes lunar. El juego dura un mes lunar. Al final del día 28 el juego finaliza y los personajes determinan lo bien que lo han hecho.

Cada día de juego se divide en seis períodos de tiempo: Amanecer, Mañana, Día, Anochecer, Noche y Medianoche. Durante el Amanecer cada personaje determina a cuántas fases tiene derecho, y elige en secreto y anota la actividad que hará en cada fase.

6.1 Avance del Día

- 6.1.1 Al comienzo del juego, la ficha de Día (Turno) se coloca en la primera casilla de la sección de Registro Diario de la Carta de Preparación de Tesoros. Al comienzo de cada nuevo día después del primero, la ficha de Día (Turno) se mueve a la siguiente casilla para mostrar que ha comenzado un nuevo turno. *Nota:* Si se juega con la regla opcional de Estaciones/Clima, algunos días se saltan debido al mal tiempo.
- 6.1.2 En el séptimo día de cada semana, una provisión ilimitada de magia de color es suministrada a todo el mundo en el juego. La sección de Registro Diario de la Carta de Preparación de Tesoros identifica el color de magia que es suministrado a todo el mundo durante esos días: el Día 7 se suministra magia Blanca y Negra, el Día 14 se suministra magia Gris, el Día 21 se suministra magia Púrpura y el Día 28 se suministra magia Dorada. *Notas:* 1) Si se juega una partida más larga que un mes, el Día 7 del primer mes se suministra magia Blanca y el Día 7 del segundo mes se suministra magia Negra, alternándose de ahí en adelante. 2) Si se juega con la regla opcional de Estaciones/Clima (ver Regla 10.E.1), la magia de color suministrada el Día 7 varía con la Estación.
- 6.1.3 La magia de color suministrada el séptimo día de cada semana energiza los hechizos Permanentes automáticamente, sin importar los deseos de los personajes. Tan pronto como comienza el séptimo día de la semana, cualquier hechizo Permanente que use ese tipo de magia de color queda activado y permanece activado hasta la Medianoche. Si un personaje tiene hechizos duplicados en efecto (como dos hechizos *Absorb Essence*), él puede elegir cuál activar.

6.2 El Amanecer

- 6.2.1 Cada personaje obtiene un turno por día en el que puede hacer actividades. Durante el Amanecer él anota sus actividades, y cuando hace su turno durante el Día él hace las actividades anotadas. Él usa la actividad Mover para moverse por el mapa, la actividad Buscar para buscar, la actividad Comerciar para comerciar con nativos, la actividad Esconderse para esconderse, la actividad Descansar para recobrarse de fatiga y heridas, la actividad Alertar para alertar armas o magia, la actividad Contratar para contratar habitantes, la actividad Encantar para encantar losetas o fichas mágicas, y la actividad Seguir para seguir a otros personajes o líderes contratados. Todas las actividades se describen en detalle en la Sección 7.
 - a. También hay actividades especiales “mejoradas” causadas por ciertas Ventajas Especiales, hechizos, y cartas de Tesoro. Un personaje puede anotar y hacer una actividad mejorada solo si tiene la Ventaja Especial, hechizo, o carta de Tesoro apropiada.
 - b. Las actividades mejoradas son las siguientes: la actividad de **Oteo Mejorado** se usa para buscar en la Tabla de Otear (a veces en un clero remoto), la actividad de **Vuelo** se usa para volar por el mapa, y la actividad de **Encantar remota** puede usarse para encantar losetas distintas a las que ocupa el personaje. *Nota:* la

regla opcional de Ocultar (ver Regla 10.A.4) introduce la actividad **Ocultar**, que es usada para almacenar objetos y oro en un claro para recuperarlo más tarde.

6.2.2 Cada turno del personaje se divide en “fases”, y el número de fases varía de día en día. Puede hacer una actividad por fase. Antes de anotar su turno, él determina a cuántas fases tiene derecho.

- a. Siempre obtiene al menos *dos* fases – denominadas sus fases Básicas.
 - b. Si pasa todo el día fuera de las cuevas, obtiene *dos* fases Solares adicionales. Si comienza el día en un claro de cueva o anota un Mover hacia dentro de un claro de cueva, no obtiene estas fases Solares extra. Así, los personajes pueden hacer normalmente *dos* actividades por día en las cuevas, *cuatro* actividades por días fuera de las cuevas. *Excepción:* El Enano no puede usar fases Solares debido a sus Piernas Cortas. Solo obtiene las dos fases Básicas cada día. *Nota:* Si se juega con Estaciones/Clima, los números y tipos de fases de cada día varían según la Estación y el Clima.
 - c. También obtiene cualquier fase “extra” causada por sus Ventajas Especiales, cartas de Tesoro, hechizos o caballos. *Ejemplo:* la fase de Mover extra de la Amazona significa que ella puede hacer cuatro actividades más una de Mover (o dos actividades más una de Mover en las cuevas).
- c.1) Puede anotar una fase extra causada por una carta de Tesoro o caballo solo si él tiene esa carta de Tesoro o caballo activo durante el Amanecer. Él debe haberlo activado ya el día anterior para anotar una fase extra debida al objeto. *Aclaración:* Un personaje no puede anotar ninguna fase extra por un caballo mientras esté en una cueva durante la Mañana, ya que un caballo no puede ser activado dentro de una cueva.
 - c.2) Puede anotar una actividad mejorada causada por un hechizo solo si ese hechizo está activo durante el Amanecer. *Especial:* Él puede anotar una actividad causada por un hechizo Permanente incluso si el hechizo está inerte durante el Amanecer. Una vez que anota la actividad, está obligado a energizar el hechizo si puede.
 - c.3) Las fases extra son acumulativas. *Ejemplo:* Al montar un caballo de labor, la Amazona obtiene dos fases Básicas más dos fases Solares más su propio Mover extra más un Mover extra por el caballo.

6.2.3 Durante el Amanecer cada personaje elige y anota en secreto la actividad que hará en cada fase. Puede anotar solo una actividad por fase, pero puede anotar cualquier actividad en cualquier fase, repitiendo o intercambiando actividades según desee. Si se le pide, debe revelar a cuántas fases tiene derecho, pero debe mantener cada actividad en secreto hasta que las haga durante su turno. Todos los personajes anotan sus actividades en secreto y simultáneamente.

6.2.4 El personaje anota sus actividades en su Registro de Turnos, en la línea del día de juego actual. Anota las actividades de izquierda a derecha en el orden en que las planea hacer. Puede dejar fases en blanco y no usarlas. Cuando hace su turno, debe hacer las actividades en el orden que las ha anotado.

- a. Él puede anotar cualquier actividad para cada fase Básica o Solar. Cada fase extra que especifique una actividad debe ser usada para esa actividad – no puede ser usada para otras actividades. *Ejemplo:* La fase extra de Alertar del Mago puede ser usada solo para hacer la actividad de Alertar.
- b. Él puede anotar una fase extra que esté restringida a claros específicos incluso

si él no está en un claro donde pueda usarla. Debe estar en el claro apropiado cuando inicia la actividad, no cuando la anota. *Ejemplo:* Un personaje puede anotar una fase extra para la *Shielded Lantern* incluso si no está en un claro de cueva. Sin embargo, debe estar en una cueva cuando inicie la fase extra.

- c. Cada fase de Mover extra causada por un pony debe ser precedida por una fase de Mover no causada por el pony. Las fases de Mover causadas por el pony deben alternarse con otras fases de Mover, y el pony no puede causar el primer *Move* en el turno. Las fases de Mover no necesitan ser consecutivas – pueden intervenir otras actividades. *Ejemplo:* La Amazona podría anotar su propia fase de Mover extra, luego alguna otra actividad, luego una fase de Mover causada por un pony. Ella no podría anotar otro Mover por el pony hasta que hubiera anotado alguna otra fase de Mover.
- d. Él debe indicar cada fase extra y actividad mejorada que anote, y la Ventaja Especial, carta de Tesoro, hechizo o caballo que la cause. *Importante:* Si un personaje usa una carta de Tesoro o caballo para anotar una actividad extra o una actividad mejorada, él está obligado a conservar esa pertenencia y a tenerla activa cuando haga esa actividad. No puede abandonar o transferir la pertenencia voluntariamente hasta que haya acabado la fase que causara. Puede desactivar la pertenencia normalmente, pero debe estar activa cuando comience a hacer la fase extra.
- e. Un personaje puede anotar una actividad imposible en la esperanza de que sea posible en el momento de hacerla. *Ejemplo:* Puede anotar un Mover a través de un sendero oculto no descubierto, en la esperanza de que descubrirá el paso antes de tener que mover.
- f. Si es incapaz de hacer una actividad, es cancelada y la fase es tratada como una fase en blanco. El resto de su turno no es afectado. Una actividad es cancelada si viola las reglas que gobiernan esa actividad.
- g. Cuando hace una fase en blanco, no hace ninguna actividad. La fase en blanco puede aún ser usada para comerciar, reorganizar objetos, y bloquear.

6.2.5 En cada día, cada líder contratado y monstruo controlado obtiene un turno en el cual puede hacer actividades como un personaje. Durante el Amanecer el personaje contratante o controlador anota las actividades del líder o monstruo en un Registro de Turnos extra, por la Mañana la ficha de Atención del líder o monstruo se mezcla con las otras, y cuando su ficha es cogida hace las actividades anotadas para él. Obtiene dos fases Básicas más dos fases Solares más cualquier fase extra debida a su caballo nativo (si tiene alguno), y puede anotar cualquier actividad que pueda hacer un personaje. *Nota:* No puede usar las fases de Alertar o Descansar, pero puede anotarlas para beneficio de los personajes que le estén siguiendo. No puede usar fases de Encantar, ni tampoco sus seguidores pueden. Los monstruos controlados tampoco pueden hacer las fases de Comerciar o Contratar; solo pueden comerciar con otros personajes, líderes contratados, o monstruos controlados. Los subordinados contratados no pueden anotar actividades o hacer un turno; ellos solo pueden seguir a otros personajes o líderes contratados.

6.2.6 Los jugadores usan las abreviaturas indicadas en la Tabla de Actividades para anotar actividades para sus personajes y líderes contratados. Para ciertas actividades, el claro, loseta, o individuo asociado debe ser especificado junto con la abreviatura de la actividad. *Ejemplo:* Para anotar una actividad de Mover, él anota "M" y el claro hacia el que se mueve. Él identifica el claro por su número y la loseta en la que está. Para mover a *Nut Woods*, Claro 2, anotar "M NW2". *Nota:* Para evitar ambigüedad, usar "CG" para especificar *Crag*, "CL" para *Cliff*, "CS" para *Caves*, y "CN" para *Cavern*.

6.2.7 Para anotar la actividad de Seguir, un personaje anota “F” y el nombre del personaje o líder contratado al que está siguiendo en la fila del día actual de su sección de “Actividades”. No anota ninguna otra actividad. *Nota:* Los subordinados no pueden ser seguidos.

- a. Los personajes y mercenarios pueden anotar la actividad de Seguir solo si están en el mismo claro con otro personaje o líder contratado durante el Amanecer. Un seguidor puede elegir cualquier personaje o líder contratado en su claro, ya quieran ser seguidos o no, e incluso si el personaje o líder contratado que planea seguir está escondido.
- b. Un personaje puede anotar la actividad de Seguir solo si está en un claro. No puede estar en un camino, “paseando por el bosque”, o volando (después de huir corriendo o volando).

6.3 La Mañana

Por la Mañana, los personajes se preparan para sus turnos revelando quién sigue a quién, haciendo la Tirada de Monstruos, y mezclando sus fichas de Acción juntas.

6.3.1 Antes de que los personajes revelen quién sigue a quién, cada personaje puede asignar sus subordinados contratados a seguir a sus guías. Cada subordinado puede seguir a cualquier personaje o líder contratado en su claro; los subordinados no están obligados a permanecer unidos en un grupo – pueden separarse. Cada subordinado es colocado con las pertenencias de su guía. Los subordinados que no sean asignados pasarán el día donde están.

- a. Los personajes que no estén de acuerdo en quién asigna primero sus subordinados mezclan y cogen sus fichas de Atención aleatoriamente para determinar el orden de asignación.
- b. Los subordinados contratados están automáticamente descubiertos al comienzo de cada día. La única manera en que pueden esconderse es siguiendo a un personaje o líder cuando este se esconde.

6.3.2 Una vez que los subordinados están asignados a sus guías, cada personaje, líder contratado, y monstruo controlado que haya anotado la actividad de Seguir debe declarar que está siguiendo y a quién. Su marcador es retirado inmediatamente del mapa y puesto con las pertenencias activas del personaje o líder contratado al que esté siguiendo.

- a. Cada seguidor conserva su ficha de Atención y no la mezcla con las otras – hará su turno con el guía, cuando la ficha del guía sea cogida.
- b. Si un seguidor es a su vez seguido por otro seguidor, él pone su marcador con el guía y pone el marcador del otro seguidor con sus propias pertenencias. Cuando el guía hace su turno, ambos seguidores seguirán lo que haga el guía. *Especial:* Los seguidores que se siguen unos a otros no hacen nada ese día.

6.3.3 Tirada de Monstruos: Los monstruos, nativos y visitantes de las seis filas de la Carta de Aparición están bien escondidos en los bosques del *Magic Realm*. En cada día de juego una de esas filas está “merodeando” y puede mover (los habitantes en las otras cinco filas son “durmientes” y no pueden mover ese día). Por la Mañana los jugadores tiran un dado y la fila que coincide con el número sacado estará merodeando, y todos los habitantes de las otras filas son durmientes. La ficha de la Tirada de Monstruos es puesta inmediatamente en la casilla a la izquierda de la fila merodeadora para identificarla.

6.3.4 Final de la Semana – Regeneración de Habitantes: En el séptimo día de cada semana de juego (Día 7, Día 14, Día 21, y Día 28 de cada mes de juego), tan pronto como la ficha de Tirada de Monstruos es colocada en la Carta de Aparición, todos los monstruos y nativos no contratados (y sus caballos) que estén merodeando ese día son sacados del mapa y devueltos a los lugares donde comenzaron el juego. Los Fantasmas (que merodean cada día) son devueltos al claro donde comenzaron el juego, y todos los monstruos y nativos no contratados que tengan casillas en la fila de merodeadores de la Carta de Aparición son devueltos a sus casillas. Los habitantes durmientes en otras filas se quedan donde están.

a. Los monstruos, nativos y caballos de nativos

merodeadores son devueltos a sus localizaciones iniciales incluso si han sido muertos; ellos se regeneran y vuelven al juego. Este es el único modo en que los habitantes muertos vuelven al juego. Los habitantes regenerados representan nuevas venidas desde fuera del *Magic Realm*. Los Fantasmas se regeneran cada semana. Ellos simplemente no pueden estar permanentemente muertos.

Tabla de Regeneración

Tirada de Monstruos	Habitantes Regenerados
1	Fantasmas • Dragones • Compañía
2	Fantasmas • Serpientes • Demonios • Gente del Bosque
3	Fantasmas • Lobos • Ogros • Duendes • Pulpo • Patrulla • Soldados
4	Fantasmas • Gigantes • Trolls • Lanceros
5	Fantasmas • Arañas • Diablillo • Bashkars • Truhanes
6	Fantasmas • Murciélagos • fichas Visitante/Misión se giran • Guardia • Orden

b. Cuando la Fila 6 está merodeando, las fichas de visitantes, misiones y campañas permanecen donde están, pero se giran por el otro lado, ya estén en la Carta de Aparición o en el mapa. Las fichas de misión y de campaña en poder de un personaje no se giran.

c. Los nativos y monstruos contratados o controlados no se regeneran; permanecen en el mapa en su localización actual. Si algunos de los nativos de un grupo están contratados y otros no, los nativos no contratados y sus caballos vuelven a sus lugares, pero los nativos contratados y sus caballos no. Los nativos que hayan sido contratados pero que han sido muertos se regeneran, pues ya no se consideran contratados. Los caballos que han sido muertos pero que pertenecen a nativos todavía contratados no se regeneran.

d. Los nativos de guarniciones vuelven a sus Moradas cuando los nativos o fichas de visitante/misión del mismo color están merodeando al final de una semana. Los Trúhanes (marcadores rojos) merodean cuando merodean los Bashkars, cuando la Fila “5” está merodeando al final de una semana. Los Soldados (marcadores marrones) merodean cuando lo hace la Patrulla, cuando la Fila “3” está merodeando al final de una semana. La Guardia y la Orden (marcadores dorados) vuelven a sus Moradas cuando las fichas de visitante/campaña merodean, cuando la Fila “6” está merodeando al final de una semana.

e. Los habitantes que regeneran son liberados de todos los hechizos. Si todos los objetivos de un hechizo se regeneran, el hechizo se rompe. *Nota:* Los monstruos contratados y controlados no se regeneran y no son liberados de sus hechizos.

f. Los habitantes regenerados continúan merodeando durante el resto del día. Pueden (re)aparecer en el mapa y mover normalmente.

6.3.5 Finalmente, los personajes, líderes contratados, y monstruos controlados que hagan turnos ese día (no siguiendo) mezclan sus fichas de Atención juntas, con el lado blanco hacia arriba. Para los líderes contratados y monstruos controlados, usar cualquier ficha de Atención sin usar. Estas fichas serán usadas durante el Día para determinar el orden de juego.

7.0 El Día

Los personajes hacen sus turnos en orden aleatorio cada día. Durante el Día las fichas son cogidas una cada vez, y cuando la ficha de un personaje es cogida, él hace las actividades que haya anotado para sus fases de ese día. Cuando todos los personajes han hecho sus movimientos, el Día termina al Anochecer.

7.1 Determinando el Orden de Turno

- 7.1.1** Durante el día las fichas de Atención que ya han sido mezcladas juntas son cogidas una cada vez, aleatoriamente, y cuando la ficha de un personaje, líder contratado, o monstruo controlado es cogida él hace su turno. Hace sus fases en el orden que las ha anotado, y cuando hace cada fase él hace la actividad anotada para esa fase.
- 7.1.2** Incluso si se escondió el día anterior, cada personaje, líder contratado, y monstruo controlado está automáticamente descubierto cuando comienza a hacer su turno. Cuando su ficha de Atención es cogida, su marcador es girado con el lado beige o claro hacia arriba. *Nota:* Todos los personajes están escondidos al inicio del juego y se vuelven descubiertos al inicio de sus turnos en el Día 1.

7.2 Comienzo de una Fase

Al comienzo de cada fase pueden hacerse ciertas acciones antes de realizar la actividad anotada. Estas acciones pueden hacerse en cualquier orden.

- 7.2.1 Comerciando con Otros Personajes, Líderes Contratados, y Monstruos Controlados:** Cada personaje, líder contratado, y monstruo controlado puede comerciar con otros personajes, líderes contratados, y monstruos controlados al inicio de cualquiera de sus fases. Los otros personajes, líderes contratados, y monstruos controlados en su claro pueden comerciar con él, pero no pueden comerciar con otros durante su turno. Él puede comerciar también con ellos al inicio de una de las fases de ellos.
 - a.** Ellos pueden comerciar entre ellos solo cuando están en el mismo claro. Pueden dar o intercambiar pertenencias, oro e información por cualquier precio acordado (no están ligados por los precios en Oro de los objetos). No pueden intercambiar Fama o Notoriedad anotadas.
 - b.** Los individuos pueden comerciar entre ellos incluso si alguno o todos ellos están escondidos. No tienen que haber encontrado enemigos escondidos para comerciar con individuos escondidos. Los individuos escondidos pueden comerciar sin volverse descubiertos.
 - c.** Los personajes, líderes contratados, o monstruos controlados que estén siguiendo pueden también comerciar con otros personajes, líderes contratados, o monstruos controlados en el claro siempre que el guía al que siguen comienza una fase.
 - d.** Los Individuos no pueden comerciar mientras vuelan o caminan por los bosques, o mientras están en un camino. Los individuos tampoco pueden comerciar o intercambiar información mientras están bloqueados.

- 7.2.2 Reorganizar Pertenencias:** Cada personaje, líder contratado, y monstruo controlado puede reorganizar sus pertenencias al inicio de cada fase de su turno.

- a.** Cuando un personaje reorganiza sus pertenencias puede activar, desactivar o abandonar cada pertenencia que posea, siempre que obedezca las reglas que gobiernan a esa pertenencia.
- b.** Los líderes contratados y monstruos controlados pueden abandonar pertenencias,

pero no pueden activar o desactivarlas. *Excepción:* Las cartas Encantadas permanecen activadas cuando son acarreadas por líderes contratados y monstruos controlados.

- c. Cualquier personaje, líder contratado, o monstruo controlado que esté siguiendo puede también reorganizar sus pertenencias cuando el guía al que sigue comience una fase.
- d. Los Individuos que estén volando no pueden reorganizar sus pertenencias, pero sí pueden abandonar objetos. Para determinar dónde aterriza el objeto abandonado, el jugador tira un dado (sin modificar) para la loseta en la que esté al inicio de la fase, y el objeto aterriza en el claro que coincide con el número sacado (incluso si es una cueva). Si la loseta no tiene un claro con ese número, volver a tirar hasta obtener un número que coincida con un claro de la loseta.
- e. Los Individuos no pueden reorganizar pertenencias mientras caminan por los bosques, o mientras estén en un camino. Tampoco pueden reorganizar sus pertenencias si están bloqueados.
- f. Los individuos no pueden reorganizar sus pertenencias en otras partes del día o cuando otros individuos o claros están haciendo sus turnos.

7.2.3 Activando Hechizos: Cada personaje puede activar ciertos tipos de hechizo al inicio de cualquier fase, sujeto a las restricciones de abajo.

- a. *Protection from Magic* crea una ficha especial para usarla más tarde, que es colocada con los objetos inactivos del objetivo y es tratada como un objeto. Mientras esté inactiva no hace efecto, pero el objetivo la puede activar exactamente como si fuera un objeto.
 - a.1) Si activa la ficha al inicio de una fase de su turno, el hechizo le afecta hasta que esa fase termine; al final de esa fase, el hechizo expira.
 - a.2) Si un personaje no puede reorganizar pertenencias, no puede activar la ficha.
- b. Al inicio de cualquier fase, cada personaje puede usar sus fichas de color para energizar hechizos Permanentes. Una vez que una ficha de color es usada para energizar un hechizo, inmediatamente vuelve a ser una ficha de magia normal y se fatiga. Puede jugar tantas fichas de color como quiera, pero cada ficha de color puede energizar solo un hechizo antes de fatigarse (ver Regla 4.6.7h).
- c. Él puede jugar fichas de color sin energizar hechizos, si lo desea. Cada ficha vuelve a ser una ficha de magia y se fatiga.
- d. Él no puede jugar una ficha de color si está en un camino, en los bosques, o volando al inicio de la fase.

7.2.4 Cogiendo Fichas de Misión y Campaña: Cada vez que un personaje comience una fase de su turno, puede coger cualquier ficha de misión y campaña que haya en su claro, sujeto a las reglas que gobiernen cada ficha. Él la pone con sus pertenencias activas. Los líderes contratados y los monstruos controlados no pueden coger estas fichas.

- a. Un personaje no puede tener más de una ficha de campaña a la vez. Un personaje puede tener una o ambas fichas de misión (*Food/Ale* y *Escort Party*), tenga una ficha de campaña o no.
- b. Cuando un personaje coge una ficha de misión o campaña, debe pagar cierto coste en Fama y/o Notoriedad anotada, y se obliga a sí mismo a completar una tarea en un cierto límite de tiempo. Cuando el límite de tiempo se agota, o el personaje completa la tarea, o es muerto, la ficha se pone en su claro y puede ser

cogida de nuevo por cualquiera. El personaje debe conservar la ficha hasta entonces, a menos que la abandone de acuerdo con la Regla 7.2.4j.

- c. Cuando un personaje coge una ficha, debe restar inmediatamente su coste de sus valores anotados. *Importante:* No puede coger una ficha si él tiene puntos negativos de Fama o Notoriedad, o si pagar por la ficha le causara tener puntos negativos de Fama o Notoriedad.
- d. Si el personaje completa la tarea dentro del límite de tiempo, recupera los puntos de Fama y Notoriedad que pagó para coger la ficha (recupera el coste de la ficha). Si falla en completar la tarea dentro del límite de tiempo, o falla en completarla antes del final del juego, entonces no recupera ningún punto y debe pagar el coste de la ficha de nuevo, como penalización por fallar.
- e. Las fichas de misión (*Food/Ale* y *Escort Party*) representan bandas de viajeros desventurados que se dirigen a una Morada específica y que pagarán por una escolta.
 - e.1) Cada ficha de misión cuesta 5 puntos de Notoriedad. Cuando un personaje coge una ficha de misión, su tarea es entregarla en una Morada en particular en 14 días. Cuando coge la ficha, cuenta el número de claros a través de la ruta más corta desde su claro hasta la Morada, usando cualquier camino. Cuando entrega la ficha, consigue 2 puntos de Oro por cada claro contado como recompensa. Debe contar a través de la ruta más corta para definir el precio que cobrará, incluyendo senderos ocultos y pasajes secretos si ellos acortan la ruta, pero no está obligado a seguir esta ruta al mover. *Especial:* Si cuando coge la ficha no hay actualmente ninguna ruta legal hasta la Morada a la que tiene que ir (o la Morada aún no está en el mapa), él consigue 30 puntos de Oro como recompensa una vez que entregue la ficha.
 - e.2) Cuando un personaje coge la ficha ***Food/Ale*** en cualquier parte excepto la Posada, su tarea será llevarla a la Posada. Cuando un personaje coge la ficha *Food/Ale* en la Posada, su tarea será llevarla a la Casa.
 - e.3) Cuando un personaje coge la ficha ***Escort Party*** en cualquier parte excepto la Capilla, su tarea será llevarla a la Capilla. Cuando un personaje coge la ficha *Escort Party* en la Capilla, su tarea será llevarla a la caseta de la Guardia.
 - e.4) Para completar su tarea, debe entrar en el claro de la Morada mientras lleva la ficha; cuando entra en el claro la tarea es completada instantáneamente, recibe su recompensa y recupera los puntos de Notoriedad que pagó, y la ficha es colocada en la Morada. *Nota:* Los destinos para las fichas de misión y las recompensas por entregarlas varían según la Estación si se juega con Estaciones/Clima.
- f. Las fichas de campaña representan individuos problemáticos que tratan de fomentar una campaña militar en el *Magic Realm*. El coste y límite de tiempo de las fichas de campaña varían según la ficha. Cuando un personaje coge una ficha de campaña, ciertos grupos de nativos se convierten en sus “compañeros” mientras otros grupos se convierten en sus “enemigos”. Su tarea será matar a todos sus enemigos.
 - f.1) El tiempo límite para las fichas *War*, *Conquer*, *Quest* y *Revolt* es el final del juego. *Nota:* En una partida que dure más de un mes, el límite de tiempo para estas fichas es de 28 días.

- f.2) El tiempo límite para las fichas *Pillage* y *Raid* es de 14 días, contando el día en que el personaje coge la ficha como el primer día. El personaje tiene hasta la Medianoche del decimocuarto día para completar la tarea, o el final del juego, lo que llegue primero.
 - f.3) La ficha **Quest** cuesta 20 puntos de Notoriedad. Cuando un personaje coge la ficha *Quest*, sus compañeros son la Orden y su tarea es matar a todos los Dragones y Dragones Voladores, de todos los tamaños, del juego (incluyendo Dragones transmorfizados en otros seres, pero *no* otros seres transmorfizados en Dragones).
 - f.4) La ficha **Pillage** cuesta 10 puntos de Notoriedad. Cuando un personaje coge la ficha *Pillage*, sus compañeros son los Bashkars y sus enemigos son la Patrulla y los Soldados.
 - f.5) La ficha **Raid** cuesta 8 puntos de Fama. Cuando un personaje coge la ficha *Raid*, sus compañeros son los Lanceros y la Gente del Bosque, y sus enemigos son los Bashkars y los Trúhanes.
 - f.6) La ficha **Revolt** cuesta 35 puntos de Notoriedad. Cuando un personaje coge la ficha *Revolt*, sus compañeros son los Lanceros, la Gente del Bosque, los Bashkars y los Trúhanes, y sus enemigos son los Soldados, la Guardia, la Patrulla y la Compañía.
 - f.7) La ficha **War** cuesta 10 puntos de Fama y 15 puntos de Notoriedad. Cuando un personaje coge la ficha *War*, sus compañeros son los Soldados, la Guardia y la Patrulla, y sus enemigos son la Compañía, los Bashkars y los Trúhanes.
 - f.8) La ficha **Conquer** cuesta 40 puntos de Notoriedad. Cuando un personaje coge la ficha *Conquer*, sus compañeros son los Soldados, la Guardia, la Patrulla y la Compañía, y sus enemigos son los Lanceros, la Gente del Bosque, los Bashkars y los Trúhanes.
- g. Un personaje puede coger una ficha de campaña solo si uno o más de sus enemigos están en el mapa. No puede coger una ficha de campaña cuando todos sus enemigos están fuera del juego o en la Carta de Preparación. *Nota:* Los nativos en las casillas de Guarnición siempre se consideran en el mapa (no en la Carta de Preparación).
 - h. Cuando un personaje coge una ficha de campaña, modifica sus relaciones de comercio con sus compañeros y enemigos. La ficha añade dos niveles de amistad a sus relaciones de comercio con cada grupo de compañeros, y siempre tiene que usar la columna de Enemigo cuando tire en la Tabla de Encuentro para sus enemigos (no puede comprar bebidas para sus enemigos).
 - h.1) Si una ficha de campaña aumenta las relaciones de comercio de un personaje por encima del nivel de Aliado, toma nota de los niveles extra pero no afectan a sus tiradas de dados. *Ejemplo:* Cuando un Aliado de la Orden coge la ficha *Quest*, aún usa la columna de Aliado para comerciar con ellos. Los niveles extra de amistad solo le permiten aceptar bonos extra de la Orden.
 - h.2) Estas modificaciones duran solo mientras el personaje lleve la ficha de campaña. Cuando devuelve la ficha al mapa, reduce dos niveles de amistad de sus ex compañeros, y sus enemigos vuelven a sus relaciones normales.
 - i. La campaña de un personaje es completada cuando todos sus enemigos son muertos al mismo tiempo, ya sea que los mate él mismo o que sean muertos por otros. Su tarea estará completa solo si no hay enemigos en el mapa o en la Carta de Preparación. *Nota:* Si sus enemigos se regeneran, él tendrá que matarlos de nuevo para completar su campaña.

- j. Un personaje tiene la opción de abandonar una campaña en cualquier momento en que ninguno de sus enemigos esté en el mapa (por ejemplo, si los enemigos nativos se han regenerado y han vuelto a la Carta de Preparación). Él puede abandonar su campaña mientras algunos enemigos están aún vivos, siempre que estén en la Carta de Preparación. Cuando abandona su campaña no recupera el coste de la ficha, pero no tiene que pagar el coste de nuevo. Simplemente coloca la ficha de campaña en su claro.

7.3 La Actividad de Mover

El juego se desarrolla en los claros del mapa. Los personajes se mueven de claro en claro siguiendo los caminos, caminando o montando en caballos. Los personajes pueden usar también la magia para volar o caminar por los bosques para viajar entre claros.

7.3.1 Movimiento Normal: Cada personaje, líder contratado, o monstruo controlado usa la actividad de Mover para mover de claro en claro. Puede anotar varias fases de Mover para mover diversos claros en el mismo turno.

- a. Debe seguir los caminos cuando mueve, y debe terminar cada movimiento en un claro. No puede detenerse en un camino entre claros, y no puede salir del camino hacia el bosque. Cada vez que mueve va hacia un camino que salga de su claro y lo recorre hasta entrar en otro claro, completando su fase de Mover. El camino puede ser un camino abierto, un túnel, un puente, un pasaje secreto o un sendero oculto, pero debe ir desde el primer claro al segundo sin pasar por otros claros.

- a.1) Puede mover libremente por caminos abiertos, puentes y túneles.
- a.2) No puede mover por un sendero oculto o un pasaje secreto hasta que lo haya descubierto usando la actividad de Buscar o haya averiguado su localización por otros jugadores. Una vez él haya descubierto un sendero oculto o un pasaje secreto, durante el resto del juego podrá mover por él como si fuera un camino abierto.
- a.3) Si llega a un lugar donde su camino pasa por encima o por debajo de otro camino, él debe permanecer en el camino que está usando. No puede cambiar de camino donde un túnel pasa por debajo de un camino abierto, y no puede cambiar de camino donde un camino abierto pasa por debajo de un puente.
- a.4) **Abandonando el Mapa:** Un personaje puede mover por un camino hacia el borde del mapa del mismo modo que mueve hacia un claro (anota “Borde” como el claro al que mueve). Cuando hace esa actividad, él abandona el juego (ver Regla 9.2.2b).
- b. Cuando un individuo hace la actividad de Mover debe mover hacia el claro que ha anotado, si está conectado con su claro por un camino que pueda usar. Si no puede mover hacia el claro que ha anotado, él pierde esta fase.
- c. Normalmente se requiere una fase de Mover para mover a un claro, con las excepciones indicadas debajo.
- c.1) **Escalando Montañas:** Para entrar en un claro de montaña, él debe hacer dos actividades de Mover en fases consecutivas del mismo día. No se mueve hasta hacer el segundo Mover, después de lo cual mueve directamente al claro de montaña. Debe hacer dos actividades cada vez que entre en un claro de montaña, incluso cuando mueve desde otro claro de montaña. Solo necesita una fase de Mover para mover desde un

claro de montaña a un claro de bosque o de cueva. *Nota:* Si se juega con la regla opcional de Estaciones/Clima (Regla 10.E.1), el número de fases de Mover requerido para mover a un claro de montaña puede variar según la Estación.

- c.2) **Entrando en Cuevas:** No se puede entrar (o estar) en un claro de cueva el mismo día que se usa una fase Solar. *Ejemplo:* El Caballero Negro ya ha usado dos fases Básicas para mover a dos claros de bosque. No puede mover a una cueva en su tercera fase porque la tercera fase sería una fase Solar.
- d. Un personaje puede hacer una fase de Mover extra limitada a ciertos claros solo si *comienza* la fase de Mover en uno de esos claros. *Ejemplo:* El Capitán puede usar la fase extra que obtiene en las Moradas para dejar una Morada, pero no puede usarla para mover a una Morada.
- e. **Acarreando Objetos:** Cuando un personaje sale de un claro, debe tener una ficha *Move* activa (o un caballo o carta de Botas activa), que define el peso de los objetos que puede llevar consigo. El personaje *no* tiene la opción de cancelar un movimiento legal anotado solo porque se vea forzado a abandonar algo. Debe hacer el movimiento y abandonar el objeto.
 - e.1) Las armas, armaduras y cartas de Tesoro son “objetos” que tienen que ser acarreados. Cuando un personaje mueve de claro en claro sus caballos mueven con él automáticamente, pero sus armas, armaduras y cartas de Tesoro mueven con él solo si tiene una ficha *Move* activa con suficiente fuerza para acarrearlos.
 - e.2) Un personaje puede usar también un caballo o carta de Botas activa en lugar de una ficha *Move*.
 - e.3) La letra de fuerza en la ficha *Move* define el peso más alto que puede acarrear. Puede llevar cualquier número de objetos, siempre y cuando el peso de cada objeto sea menor o igual a esta fuerza. Debe abandonar todos los objetos cuyo peso excede esta fuerza cuando mueve. La letra en cada objeto define su peso. *Ejemplo:* Si el Caballero Negro tiene solo fichas *Move* “M” (Medias) activas, puede llevar su Maza y su escudo “M” (Medios) pero debe abandonar su traje de armadura “H” (Pesado). Si tiene una ficha *Move* Pesada activa, él puede acarrear también su traje de armadura.
 - e.4) Si no tiene una ficha *Move* activa (o caballo o carta de Botas), él puede mover y llevar cualquier número de objetos con peso “Despreciable”, pero debe abandonar todos los objetos más pesados. No necesita tener una ficha *Move* para moverse él mismo, sus caballos, ni los objetos con peso Despreciable.
 - e.5) Un personaje puede poseer cualquier número de objetos sin importar su peso, *siempre que esté en el mismo claro*. Él debe “acarrear” objetos solo cuando mueve de claro en claro.
- f. Las cartas de Botas muestran la palabra “MOVE”, una letra de fuerza y un número de tiempo. Cuando un personaje tiene una carta de Botas activa, él puede usarla en lugar de una ficha *Move* con la fuerza y número de tiempo mostrados en la carta para acarrear objetos cuando mueve.
 - f.1) Un personaje puede tener una carta de Botas activa solo si su fuerza iguala o excede el peso del personaje y de cada objeto que posea. Si obtiene un

objeto cuyo peso excede la fuerza de la carta, debe desactivar instantáneamente la carta de Botas o abandonar el objeto.

- f.2) Un personaje nunca puede tener más de una carta de Botas activa a la vez.
- g. La fuerza de movimiento de un líder contratado define el peso de los objetos que puede acarrear. Las fuerzas de movimiento de los nativos están indicadas en la Lista de Nativos. El peso/vulnerabilidad de un monstruo controlado define el peso de los objetos que puede acarrear.
- h. Un personaje o líder contratado actuando como guía puede usar la fuerza de los subordinados que le están siguiendo, lo apruebe el personaje contratante o no. Él puede usar sus fuerzas de movimiento para acarrear objetos cuando mueve en vez de una ficha *Move* o carta de Botas activa, o en el caso de un líder contratado, en vez de su propia fuerza de movimiento.
- i. **Caballos de Carga:** Un personaje, líder contratado, o monstruo controlado puede asignar objetos inactivos a sus caballos inactivos. Los caballos acarrean estos objetos, reduciendo el peso que el individuo tiene que llevar. Los caballos inactivos que acarrean objetos son “caballos de carga” que siguen automáticamente al individuo cuando mueve.
 - i.1) Los caballos se describen en la Lista de Caballos. Cada ficha de caballo tiene la letra de fuerza y el número de tiempo mostrado en el lado del marcador que esté boca arriba en ese momento.
 - i.2) Un caballo de carga puede acarrear cualquier número de objetos, siempre que su fuerza soporte el peso de cada objeto. Los objetos acarreados por un caballo de carga son tratados como cualquier otro objeto inactivo, excepto que son colocados a un lado con el marcador del caballo. Cuando el individuo reorganiza sus pertenencias, él puede reorganizar los objetos acarreados por sus caballos.
 - i.3) Cuando un individuo hace fases de Mover, sus caballos de carga le siguen automáticamente, incluso cuando hace fases extra de Mover que exceden el movimiento normal del caballo. Los caballos de carga (y los objetos que estén acarreando) son dejados atrás cuando un individuo hace una fase de Volar. Cuando un caballo de carga es dejado atrás, o cuando su propietario es muerto, el caballo y los objetos que acarrea son abandonados en el claro normalmente.
 - i.4) Cuando un personaje usa una ficha *Move* para mover de claro en claro no tiene que llevar los objetos acarreados por sus caballos de carga. De manera similar, cuando activa un caballo o carta de Botas no tiene que llevar los objetos acarreados por sus caballos de carga. Esto le permite montar un caballo rápido y débil, mientras que un caballo lento y fuerte carga con sus objetos pesados. *Ejemplo:* El Espadachín podría activar un pony mientras usa un caballo de guerra para acarrear sus objetos pesados. Él puede usar las fases extra de Mover del pony durante su turno y puede usar su movimiento más rápido en combate, y el caballo de guerra se queda automáticamente con él.
 - i.5) Los caballos de carga pueden acarrear objetos incluso en cuevas, ya que siempre están inactivos.

7.3.2 Montando en Caballos: Cuando un personaje tiene un caballo activo, lo está montando.

- a. Un personaje puede tener solo un caballo activo a la vez, y solo puede tener activo un caballo si su letra de fuerza iguala o excede su peso y el peso de cada objeto que lleve (excepto aquellos objetos acarreados por caballos de carga). Si el marcador del caballo tiene fuerzas diferentes en su anverso y reverso, él puede usar la letra de fuerza de cualquier lado para cumplir con los requisitos. Si obtiene un objeto cuyo peso

excede la fuerza de su caballo, debe desactivar instantáneamente el caballo o abandonar el objeto. *Nota:* Un personaje puede tener una carta de Botas y un caballo activos al mismo tiempo.

- a.1) Un personaje no puede tener un caballo activo cuando está en una cueva. Cuando un caballo activo entra en una cueva es instantáneamente desactivado, y solo puede ser usado como caballo de carga.
 - a.2) Un personaje puede usar una actividad extra de Mover causada por un caballo para entrar en una cueva, pero el caballo es instantáneamente desactivado cuando llega a la cueva. El caballo no puede ser montado mientras esté en las cuevas – el personaje no puede usarlo para salir del claro de cueva.
 - b. Ciertos caballos activos dan a su jinete fases extra de Mover. Para usar estas fases, debe tener el caballo activo cuando anota la fase extra durante el Amanecer y debe tenerlo ya activo al principio de la fase en la cual planea usarla durante el Día. No puede activar el caballo y usar su bono de Mover en la misma fase. *Ejemplo:* La fase de bono de un caballo no puede ser usada inmediatamente después de salir de una cueva, porque para poder usar una fase bono el caballo debe haber estado activo al inicio de esa fase (antes del paso de reorganización de pertenencias donde el caballo puede ser activado).
 - b.1) Los caballos de guerra no dan a sus jinetes ninguna fase extra de Mover.
 - b.2) Los caballos de labor dan a sus jinetes una fase extra de Mover por día.
 - b.3) Un pony dobla el movimiento de su jinete. Por cada fase de Mover obtenida por otros medios, él puede anotar una segunda fase de Mover debido al pony siguiendo a esa fase de Mover. Cada fase extra de Mover causada por un pony debe ser precedida de una fase de Mover no causada por un pony. Las fases de Mover causadas por el pony deben alternarse con otras fases de Mover, y el pony no puede causar el primer movimiento del turno. Las fases de Mover no necesitan ser consecutivas, pueden intervenir otras fases.
 - c. Cuando un personaje está montando un caballo, puede usarlo en lugar de una ficha Move para acarrear objetos cuando mueve, siempre que todos los objetos que acarree sean de igual o menor peso que la fuerza de movimiento del caballo. Los caballos no tienen que ser acarreados. Cuando un personaje mueve, todos sus caballos mueven automáticamente con él, incluso si hace un movimiento extra.
 - d. Los personajes transmorfizados no pueden montar a caballo.
 - e. Los nativos contratados no pueden montar en los marcadores de caballo redondos. Solo pueden montar sus propios caballos nativos (marcadores de caballo cuadrados). Los monstruos controlados no pueden montar a caballo.
 - e.1) Los nativos contratados reciben las mismas fases extra de Mover de sus propios caballos que los personajes.
 - e.2) Los nativos contratados y sus caballos deben seguir las mismas reglas relativas a las cuevas que los personajes. No pueden montar sus caballos dentro de las cuevas. Pueden montar a caballo para entrar en una cueva, pero no para salir de una cueva. Los líderes contratados no pueden anotar fases extra debido a sus caballos mientras estén en una cueva.
- 7.3.3 Volando:** Algunos monstruos tienen “valores de vuelo” en lugar de valores de movimiento (ver la Lista de Monstruos), y los personajes y otros habitantes pueden adquirir valores de vuelo a través de la magia. Los valores de vuelo, como los valores de movimiento, consisten en una letra de fuerza y un tiempo de movimiento. Cuando un personaje o habitante tiene una fuerza de vuelo que le acarrearía, puede usarla para volar.

- a. La Actividad de Volar:** Cuando un personaje tiene la habilidad de volar y desea usarla, anota y usa la actividad de Volar en vez de la actividad de Mover. Cuando un personaje o habitante hace la actividad de Volar, se mueve de loseta en loseta sin seguir los caminos ni entrar en los claros. Debe volar dentro de su propia loseta sin abandonarla, o mover desde una loseta a otra adyacente sin saltarse ninguna loseta entre medio. Él puede volar directamente desde un claro (incluso un claro de cueva) a su propia loseta o a cualquier loseta adyacente.
- a.1)** Para anotar cada actividad de Volar, anota “FL” y la loseta a la que volará. Puede anotar “FL” y cualquier loseta que quiera incluso si no tiene valores de vuelo en ese momento. Cuando hace la fase de Volar, si es capaz de hacer la actividad de Volar él debe volar hacia la loseta anotada, en otro caso él pierde esa fase. Su marcador se coloca en el bosque de esa loseta, lejos de los claros.
 - a.2)** Para hacer la actividad de Volar, él debe cumplir ambas condiciones explicadas debajo. Si falla cualquier condición la actividad es cancelada.
1) Debe tener fuerza de vuelo (una ficha de Vuelo, sus propios valores de vuelo transmorfizados, una montura voladora, o la *Flying Carpet* - Alfombra Mágica) capaz de llevarle. 2) Debe estar en la loseta anotada, o en una loseta adyacente a la loseta anotada.
 - a.3)** Cuando vuela, queda instantáneamente descubierto y debe abandonar sus caballos no transmorfizados y cualquier objeto que su fuerza de vuelo no pueda acarrear. Mientras vuela él no puede bloquear o ser bloqueado.
 - a.4)** Un seguidor puede seguir a un guía volador solo si el seguidor es capaz de volar. En caso contrario, es dejado atrás.
 - a.5)** Los individuos pueden volar adentro y afuera de las cuevas libremente; se asume que usan chimeneas que llevan a la superficie.
- b. Aterrizando:** Cuando un individuo deja de hacer la actividad de 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. No puede aterrizar entre fases de Volar consecutivas (excepto cuando aterriza tras huir volando durante el combate, ver 8.3.8e2). *Nota:* La regla opcional Actividades de Vuelo (Regla 10.A.3) permite hacer ciertas actividades durante el vuelo.
- b.1)** Él tira un dado (sin modificar) y aterriza en la última loseta a la que ha volado, en el claro que coincide con el número sacado (incluso si es una cueva). Si la loseta no tiene un claro con ese número, vuelve a tirar hasta sacar un claro de la loseta. *Especial:* Si aterriza en una cueva después de usar una fase Solar durante su turno, las restantes fases de su turno se cancelan.
 - b.2)** Cuando un individuo aterriza puede bloquear y ser bloqueado normalmente.
 - b.3)** Un personaje o habitante volador debe aterrizar al final de su última fase del Día. No puede continuar volando durante la Noche.
 - c.** Un personaje o un habitante no volador puede obtener la habilidad de volar de cuatro maneras: usando una ficha mágica *Fly* creada por un hechizo, siendo transmorfizado en un monstruo o bestia voladora, montando en una montura voladora, o montando en la *Flying Carpet* (Alfombra Mágica).
 - d.** Ciertos hechizos, como *Broomstick* (Escoba Mágica), crean fichas *Fly* especiales que permiten a los individuos volar por el mapa en lugar de caminar o cabalgar de claro en claro.

- d.1) Cuando ese hechizo es lanzado no tiene un efecto inmediato, sino un efecto retardado. La ficha *Magic* del hechizo se convierte en una ficha *Fly* especial con la fuerza de vuelo y número de tiempo definidos por el hechizo (no tiene asteriscos de esfuerzo). El objetivo puede jugar esta ficha *Fly* como una ficha *Move* durante su turno, y cuando la juega él vuela. Una ficha *Fly* creada por un hechizo permanece en existencia indefinidamente, hasta ser usada. La ficha *Fly* puede ser usada en múltiples fases de Volar consecutivas, pero expira tan pronto como el volador aterriza.
 - d.2) Cuando un habitante es el objetivo del hechizo, él puede usar la ficha *Fly* en lugar de sus propios valores de movimiento.
 - d.3) Si el objetivo no puede reorganizar pertenencias al inicio de una fase, no puede jugar la ficha *Fly* en esa fase.
 - e. Si un personaje está transmorfizado en un monstruo o criatura voladora, debe usar la actividad de Volar en lugar de la actividad de Mover. Solo puede mover normalmente si sigue a un guía que mueve normalmente.
 - f. Los monstruos voladores contratados o controlados deben usar también la actividad de Volar cuando mueven. Solo pueden mover normalmente si siguen a guías que mueven normalmente.
 - g. Cuando un Murciélagos o Dragón Volador controlado sigue a un personaje, el personaje puede montar en el monstruo y volar durante su turno. Solo puede montar en el monstruo si su fuerza de vuelo puede acarrearle. También puede montar en un personaje o habitante transmorfizado que le siga, si su fuerza de vuelo puede llevarle. Un personaje no puede montar en otro personaje que use una ficha *Fly* para volar.
 - g.1) Solo los personajes pueden montar en monstruos. Los habitantes contratados o controlados no pueden montar en monstruos.
 - g.2) Los únicos monstruos que pueden ser montados son los Murciélagos y los Dragones Voladores. El Demonio Alado y los demás monstruos no pueden ser montados.
 - g.3) La fuerza de vuelo de un monstruo es la misma que su peso/vulnerabilidad, y su velocidad es el tiempo de movimiento mostrado en el lado del marcador que esté boca arriba en ese momento. Los valores de vuelo de las criaturas voladoras se dan en la Tabla de Transformación.
 - g.4) Un personaje transmorfizado puede montar en monstruos voladores solo si está transmorfizado en Duende, Ogro, Diablillo, o Troll Pesado. Si está transmorfizado en algo más, no puede montar en monstruos voladores.
 - g.5) Si su montura deja de seguirle, él y la montura deben aterrizar (en el mismo claro).
 - h. La *Flying Carpet* (Alfombra Mágica) se considera que tiene un hechizo volador permanente que puede ser energizado usando magia Púrpura. Un personaje en posesión de la Alfombra Mágica puede usarla repetidamente y sin límite para volar durante el día, siempre que él y sus pertenencias no excedan su límite de peso, y siempre que haya un suministro de magia Púrpura. Si usa una ficha *Magic* Púrpura para energizar la Alfombra Mágica, permanece energizada por un día completo, sin importar las veces que aterrice.
- 7.3.4 Caminar por el Bosque:** Cuando es transformado en una bestia que “camina por el bosque”, un personaje o habitante puede mover de claro en claro dentro de una loseta sin seguir los caminos. Puede anotar y hacer un Mover a cualquier claro de su loseta. Él

debe seguir los caminos normalmente cuando mueve de una loseta a otra.

- a. Cuando mueve, sus caballos mueven con él.
- b. Cuando una bestia mueve de claro en claro, un seguidor puede seguirla solo si también es una bestia o si los claros están conectados por un camino. Si los claros están unidos por un sendero oculto o un pasaje secreto, todos los que siguen a la bestia lo descubren.

Quedar Descubierto

Un individuo escondido queda descubierto cuando:

Inicia su siguiente turno.
Es bloqueado durante el Día.
Usa la actividad de Volar.
Atrae a un habitante en combate.
Carga a otro personaje o es cargado en combate.
Se despliega o se despliegan contra él en combate.
Es elegido como objetivo en combate.
Selecciona un objetivo en combate.
Lanza un hechizo con un personaje o habitante como su objetivo.
Falla una tirada de Esconderse en Emboscada (regla opcional).
Coge una pertenencia dejada caer de su claro (regla opcional).
Sufre la Maldición Squeak.
Se descubre voluntariamente. Un individuo escondido puede dejar de estarlo en cualquier momento.

7.4 La Actividad de Esconderse

- 7.4.1** Un personaje, líder contratado, o monstruo controlado usa la actividad de Esconderse para intentar esconderse. Para anotar una actividad de Esconderse, él anota una "H". Cuando hace la actividad de Esconderse tira los dados y consulta la Tabla de Esconderse para hallar su resultado. *Importante:* Una vez que se esconde con éxito permanece escondido. No tiene que tirar en ninguna fase de esconderse adicional que hubiera anotado – permanece escondido automáticamente.
- 7.4.2** El marcador de un personaje se coloca con su lado beige hacia arriba cuando está descubierto y con el lado verde hacia arriba cuando está escondido. El marcador de un habitante contratado o controlado se coloca con el lado claro hacia arriba cuando está descubierto y con el lado oscuro hacia arriba cuando está escondido.
- 7.4.3** Un personaje, líder contratado, o monstruo controlado que se esconde con éxito permanece escondido hasta que comience su siguiente turno, a menos que sea revelado por ser bloqueado durante el Día, ser un objetivo durante el combate, seleccionar un objetivo en combate (*Nota:* ver Regla 10.A.2 Emboscadas), volar, o quedar descubierto voluntariamente. Él puede dejar de estar escondido en cualquier momento.
- 7.4.4** Los personajes, líderes contratados, y monstruos controlados pueden continuar haciendo actividades mientras están escondidos. Permanecen escondidos mientras mueven, buscan, comercian, contratan, etc.
- 7.4.5** Los subordinados quedan descubiertos al inicio del día y solo pueden esconderse siguiendo a un guía que se esconde con éxito.

7.5 La Actividad de Buscar (incluyendo la Actividad de Otear Mejorada)

- 7.5.1** Un personaje, líder contratado, o monstruo controlado usa la actividad de Buscar para buscar. Para anotar una actividad de Buscar, él anota una "S". Cuando hace la actividad, indica dónde está buscando y especifica la tabla de Búsqueda que usará. Entonces usa la tabla especificada para hallar su resultado.
- 7.5.2** Los lugares donde el individuo puede buscar dependen del claro en el que esté, y lo que haya en ese claro. La tabla que puede elegir depende de dónde esté buscando y qué esté buscando. Hay ocho tablas de Búsqueda: Otear, Localizar, Saquear, Leer Runas, Visión Mágica, y tres tablas de cartas de Sitio de Tesoros dentro de Tesoros. *Nota:* Los líderes contratados y los monstruos controlados no pueden usar las tablas de Leer Runas y Visión Mágica.
- 7.5.3** El individuo no tiene que especificar dónde está buscando y la tabla que usará hasta que hace la actividad, justo antes de tirar los dados. Solo puede tirar los dados una vez, en una tabla de Búsqueda, por actividad de Buscar.
- 7.5.4 Otear y Localizar:** Los senderos ocultos, pasajes secretos y sitios de tesoros se consideran ocultos en los claros donde están localizados. Los individuos deben "descubrir" estos caminos y sitios antes de poder usarlos.
 - a. Pueden descubrir un sendero oculto, pasaje secreto o sitio de tesoros buscando en el claro donde esté situado, usando las tablas de Búsqueda de Otear y Localizar (también pueden ser descubiertos al Espiar [4.5.6] a los personajes que

usan senderos o pasajes, o saquean un sitio). Cada sitio de tesoros puede ser descubierto en el claro indicado por su ficha de Sitio. Cada sendero oculto y pasaje secreto puede ser descubierto en cada claro al que da; cuando un individuo descubre un extremo del camino él descubre el camino completo. Solo puede descubrir aquellos caminos que estén en el lado de loseta que esté boca arriba.

- b. El único claro en el que puede buscar es el claro en el que está. *Excepción Importante:* Si está en un claro de montaña, puede usar la Tabla de Otear para buscar en cualquier claro de bosque o montaña en su loseta o en cualquier loseta adyacente (no puede buscar en una cueva desde una montaña). Debe usar la Tabla de Otear, solo puede buscar en un claro y debe especificar el claro antes de tirar los dados.
- c. Si un individuo consigue dar una mirada secreta a fichas de mapa debido a un resultado de Pistas, nadie más las ve. Si encuentra una ficha de Sitio de esta manera no “descubre” el sitio; el número en la ficha solo identifica el claro que contiene el sitio. Si encuentra una ficha sustituta, puede intercambiarla o devolverla sin revelarla; si intercambia *Lost City* o *Lost Castle* por sus cinco fichas, da una mirada secreta a las cinco fichas.
- d. Cuando descubre un camino o sitio de tesoros, él es el único que lo descubre; Permanece oculto a los demás, que deben descubrirlo por sí mismos si quieren usarlo. Él no tiene que admitir si realmente descubre un sitio de tesoros. Debe revelar lo que ha sacado, pero no tiene que revelar si hay una ficha de sitio de tesoros en su claro.
- e. Una vez que un individuo descubra un sendero oculto, pasaje secreto o sitio de tesoros, ya no tiene que descubrirlo de nuevo. Lleva un registro de cada descubrimiento tachándolo de la lista de Descubrimientos en su hoja de Historia Personal.
 - e.1) Una vez que ha descubierto un sendero oculto o pasaje secreto, puede usarlo para mover por él durante el resto de la partida.
 - e.2) Una vez que ha descubierto un sitio de tesoros, puede buscar tesoros en él siempre que esté en su claro.
- f. Las tablas de Otear o Localizar no pueden usarse para descubrir cartas de Sitio de Tesoros dentro de Tesoros (el único modo de descubrir una carta de Sitio de Tesoros dentro de Tesoros es cogiendo la carta en un saqueo u obteniendo su localización de otro individuo).
- g. Encontrar enemigos escondidos permite al individuo espiar a individuos escondidos cuando están en el mismo claro que él (ver 4.5.6 Espiar), y bloquearles. Esta habilidad permanece en efecto durante el resto del día, en cada claro al que mueva. Cuando un individuo encuentra enemigos escondidos anota este resultado en la columna de Encontrar Enemigos de su Registro de Turnos.
 - g.1) Encontrar enemigos escondidos no es retroactivo. Él empieza a espiar a individuos escondidos en el momento en que obtiene el resultado.
 - g.2) El resultado de “Enemigos escondidos” expira a Medianoche de cada día de juego. Al inicio de cada día nadie puede espiar a individuos escondidos.
- h. Los líderes contratados y los monstruos controlados tienen sus propias hojas de Historia Personal, y anotan sus descubrimientos como los personajes, tachándolos de la sección de Descubrimientos de sus hojas.
 - h.1) El personaje contratante mira cualquier ficha de mapa que encuentre el líder contratado o monstruo controlado, pero cualquier otro descubrimiento que haga el líder contratado o monstruo controlado es

tachado de su propia lista, no de la del personaje. El personaje no puede usar estos descubrimientos hasta que le hayan sido transferidos, como se describe en 7.7.2a.1.

- h.2)** Cuando un líder contratado o monstruo controlado encuentra “Enemigos escondidos”, marcar la columna de “Encontrar Enemigos” de su propia hoja, no la del personaje. Este resultado no puede ser transferido.

- i. Actividad de Otear Mejorada:** Un personaje puede anotar y hacer la actividad de Otear Mejorada solo cuando se lo permita una Ventaja Especial, un hechizo o una carta de Tesoro. La actividad de Otear Mejorada permite a los personajes Otear en claros en otras áreas del mapa. Para anotar una actividad de Otear Mejorada, él anota un “P” y el claro en que está buscando. Identifica el claro por su número y la loseta en la que está. Cuando hace la actividad tira los dados y consulta la Tabla de Otear para hallar su resultado. No puede usar ninguna otra tabla de Búsqueda. El *Fantasma* y el *Familiar* también anotan actividades de Otear (normales) usando una “P”, ya que sus fases de Buscar también están limitadas a Otear.

- 7.5.5 Saqueando Tesoros:** Los tesoros están escondidos dentro de las fichas de sitio de tesoros. Cada ficha de Sitio tiene una casilla en la sección de Localización de Tesoros de la Carta de Preparación que contiene las cartas de Tesoro que están escondidas en ese sitio. Para obtener estos tesoros, un personaje, líder contratado, o monstruo controlado debe buscar en el sitio. Cada vez que busca con éxito coge un tesoro de la casilla del sitio. Buscar tesoros se denomina “saquear”. Los individuos también pueden saquear pilas abandonadas de pertenencias en un claro.

- a. Para obtener tesoros, un individuo debe: 1) identificar una ficha de Sitio de manera que sepa dónde buscar un sitio; 2) descubrir el sitio usando la Tabla de Localización, o Espiando a otro individuo (4.5.6) o comerciando (7.2.1); y 3) saquear el sitio para coger tesoros de su casilla, usando la Tabla de Saquear.

- b. Si está en el mismo claro que un sitio de tesoros que ha descubierto o una pila de pertenencias abandonadas, él puede saquearlo (buscar tesoros en él). Debe declarar exactamente qué sitio o pila está saqueando antes de tirar los dados.

- b.1)** Puede saquear una pila de pertenencias abandonadas en cualquier momento que esté en su claro; puede saquear un sitio de tesoros solo si lo ha tachado en su lista de Descubrimientos.

- b.2)** Cuando saquea una ficha de Sitio boca abajo, o una carta de Sitio de Tesoros dentro de Tesoros que esté en una casilla que pertenezca a una ficha de Sitio boca abajo, él debe girar la ficha de Sitio boca arriba y mostrarla a los demás jugadores (si la ficha aún no ha sido puesta en su claro puede mirar las fichas de su loseta para encontrarla). Entonces gira la ficha de Sitio boca abajo y la coloca en el claro donde está localizado el sitio.

- c. Cuando un individuo saquea una ficha de sitio o una pila de pertenencias, usa la Tabla de Saquear. Su resultado indica qué tesoro obtiene, desde la parte superior de la pila. Si su resultado es mayor que el número de objetos de la pila, no obtiene nada. *Ejemplo:* Si saca un “1” y un “3”, obtiene el tercer objeto contando desde arriba. Si solo hay dos objetos en la pila, no obtiene nada.

- d. Ciertas condiciones deben cumplirse para saquear ciertos sitios. Si un individuo no puede cumplir las condiciones, no puede saquear el sitio.

- d.1** Un personaje debe fatigar fichas para saquear *Cairns* y *Pool*. Esto refleja el esfuerzo necesario para buscar en esos sitios. Él puede usar cualquier

ficha que muestre un asterisco, incluyendo fichas *Magic*. No puede usar ningún caballo ni objeto. Los líderes contratados, monstruos controlados, y personajes transmorfizados en criaturas o monstruos pueden saquear estos sitios sin pagar penalización. Saquear un sitio de Tesoros dentro de Tesoros en *Pool* o *Cairns* no requiere fatigar asteriscos; en vez de eso se usan las reglas y tablas especiales pertenecientes a esos sitios.

Destrozando *Cairns*: Debe fatigar un asterisco cada vez que tire para saquear la casilla *Cairns*, tanto si coge un objeto como si no.

Vadeando y buceando en *Pool*: Debe fatigar un asterisco cada vez que coja un objeto de la casilla de *Pool*, tanto si se lo queda como si no. No tiene que pagar si no consigue coger un objeto.

- d.2** Para saquear *Vault* o *Crypt of the Knight*, un personaje debe tener la carta de *Lost Keys* activa (para abrir puertas) o debe jugar una pieza con fuerza Tremenda (para tirar puertas abajo). Puede usar una ficha *Fight*, una ficha *Move*, una ficha *Duck*, una ficha *Berserk*, un caballo, una carta de Guantes, o una carta de Botas, siempre que tenga fuerza Tremenda. También puede usar la fuerza T de cualquiera de sus seguidores. Si juega una ficha de Acción, se fatiga. Puede usar un ataque de fuerza T creado por el Deseo de Fuerza; no puede usar ningún otro hechizo con fuerza T para abrir estos sitios. Un líder nativo, monstruo controlado, o personaje transmorfizado puede saquear estos sitios si tienen fuerza T de movimiento o lucha.

Introduciéndose en la *Crypt of the Knight*: Debe usar *Lost Keys* o fuerza Tremenda cada vez que tire para saquear la *Crypt of the Knight*, tanto si obtiene un objeto como si no.

Abriendo el *Vault*: El *Vault* no puede ser saqueado hasta que alguien use *Lost Keys* o fuerza Tremenda para abrirlo. Esta penalización se paga solo una vez por partida – una vez que *Vault* está abierto cualquiera puede saquearlo. No puede ser cerrado de nuevo.

- e.** Cuando un individuo coge una carta Encantada, una carta de Sitio, el *Mouldy Skeleton* o los *Remains of Thief*, debe revelarlo al instante (ver la Lista de Tesoros). Cuando coge cualquier otra carta la mantiene en secreto hasta que la active.
- f.** Tan pronto como un personaje saquee un objeto puede decidir activarlo, mantenerlo inactivo o abandonarlo en el claro. Los líderes nativos y monstruos controlados pueden elegir si conservar o abandonar un objeto, pero no pueden activar o desactivar objetos. Si el objeto es una carta Encantada se activa automáticamente y energiza hechizos permanentes después de decidir si la conserva o la abandona.
- g.** Tres de las cartas escondidas en los sitios de tesoros son cartas de Sitios de Tesoros dentro de Tesoros que identifican sitios secundarios de tesoros (ver la Lista de Tesoros). Cada sitio secundario contiene los tesoros que están en su casilla de la sección de Tesoros dentro de Tesoros de la Carta de Preparación.
- g.1** Cuando un individuo coge una carta de Sitio de Tesoros dentro de Tesoros la tacha en su lista de Descubrimientos, y en adelante puede saquearla como cualquier otro sitio de tesoros. La única manera de descubrir uno de estos sitios es cogiendo la carta de Sitio u obteniendo su localización de otro individuo.

g.2) Despu s de ser cogida, la carta de Sitio se vuelve boca arriba y es devuelta a la casilla de donde ven a, debajo de los otros tesoros de esa casilla. Esto da a los dem s la oportunidad de coger la carta y descubrir el sitio.

g.3) Cuando un individuo usa una fase de Buscar para saquear una carta de Sitio de Tesoros dentro de Tesoros, debe usar su tabla especial en lugar de la Tabla de Saquear (ver la Lista de Tesoros).

7.5.6 Leyendo Runas y Aprendiendo Hechizos: Cuando un personaje hace la actividad de Buscar, puede especificar un Artefacto, Libro de Hechizos o ficha de Sitio y usar la Tabla de Leer Runas para intentar aprender uno de sus hechizos. Puede especificar un Artefacto o Libro de Hechizos solo si los posee y lo tiene activo. Solo puede especificar una ficha de Sitio si est a en su claro y la ha descubierto.

a. Cada carta de Hechizo en las secciones de Libros de Hechizos, Artefactos y Localizaciones de Tesoros pertenece al Artefacto, Libro de Hechizos o ficha de Sitio indicado encima de su casilla. Cada carta de Hechizo permanece en secreto hasta ser encontrada durante el juego.

b. Solo puede intentar aprender un hechizo por actividad de Buscar. Solo puede especificar un objeto o sitio, y debe intentar aprender la carta de Hechizo que est e m s arriba en su casilla en la Carta de Preparaci n. *Excepci n:* Si especifica un Artefacto o Libro de Hechizos con cartas de Hechizo despiertas, puede especificar una de sus cartas despiertas en lugar de la carta superior de su casilla. La carta especificada permanece boca abajo y secreta.

c. Tira los dados y consulta la Tabla de Leer Runas para hallar su resultado, tal como se explica en la tabla.

c.1) Si “despierta” una carta de Hechizo, la mira; si pertenece a un Artefacto o Libro de Hechizos la pone con su objeto, pero si pertenece a una ficha de Sitio la devuelve a su casilla, debajo de otras cartas de Hechizo en esa casilla.

c.2) Si saca un resultado de “aprende”, puede anotar el hechizo solo si tiene una ficha *Magic* del tipo necesario para lanzar ese hechizo; la ficha *Magic* puede estar activa, inactiva o encantada, siempre que tenga el n mero romano apropiado.

c.3) Si ni aprende ni despierta la carta de Hechizo, no la mira y la deja en la parte superior de las cartas de Hechizo en su casilla.

d. Cuando un personaje aprende un hechizo de un sitio, *no* coge su carta del hechizo – anota el hechizo en su hoja y deja la carta del hechizo para que otros la encuentren.

e. Cada personaje anota los hechizos que aprende en las casillas de “Hechizos” de su hoja. Anota un hechizo por casilla y registra su nombre, tipo de *Magic*, la magia de color requerida y donde lo ha conseguido. Mantiene sus hechizos en secreto hasta que los usa (tapa los hechizos cuando usa la Secci n de Mel ). Solo puede usar aquellos hechizos que haya anotado. *Nota:* Los l deres contratados y monstruos controlados no pueden anotar hechizos.

f. Un personaje solo puede aprender un hechizo de cada carta de Hechizo. No puede duplicar un hechizo que ya haya anotado de una carta de Hechizo – no puede aprender el mismo hechizo dos veces. S  puede anotar un hechizo que duplique uno de sus hechizos iniciales. *Ejemplo:* Si comienza el juego con el hechizo Persuade, puede anotarlo de nuevo, en una casilla separada, cuando encuentre la carta de Hechizo “Persuade” y aprenda el hechizo.

g. El n mero de hechizos que un personaje puede anotar est  limitado por el n mero de casillas que tenga. Puede borrar hechizos viejos para hacer sitio para hechizos nuevos, si lo desea, pero pierde los hechizos borrados. Solo puede usar hechizos cuando est n anotados en su hoja.

- h. Cuando un personaje tiene un Artefacto o Libro de Hechizos activo, puede mirar sus cartas de Hechizo despiertas. No “aprende” los hechizos al mirar las cartas, solo aprende qué hechizos contiene el objeto. No puede mirar las cartas que aún estén en la Carta de preparación.

7.5.7 Visión Mágica: La Visión Mágica es causada por la Ventaja Especial “*Incorpóreo*”, la carta de Tesoro *Phantom Glass*, y el hechizo *World Fades*. Cuando un personaje es afectado por una de estas causas, cada vez que haga una fase de Buscar debe usar la Tabla de Visión Mágica en lugar de las tablas de Otear, Localizar, Saquear y Leer Runas. No tiene opción – debe usar la Tabla de Visión Mágica en vez de las otras.

- a. La Visión Mágica solo le afecta cuando hace la actividad de Buscar (aún usa la Tabla de Otear cuando hace la actividad de Otear), y no afecta a las tablas de las cartas de Sitio de Tesoros dentro de Tesoros. Cuando saquea una carta de Sitio de Tesoros dentro de Tesoros debe usar su tabla especial.
- b. La Visión Mágica es auto cancelable; cuando un personaje está afectado por dos causas de Visión Mágica, se cancelan la una a la otra y debe usar las tablas normales. Cuando está afectado por las tres, debe usar de nuevo la Visión Mágica. *Ejemplo:* El Rey Brujo usa normalmente la Visión Mágica. Cuando está embrujado por un hechizo *World Fades* activo, deja de usar la Visión Mágica y busca normalmente. Si activa entonces *Phantom Glass*, vuelve a usar la Visión Mágica de nuevo.
- c. Cuando un personaje usa la Tabla de Visión Mágica, puede encontrar enemigos escondidos solo si tienen hechizos o ciertas pertenencias. Con un resultado de “*Percibir hechizo*” encuentra a todo el que tenga hechizos anotados. Con un resultado de “*Marcadores*” encuentra a todo el que posea un marcador de arma, armadura o caballo, incluyendo todos los nativos, Duendes, Ogros y Gigantes. Con un resultado de “*Cartas de Tesoro*” encuentra a todo el que posea cartas de Tesoro. El personaje anota en su hoja qué tipo de enemigos escondidos puede ver; otros enemigos escondidos permanecen ocultos para él. Él pierde la visión de esos enemigos escondidos si pierde su Visión Mágica, o si ellos eliminan los hechizos o pertenencias que le permiten verles. *Nota:* Si un personaje ha encontrado enemigos escondidos anteriormente ese día sin usar la Visión Mágica, él mantiene ese resultado cuando comienza a usar la Visión Mágica, y puede aún bloquear, espiar y atacar a todos los enemigos escondidos normalmente.
- d. Cuando un personaje saca un resultado de “*Marcadores*” o “*Cartas de Tesoro*”, puede coger una pertenencia de cualquier ficha de Sitio que haya descubierto en su claro o de una pila de pertenencias abandonadas en el claro. Con un resultado de “*Marcadores*” coge el marcador (arma, armadura o caballo) de encima de la pila. Con un resultado de “*Cartas de Tesoro*” coge la primera carta de Tesoro. *Nota:* Aún debe seguir las restricciones indicadas en la Regla 7.5.5d para saquear *Cairns*, *Pool* o *Vault*. Específicamente, el *Vault* debe ser abierto usando fuerza T antes de poder coger cualquier objeto usando la Visión Mágica. De manera similar, debe fatigar fichas al saquear *Pool* o *Cairns*. Sin embargo, solo fatiga una ficha cuando obtenga realmente un objeto de *Cairns*, no cada vez que tire en la Tabla de Visión Mágica en un claro con *Cairns*. *Explicación:* Al contrario que la Tabla de Saquear, no todos los resultados de Visión Mágica implicarían buscar en *Cairns*, y también tiene la oportunidad de coger objetos de otras localizaciones, como una pila de tesoros en el claro.
- e. Un resultado de “*Percibir hechizo*” 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 su claro, mirar todas las cartas de Hechizo que pertenecen a ese objeto o sitio (sin cambiar su orden) y elegir uno para aprender. Mira las cartas después de especificar el objeto o sitio.

- f. El único modo de descubrir senderos ocultos y pasajes secretos es sacando un “1”, lo que le permite elegir cualquier resultado de las tablas de Otear y Localizar. Si saca un “1”, solo puede elegir resultados de las tablas de Otear y Localizar; no puede elegir un resultado de la Tabla de Visión Mágica.

7.6 La Actividad de Comerciar

7.6.1 Cuando un personaje o líder contratado comercia con líderes nativos o visitantes, puede obtener oro anotado vendiéndoles pertenencias, y puede gastar oro anotado para comprarles sus pertenencias. Cada líder nativo y visitante posee las pertenencias de su casilla en la Carta de Preparación, y siempre tiene estas pertenencias con él, listas para comerciar (sus métodos para transportar estas pertenencias no están representadas en el juego). Los nativos y visitantes también tienen una cantidad de oro ilimitada para gastar (este oro no se anota en ningún sitio, simplemente aparece cuando compran alguna cosa).

- a. El líder de cada grupo de nativos es el único que puede comerciar, incluso cuando el grupo está dispersado. Cuando un líder es muerto, nadie en su grupo puede comerciar.
- b. Los personajes no pueden comerciar con líderes contratados usando una fase de Comerciar. Cuando un líder es contratado, las pertenencias de su grupo no están disponibles para comerciar y él solo tiene el oro y objetos que haya adquirido desde que fue contratado, si hay alguno.
- c. Un líder contratado puede usar el oro y las pertenencias que haya adquirido para comerciar de parte del personaje contratante, usando las relaciones de comercio del personaje. Cualquier pertenencia que obtenga es colocada con las pertenencias que esté acarreando y cualquier oro que obtenga es anotado en su hoja, pero pertenece al personaje contratante. Cualquier bono que acepte o reembolse afecta a las relaciones de comercio del personaje. Los monstruos controlados no pueden comerciar con líderes nativos o visitantes.

7.6.2 Cada pertenencia tiene un precio básico en Oro que define cuánto oro anotado pagarán los nativos y visitantes por ella; este precio se usa también para establecer el precio cuando la venden. Cada carta de Tesoro muestra su propio precio en Oro, y las Listas de Armas, Armaduras y Caballos muestran el precio para cada marcador de arma, armadura y caballo, respectivamente.

- a. La lista de Precios de los Visitantes define los precios especiales que usan los visitantes para comprar o vender ciertas cartas de Tesoro. Al comerciar con un visitante, usar estos precios especiales en vez de los precios en las cartas.
- b. La Lista de Armaduras indica precios especiales para armaduras dañadas. Al vender armaduras dañadas, usar el precio indicado para armaduras dañadas. Cuando los nativos o visitantes compran armaduras ellos las reparan instantáneamente, y estarán disponibles inmediatamente para ser compradas de nuevo a ellos por su precio completo, “intacto”. Este es el único modo en el que las armaduras pueden ser reparadas (aparte del hechizo *Make Whole*).

7.6.3 Un personaje o líder contratado usa la actividad de Comerciar para comerciar con líderes nativos y visitantes. Para anotar una actividad de Comerciar, anota una “T”. Cuando hace la actividad de Comerciar, especifica un líder nativo o visitante en su claro e indica si está comprando o vendiendo. *Nota:* Los individuos pueden comerciar mientras están escondidos. Piensa en ellos como figuras encapuchadas haciendo tratos en las sombras.

- a. Puede especificar cualquier líder nativo no contratado o visitante en su claro, sin importar con quién haya comerciado previamente ese día, pero solo puede especificar un líder nativo o visitante. No puede especificar un personaje, líder contratado o monstruo controlado – estos individuos comercian unos con otros según se explica en la Regla 7.2.1.
- b. Puede comprar o vender durante cada actividad de Comerciar, pero no puede comprar y vender en la misma actividad. *Excepción:* Puede usar objetos para cubrir parte o todo el precio de compra cuando compra.
- c. Tiene la opción de cancelar la fase de Comerciar en vez de usarla, si lo desea.

7.6.4 Vendiendo: Los nativos y visitantes siempre compran todo lo que se les ofrezca. Un personaje o líder nativo puede vender cualquier número de pertenencias al mismo tiempo. Obtiene el precio básico en Oro por cada pertenencia que venda. Debe revelar cada carta que venda, para verificar su precio. Todo lo que venda se coloca en la casilla del comprador en orden de tamaño del contador, y cada objeto es puesto bajo cualquier objeto del mismo tipo que ya estuviera en la casilla. *Ejemplo:* Un personaje vende un tesoro, un caballo y una espada a un grupo de nativos que ya tiene dos tesoros. El nuevo tesoro va al fondo, debajo de los dos tesoros existentes, el marcador del caballo va inmediatamente encima de los tesoros, y la espada (el marcador más pequeño) va arriba de la pila. El personaje o líder contratado no mira las cartas del comprador y *no* usa la Tabla de Encuentro (los procedimientos de venta y compra son modificados por la Regla opcional de Comercio 10.D.2.)

7.6.5 Comprando: Un personaje o líder nativo puede comprar solo una pertenencia por actividad de Comercio. Da una mirada secreta a todas las cartas de Tesoro del vendedor y entonces especifica la pertenencia que intentará comprar; si especifica una carta de Tesoro, la deja boca abajo en secreto (una vez que mira las cartas del vendedor, debe especificar algo y tirar en la Tabla de Encuentro, incluso si no intenta comprarlo realmente). *Especial:* Si cuando mira los objetos del nativo o visitante, encuentra una carta Encantada, esa carta se vuelve boca arriba e inmediatamente comienza a irradiar magia de color.

- a. Tira los dados y halla su resultado en la Tabla de Encuentro, en la columna que muestra su relación de comercio actual con el vendedor; cuando compra a un Aliado, él usa la columna de “Aliado”, etc. Si el vendedor no está indicado entre sus relaciones de comercio, utiliza la columna de Neutral. Los líderes contratados usan las relaciones de comercio del personaje contratante. *Ejemplo:* El Caballero Negro usa la columna de Aliado para comprar a la Compañía, y la columna de Neutral para comprar a los Bashkars (que no están indicados en su carta de Personaje). *Especial:* Si un lanzador de hechizos ha lanzado un hechizo Persuade que aún esté en efecto, él usa la relación de comercio definida por el hechizo antes que sus relaciones de comercio normales.
- b. Antes de comprar a un líder nativo, un personaje o líder contratado puede “comprar bebidas” para el grupo del líder. Comprar bebidas le cuesta un punto de Oro por cada miembro del grupo en el claro (contratados y no contratados), pero hace que el grupo de nativos sea un nivel más amistoso – utiliza la columna de Encuentro que esté un nivel más amistosa que la columna que usaría normalmente. Solo puede comprar bebidas para nativos, no visitantes, y solo puede comprar bebidas una vez por fase, justo antes de tirar los dados. Los efectos terminan al final de la fase – debe usar la columna normal si comercia con el grupo de nuevo (a menos que vuelva a comprar bebidas).
- c. Si saca un resultado de Precio puede comprar la pertenencia por el precio indicado, o puede finalizar la actividad no comprando nada y no pagando nada.

Puede pagar parte o todo el precio con pertenencias, valorando cada pertenencia con su precio básico en Oro (el vendedor se queda con lo pagado de más – no da cambio). No puede comprar si al pagar el precio su oro anotado cayera por debajo de cero.

- d. Los resultados “No Hay Trato” o “Bloqueo/Batalla” significan que el vendedor rehusa vender. “Bloqueo/Batalla” significa que el vendedor también bloquea al personaje o líder contratado.
- e. Si un personaje o líder contratado acepta un bono (después de sacar un resultado de “Bono”), no le cuesta oro, pero el vendedor se vuelve un nivel menos amistoso para él hasta que el bono sea reembolsado. En efecto, él paga por el bono con el nivel perdido de amistad, como si el nivel fuera un objeto con el mismo precio en Oro que el bono. *Ejemplo:* Si el Caballero Negro coge un bono de la Compañía, ellos bajan de Aliado a Amigo y él usa la columna Amigo para comprarles a ellos en adelante. Si coge otro bono, ellos bajan a Neutral, etc. *Especial:* Si un lanzador de hechizos usando el hechizo Persuade coge un bono de los nativos, baja su relación de comercio permanente con el grupo, no la relación causada por el hechizo. La relación causada por el hechizo nunca varía.
 - e.1)** Para recuperar el nivel perdido de amistad, el personaje o líder contratado debe usar una fase de Comerciar para recomprarlo exactamente como si fuera un objeto con el mismo precio en Oro que el bono. *Importante:* Solo tiene una oportunidad para recomprar el nivel perdido de amistad. Si falla en comprarlo en su primera tirada en la Tabla de Encuentro, se pierde permanentemente. Si lo compra, recupera el nivel de amistad.
 - e.2)** Anota cada cambio de amistad en la sección de relaciones de comercio de su hoja de Historia Personal. Cualquier cambio de amistad resultante del comercio con un líder contratado afecta a las relaciones de comercio del personaje contratante.
- f. Un personaje o líder contratado debe revelar cada carta de Tesoro que obtenga realmente, tanto si la compra como si la obtiene como un bono.

- 7.6.6** Ciertas cartas de Tesoro especifican una recompensa en Fama: un grupo de nativos y un número de puntos de Fama (en paréntesis). Siempre que un personaje o su líder contratado venda la carta al grupo especificado, él obtiene los puntos de Fama indicados; cuando compra o acepta la carta del grupo como un bono, pierde los puntos de Fama. Esto es en adición a cualquier oro que cambie de manos. *Nota:* Bajo la regla opcional Rencor y Gratitud (ver Regla 10.B.6), comprar y vender objetos con recompensa de Fama afecta también las relaciones de comercio de un personaje con ese grupo.

- 7.6.7 Comprando Hechizos:** Los personajes pueden comprar y aprender hechizos de los visitantes. Cada carta de Hechizo en la sección de Visitantes puede ser comprada al visitante nombrado sobre su casilla. El precio básico en Oro de un hechizo es de 10 puntos de Oro.
- a. Cuando un personaje usa una actividad de Comerciar para comprar y aprender un hechizo de un visitante, mira las cartas de Hechizo del visitante, selecciona cuál intentará comprar y tira en la Tabla de Encuentro para hallar su resultado.
 - b. Puede intentar aprender solo un hechizo por fase de Comerciar, y solo puede aprender el hechizo si cumple las condiciones explicadas en la Regla 7.5.6.c.2. Él *no* revela el hechizo que aprende.
 - c. Si compra y aprende un hechizo, no coge la carta, sino que la deja con el visitante para que la aprendan otros.

- d. Los líderes contratados no pueden comprar y aprender hechizos para su personaje contratante.
- e. Los visitantes nunca compran hechizos de los personajes.

7.7 La Actividad de Contratar

Los personajes y líderes contratados pueden usar la actividad de Contratar para “contratar” grupos de nativos por un periodo de tiempo, gastando oro anotado para obtener la habilidad de mover los nativos y usarlos en combate. Durante el Día, los nativos contratados pueden moverse por el mapa y esconderse siguiendo a los personajes. Por la Noche, los nativos contratados pueden luchar con personajes, monstruos y nativos en los claros donde estén situados. Cada personaje controla lo que hacen sus nativos contratados.

7.7.1 Para anotar una fase de Contratar, un personaje o líder contratado anota “HR”. Cuando hace la actividad, especifica uno de los grupos de nativos en su claro y tira en la Tabla de Encuentro para determinar cuánto oro anotado le costará contratar a los nativos involucrados. Puede contratar a los nativos pagando el precio indicado, o puede no pagar nada y no contratar a nadie. *Nota:* Puede cancelar la actividad de Contratar antes de tirar en la Tabla de Encuentro, si lo desea.

- a. Solo puede especificar un grupo por fase de Contratar, pero puede especificar cualquier grupo de nativos que tenga uno o más miembros no contratados en su claro, tanto si el líder del grupo está en el claro como si no. No puede contratar nativos que estén en otros claros, y no puede contratar nativos que ya estén bajo contrato con otros personajes. Los personajes no pueden quitar nativos a otros personajes.

- a.1) Si especifica los Trúhanes o la Orden, solo puede contratar un nativo por fase de Contratar. No puede elegir a qué nativo no contratado contrata – el único nativo no contratado que puede contratar es el que tenga el número de código ID más alto en el claro (el líder se contrata el último de todos). *Ejemplo:* Necesita cuatro fases de Contratar para contratar a toda la Orden; el caballero “O3” debe ser contratado el primero, “O2” el segundo, “O1” el tercero y “OHQ” el último de todos.
- a.2) Cuando especifica cualquier otro grupo de nativos, debe contratar cada miembro no contratado de ese grupo en su claro. No puede contratar algunos miembros del grupo y no contratar a otros en el mismo claro. Solo puede contratar aquellos miembros del grupo que estén en su claro cuando hace la fase de Contratar. Usa la misma fase de Contratar para contratar a todos ellos a la vez.

- b. El personaje o líder contratado utiliza el mismo procedimiento para contratar nativos que el usado para comprar objetos a ellos (ver Regla 7.6.5). Halla su resultado en la Tabla de Encuentro en la columna que coincide con su relación de comercio actual con el grupo, y puede “comprar bebidas” antes de tirar (si compra bebidas, lo hace para todos los miembros del grupo en el claro, contratados y no contratados, incluso cuando está contratando a solo un nativo). Los resultados se explican en la tabla.

- b.1) El “salario” básico de cada nativo define el precio básico en Oro de contratar ese nativo; si saca un resultado de Precio, lo multiplica por el salario total de todos los nativos que está contratando para hallar la cantidad de oro anotado que le cuesta contratar a los nativos. Para contratar a los nativos, debe pagar su precio en oro anotado (no objetos). Si saca un resultado de “Bono” puede contratar a los nativos gratis como un bono, tal como se explica en la Regla 7.6.5e. *Nota:* Si un bono es reembolsado, debe ser reembolsado al líder del grupo cuando no esté contratado.
- b.2) El salario básico de un nativo es el mismo, ya tenga un caballo o no.
- b.3) Si un lanzador de hechizos ha lanzado un hechizo Persuade que aún está

Clases de Contratados y Controlados

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● esbirro: un habitante contratado o controlado ● mercenario: un habitante contratado ● subordinado: un habitante contratado que no es un líder |
|--|

en efecto, él usa la relación de comercio definida por el hechizo para contratar a los nativos. *Especial:* Si el lanzador del hechizo coge un bono de los nativos, se reduce de su relación de comercio permanente con el grupo, no de la relación causada por el hechizo.

- c. Cada nativo permanece contratado por 14 días de juego (contando el día de contrato como el primer día); este es el “plazo de contrato” del nativo. Cuando un personaje contrata nativos, debe anotar sus códigos ID y el día que expiran sus plazos de contrato.
- d. Mientras los nativos estén contratados, el personaje que los ha contratado puede usar fases de Contratar para contratar a los nativos de nuevo, usando exactamente el mismo procedimiento utilizado para contratarlos la primera vez. Cada recontratación añade 14 días a su plazo de contrato. Debe recontratar a los Trúhanes y la Orden individualmente, y cuando recontrata a cualquier otro grupo debe recontratar a todos los miembros del grupo que estén en su claro. Puede elegir a qué miembros contratados de los Trúhanes o la Orden recontratar, y puede elegir usar una fase de Contratar para recontratar a sus propios nativos antes que a nativos no contratados adicionales en su claro. Solo puede recontratar a aquellos nativos que estén en su claro; no paga (y no puede recontratar) por nativos en otros claros.
- e. Los nativos dejan de funcionar normalmente cuando están contratados. Nadie puede comerciar con ellos, y el único personaje que les puede recontratar es el personaje que les contrató originalmente. Mientras están contratados, los líderes nativos no convocan fichas de visitante/misión. Mientras están contratados, los nativos *no* vuelven a la Carta de Aparición (y los nativos de Guarniciones *no* vuelven a sus Moradas) cuando su fila está merodeando al final de una semana. Además, sus caballos muertos no se regeneran. Si parte de un grupo es contratado y parte no, los nativos no contratados (y sus caballos) se regeneran normalmente.
- f. Los nativos contratados funcionan como extensiones del personaje contratante. *Importante:* Cada personaje controla lo que hacen sus nativos contratados. Esta sección se refiere a los nativos contratados como si hicieran cosas, pero siempre es el personaje contratante quien controla lo que hacen.
 - f.1) Cada nativo contratado trata con otros habitantes como si fuera el personaje contratante. Los monstruos le atacarán, los nativos que estén combatiendo al personaje le atacarán, y usará las relaciones de comercio del personaje al tratar con nativos no contratados. *Excepción:* Cuando un nativo contratado tira los dados y consulta una tabla, su tirada de dados es afectada solo por los modificadores que se apliquen a él. Los modificadores de dados del personaje *no* se aplican a sus nativos contratados. Además, las Ventajas Especiales de un personaje no se aplican a sus mercenarios.
 - f.2) El personaje siempre obtiene crédito por la Fama y la Notoriedad que consigan sus nativos contratados. Cuando un nativo contratado obtiene puntos de Fama y Notoriedad anotados, el personaje contratante anota instantáneamente estos puntos en su propia hoja, sin importar dónde se encuentre en el mapa.
- g. Durante el Día, los nativos contratados y sus caballos se colocan con el lado claro hacia arriba cuando están descubiertos, y con el lado oscuro hacia arriba cuando están escondidos.

- 7.7.2 Líderes Contratados:** El líder de cada grupo es mucho más poderoso que el resto de su grupo. Cuando está contratado, funciona como un personaje: obtiene una ficha de Atención y una hoja de Historia Personal, anota actividades para sus fases de Día, puede ser seguido como un personaje, y puede anotar descubrimientos y acarrear pertenencias y oro anotado para el personaje contratante. No anota Fama y Notoriedad

(ver 7.7.1f.2 arriba). Para la ficha de Atención el líder coge una ficha de personaje no utilizada o una ficha roja numerada (una ficha roja numerada de “1” a “6”).

- a. El líder anota sus descubrimientos y oro en su propia hoja, y las pertenencias que acarrea se colocan en su hoja. Estos puntos de Oro, pertenencias y descubrimientos pertenecen al personaje contratante, pero mientras estén con el líder el personaje no puede usarlos y no cuentan para sus Requisitos de Victoria.
 - a.1) Cuando el líder contratado y el personaje contratante están en el mismo claro, pueden transferirse objetos, oro e información en las ocasiones habituales en que los personajes y líderes contratados pueden comerciar y reorganizar pertenencias. Deben estar en el mismo claro que los descubrimientos para poder intercambiar información sobre sitios, senderos y pasajes.
 - a.2) El líder puede acarrear cartas Encantadas mientras estén activas, pero no puede activar ninguna otra pertenencia.
 - a.3) Las pertenencias propias del líder (de su grupo de nativos) se dejan en la Carta de Preparación, fuera del juego. *Especial:* Si las pertenencias del grupo de nativos incluyen una carta Encantada activada, esa carta continúa irradiando magia de color en el claro en el que el líder contratado esté situado, incluso aunque de otra manera estuviera fuera del juego.
 - a.4) Cuando un líder se vuelve no contratado, su grupo coge cualquier pertenencia que estuviera acarreando: las pertenencias son colocadas en la casilla de su grupo en la Carta de Preparación. Su oro anotado y sus descubrimientos son cancelados, y no tiene nada anotado para la siguiente vez que sea contratado.
 - b. El líder puede usar el oro y las pertenencias que esté llevando para comerciar y contratar para el líder contratante, usando las relaciones de comercio del personaje. Cualquier punto de Fama o Notoriedad que gane o pierda es instantáneamente asignado al personaje contratante. Todos los nativos que contrate son contratados por el personaje. *Nota:* Un líder contratado no puede recontratarse a sí mismo, pero sí puede contratar a otros miembros no contratados de su grupo.
 - c. Un líder contratado puede saquear *Cairns* y *Pool* sin fatigarse. Si tiene una letra de daño Tremenda en cualquier lado de su marcador, o si él (o su caballo) tiene fuerza de movimiento Tremenda, él puede abrir *Vault* y *Crypt of the Knight*.
 - d. Cuando un líder contratado finaliza su turno, los monstruos mueven y los habitantes aparecen exactamente como si él fuera un personaje.
- 7.7.3 Subordinados:** Los no líderes contratados se denominan “subordinados”. Los subordinados no pueden acarrear pertenencias ni anotar puntos o descubrimientos. Los subordinados solo pueden hacer la actividad de Seguir, y cuando siguen solo pueden mover y esconderse – no pueden participar en ninguna otra actividad.
- a. Los subordinados pueden ser dejados atrás según se explica en la Regla 7.11.5. El personaje contratante decide cuándo se quedan ellos atrás.
 - b. Cuando el turno del subordinado seguidor finaliza, él es puesto de nuevo en el mapa. *Importante:* Al contrario que los personajes y líderes contratados, los subordinados no causan que muevan monstruos ni que aparezcan habitantes.
- 7.7.4** Cuando un nativo deja de estar contratado, vuelve a ser un nativo no contratado. Si está escondido, queda descubierto. Permanece donde está hasta ser contratado de

nuevo o hasta que su grupo se regenere normalmente. Los nativos que queden dispersados por el mapa cuando el grupo se vuelve no contratado pueden ser contratados por personajes o líderes contratados que muevan a sus claros, pero solo el líder del grupo puede comerciar con las pertenencias del grupo, y solo él puede convocar fichas de visitante/misión de la Carta de Aparición. Hay cuatro maneras en las que un nativo puede volverse no contratado:

- a. Un nativo queda automáticamente no contratado en la Medianoche del último día de su plazo de contrato.
- b. Cuando un personaje es muerto o abandona el mapa, todos sus nativos contratados quedan automáticamente no contratados. Aunque quedan descubiertos, no cambian de lado hasta que cambien tácticas normalmente o el combate termine.
- c. Cuando un nativo contratado es muerto, queda inmediatamente no contratado. *Nota:* Cuando un nativo contratado es muerto, el personaje contratante pierde puntos de Notoriedad iguales al bono de Notoriedad del nativo.
- d. *Especial:* Cuando un personaje comete “traición” (ver Regla 8.4.2g) contra un grupo de nativos en combate, todos los miembros de ese grupo que actualmente estén contratados por él quedan instantáneamente no contratados. Los nativos contratados por otros personajes y los nativos de otros grupos no se ven afectados.

7.7.5 Monstruos Contratados y Controlados:

Ciertos hechizos, como *Deal with Goblins* o *Control Bats*, permiten a los monstruos ser contratados o controlados como si fueran nativos contratados.

- a. Cuando tales hechizos estén en efecto durante el Día, el lanzador del hechizo y sus líderes contratados pueden usar fases de Contratar para contratar a los habitantes objetivos. Él usa la relación de comercio definida por el hechizo, y puede comprar bebidas antes de tirar en la Tabla de Encuentro. El plazo de contrato es de 14 días, y los habitantes permanecen contratados después de que el hechizo concluya. Los habitantes pueden ser recontratados, pero solo cuando el hechizo esté en efecto.
- b. Los monstruos objetivos deben ser contratados juntos, como un grupo. El salario básico en Oro de cada monstruo es igual a su bono de Notoriedad. Los monstruos deben ser contratados por oro. No pueden ser contratados gratis, como un bono (los resultados de bono se tratan como Price x 1).
- c. Cuando un personaje o líder contratado contrata a un habitante, el habitante es liberado de todos los hechizos de pacificación lanzados por otros personajes. Mientras un habitante esté contratado, solo el personaje contratante puede lanzar hechizos de pacificación sobre él – los hechizos de pacificación lanzados por otros personajes no pueden entrar en efecto contra un habitante contratado. *Excepción:* Los mercenarios aún pueden ser objetivo del hechizo *Peace*.
- d. Los monstruos contratados y controlados funcionan como nativos contratados; no merodean, y no regresan a la Carta de Aparición. Durante el día, los monstruos no escondidos se vuelven con el lado claro hacia arriba, y los escondidos se vuelven con el lado oscuro hacia arriba (los monstruos Tremendos escondidos se giran con el lado rojo hacia arriba).
- e. Cada monstruo *controlado* funciona como un *líder* contratado. Obtiene una ficha de Atención y una hoja, obtiene un turno para anotar y hacer actividades, puede acarrear pertenencias y anotar Oro y descubrimientos. Su fuerza de movimiento (la misma que su peso/vulnerabilidad) define el peso que puede acarrear.
 - e.1)** Los monstruos controlados no pueden hacer las actividades de Comerciar y Contratar. Solo pueden comerciar con personajes y líderes contratados al inicio de una fase y al final de la Noche.
 - e.2)** Cuando el hechizo concluye, los valores anotados del monstruo se desvanecen y

sus pertenencias son abandonadas en su claro.

- f. Cada monstruo *contratado* funciona como un *subordinado* contratado. Solo puede Seguir, y cuando sigue solo puede mover y esconderse.
- g. El lanzador del hechizo gana y pierde Fama y Notoriedad por sus monstruos contratados y controlados como si fueran nativos contratados. Él gana los puntos que obtienen y pierde Notoriedad cuando son muertos. *Excepción:* Cuando un lanzador de hechizos comete “traición” contra monstruos no pierde ningún punto de Fama.

7.8 La Actividad de Descansar

- 7.8.1** Cada personaje puede usar la actividad de Descansar para devolver sus fichas de Acción inactivas al juego. Un guía puede anotar esta actividad en beneficio de sus seguidores. Él anota una “R” para anotar cada actividad de Descansar.
- 7.8.2** Cuando hace la actividad, puede devolver al juego fichas fatigadas o heridas, o convertir una ficha herida en una ficha fatigada.
 - a. Puede Descansar usando una cualquiera de las siguientes opciones:
 - a.1) puede devolver al juego una ficha fatigada de un asterisco o una ficha herida sin asteriscos;
 - a.2) puede devolver al juego una ficha fatigada de dos asteriscos y “hacer cambio” fatigando una ficha activa de un asterisco;
 - a.3) puede convertir una ficha herida de un asterisco en una ficha fatigada;
 - a.4) o puede convertir una ficha herida de dos asteriscos en una ficha fatigada y “hacer cambio” fatigando una ficha activa de un asterisco.
 - b. Cuando un personaje “hace cambio”, debe fatigar una ficha activa; *no puede* hacer cambio convirtiendo una ficha fatigada o activa en una herida. La ficha puede ser de cualquier tipo siempre que tenga el número correcto de asteriscos. *Ejemplo:* Podría activar o convertir una ficha *Move* y usar una ficha *Magic* para hacer cambio.
- 7.8.3** Cuando un personaje convierte una ficha herida en una ficha fatigada, la pone boca arriba, pero la deja fuera del juego.
- 7.8.4** Cuando todas las fichas de un personaje estén fatigadas, heridas y/o asignadas a hechizos, solo podrá hacer la actividad de Descansar. Cualquier otra actividad anotada es cancelada, y él debe descansar a la primera oportunidad. Si no puede hacer la actividad de Descansar (debido a *Mala Salud* o porque todas sus fichas estén todavía asignadas a hechizos), él resulta muerto.

7.9 La Actividad de Alertar

- 7.9.1** Un personaje puede usar la actividad de Alertar para alertar (o desalertar) su arma durante su turno, o para preparar hechizos mágicos para usarlos durante el combate. Un guía (incluyendo un líder escondido) puede anotar esta actividad en beneficio de sus seguidores. Para anotar la actividad de Alertar, anota una “A”.
- 7.9.2** Cuando un personaje usa la actividad de Alertar con un arma, puede volver su arma activa por cualquier lado, como deseé. Todas las armas alertadas se vuelven con el lado desalertado (claro) hacia arriba a Medianoche.

7.9.3 Cuando un personaje hace la actividad de Alertar, tiene la opción de alertar una de sus fichas *Magic* en vez de girar un marcador de arma. La ficha alertada puede ser usada como cualquier otra ficha *Magic*, pero automáticamente tiene un número de tiempo de “0” (cero) en vez del número de tiempo impreso en la ficha. A Medianoche, todas las fichas *Magic* alertadas se fatigan. *Nota:* Los personajes no pueden comenzar el juego con fichas *Magic* alertadas.

7.10 La Actividad de Encantar (antes la Actividad de Hechizar)

Nota: Esta actividad ha sido renombrada a actividad de Encantar para reflejar mejor su propósito, y para prevenir confusión con relación al lanzamiento de hechizos, que solo puede hacerse por la Noche.

7.10.1 Los personajes que tengan fichas *Magic* de Tipo I, II, III, IV, o V pueden usar la actividad de Encantar para hacer “encantamientos”. Un personaje no puede hacer nada en la primera fase de Encantar que haga cada día; se considera que está “meditando” en preparación para el encantamiento, y anota “EM” para esta fase. En cada fase de Encantar subsiguiente que haga ese día, él puede hacer un “encantamiento” – puede 1) encantar una ficha *Magic* o 2) encantar la loseta de mapa donde esté situado. Anota una “E” por cada una de estas fases de Encantar subsiguientes.

- a. El personaje solo puede hacer un encantamiento por fase “E”. Puede especificar y usar solo una ficha *Magic*. Puede hacer tantas fases “E” como quiera durante mismo día sin anotar otra fase EM; solo se requiere una fase EM por día.
- b. El personaje no puede cancelar voluntariamente la actividad. Si tiene una ficha activa del tipo requerido, debe hacer la actividad.

7.10.2 Cuando hace la actividad, debe especificar una de sus fichas *Magic* de Tipo I, Tipo II, Tipo III, Tipo IV o Tipo V para encantarla o usarla para encantar la loseta donde está situado. Solo puede hacer la actividad de Encantar si tiene una ficha *Magic* activa que sea de Tipo I, Tipo II, Tipo III, Tipo IV o Tipo V. Si no tiene una de estas fichas activa cuando haga la actividad de Encantar, la actividad es cancelada. Las fichas de Tipo VI, Tipo VII y Tipo VIII no pueden hacer encantamientos.

7.10.3 Cuando un personaje encanta una ficha *Magic*, la ficha es transformada en un color específico de magia. El tipo de ficha *Magic* define en qué color de magia se convierte: Las fichas de Tipo I siempre se convierten en magia Blanca, las fichas de Tipo II siempre se convierten en magia Gris, las de Tipo III se convierten en magia Dorada, las de Tipo IV se convierten en magia Púrpura, y las de Tipo V se convierten en magia Negra. Los personajes solo pueden encantar una ficha *Magic* por fase de Encantar.

- a. El personaje gira la ficha encantada con el símbolo boca arriba y la deja en juego. La ficha pasa a ser una ficha de color, representando una pieza de magia de color. No puede ser usada como una ficha *Magic*, pero puede ser usada para suministrar magia de color.
- b. Cada ficha de color permanece encantada indefinidamente, hasta ser usada. Solo puede ser usada una vez, para un propósito; una vez usada, vuelve a ser una ficha *Magic* normal y se fatiga. Cada ficha está bajo el control de su propietario: él decide cuándo y cómo es usada.

7.10.4 Para encantar una loseta del mapa, la ficha *Magic* especificada debe ser suministrada con un color de magia específico. Si no hay ninguna fuente de esa magia de color en el claro, el personaje puede usar una ficha de color del tipo apropiado (la ficha de color se fatiga inmediatamente y vuelve a ser una ficha *Magic*). La ficha *Magic* usada para encantar la loseta no se fatiga, sino que permanece en juego. Si no puede suministrarse el color de magia apropiado, entonces no puede encantar la loseta; debe encantar en su lugar la ficha *Magic*.

Nota: La loseta de mapa misma puede suministrar la magia de color, si suministra el color de magia apropiado y está con el lado encantado hacia arriba. El color también puede ser suministrado por el día o por una carta o sitio Encantado irradiando magia de color en el claro.

- a. La magia de color requerida para encantar una loseta depende de la ficha *Magic* especificada:
 - a.1) Una ficha *Magic* de Tipo I requiere magia Blanca.
 - a.2) Una ficha *Magic* de Tipo II requiere magia Gris.
 - a.3) Una ficha *Magic* de Tipo III requiere magia Dorada.
 - a.4) Una ficha *Magic* de Tipo IV requiere magia Púrpura.
 - a.5) Una ficha *Magic* de Tipo V requiere magia Negra.
- b. Si la ficha *Magic* es suministrada con el color de magia apropiado, entonces la loseta donde está situado el personaje es girada por el otro lado. La loseta se gira sin importar qué lado estuviera actualmente boca arriba – si la loseta está con el lado verde hacia arriba se vuelve con el lado encantado hacia arriba, y si está con el lado encantado hacia arriba entonces se vuelve con el lado verde hacia arriba. *Importante:* Al volver a colocar la loseta, orientarla de modo que el nombre de la loseta esté a lo largo del mismo borde que ocupaba antes de ser girada. Esto asegura que los caminos coincidan con las losetas adyacentes.
- c. Antes de girar la loseta, retirar todas las piezas que estén sobre la loseta y anotar el número del claro donde estaba situada cada pieza. Después de girar la loseta colocar cada pieza de nuevo en la loseta, en el claro que tenga el mismo número que tenía el claro de donde fue retirada. Si un personaje está en un camino entre dos claros cuando la loseta se gira, se vuelve a poner en el camino que une los mismos dos claros.
- d. En algunas losetas, los caminos cambian cuando la loseta se gira. Si los caminos cambian de modo que la actividad de Mover anotada de un personaje sea ilegal antes de hacerla, entonces el movimiento es cancelado. *Recordatorio:* los senderos ocultos y pasajes secretos en el lado “encantado” de la loseta son diferentes de los del lado verde. Están indicados separadamente en la lista de Descubrimientos, y deben ser descubiertos separadamente. *Ejemplo:* Si un personaje descubre el pasaje secreto en *Borderland* cuando la loseta está con el lado verde hacia arriba, solo tacha el pasaje secreto “*Borderland (green) 4-5*”. No puede usar el pasaje secreto cuando la loseta está con el lado encantado hacia arriba.
 - d.1) Durante el día en que un personaje entra en un claro, el único camino por el que puede huir es el camino que usó para entrar en el claro. Si este camino se desvanece o se convierte en un camino escondido que no puede usar, él no puede huir ese día.
 - d.2) Si un personaje está en un camino que se desvanece o se convierte en un sendero oculto o pasaje secreto que no ha descubierto, él es colocado en el bosque. Debe comenzar su siguiente turno moviendo de vuelta al claro del que huyó.

7.10.5 La Actividad de Encantar Remota: La actividad de Encantar remota es una “actividad mejorada” que un personaje puede hacer solo como resultado de una carta de Tesoro o de un hechizo. Para anotar la actividad de Encantar remota, un personaje anota “RE” y el claro (loseta y número de claro) donde hará la actividad. Cuando hace la actividad, la hace exactamente como si estuviera haciendo una actividad de Encantar normal en ese

claro – puede encantar una de sus fichas *Magic* o usarla para encantar la loseta que contiene el claro anotado, y debe anotar una fase “EM” anterior. Si el personaje encanta la loseta, puede usar magia de color que sea suministrada en su propio claro, o puede usar magia de color que sea suministrada en el claro anotado.

7.10.6 Los Artefactos y Libros de Hechizos no pueden ser encantados en magia de color, ni pueden ser usados para encantar una loseta. (*Excepción:* Ver la regla opcional 10.C.3 Artefactos y Libros de Hechizos Mejorados).

7.11 La Actividad de Seguir

7.11.1 La actividad de Seguir es una actividad especial que los personajes pueden usar para mover como un grupo. No tiene una función separada por sí misma – se usa para hacer otras actividades. Un personaje, líder contratado o monstruo controlado (el “guía”) anota su turno normalmente, y los demás personajes o habitantes contratados o controlados (los “seguidores”) usan la actividad de Seguir para participar en sus actividades a medida que las hace. (Ver también la Regla 6.2.7).

7.11.2 Hacer la actividad de Seguir cambia la manera en que un individuo hace su turno. Si usa la actividad de Seguir debe usarla durante todo su turno; no puede hacer ninguna actividad independiente el mismo día en que usa la actividad de Seguir.

7.11.3 Los seguidores son asignados para seguir a sus guías durante el Amanecer de cada día. *Importante:* Los mercenarios no comienzan a seguir tan pronto como son contratados. Deben esperar hasta el Amanecer del siguiente día para poder ser asignados para seguirá un personaje o líder contratado.

7.11.4 Cuando la ficha de Atención del guía es cogida, él y todos sus seguidores se vuelven descubiertos, y entonces él hace su turno tal como lo ha anotado. Cada vez que hace una fase de su turno, todos los individuos que le siguen participan en lo que hace.

7.11.5 Cada vez que el guía comienza una actividad, cada seguidor tiene la opción de dejar de seguir. Si deja de seguir entonces no participa en la actividad ni la afecta en ningún modo. Su turno finaliza, y es colocado en el claro del mapa donde estaba el guía cuando la fase comenzó. Cuando el guía termina la fase, las piezas de juego en la loseta del ex seguidor convocan habitantes de manera normal, y el ex seguidor puede entonces bloquear o ser bloqueado normalmente. *Nota:* Esto significa que un seguidor puede finalizar su turno y convocar monstruos en medio del turno del guía.

7.11.6 Cuando el guía hace una actividad, cada seguidor que aún le siga participa en ella tal como se explica debajo:

a. Cuando el guía hace una actividad de Mover, cada seguidor que pueda hacer esa actividad mueve junto a él. Si el seguidor no es capaz de hacer el movimiento, deja de seguir y es dejado atrás en el claro que está dejando el guía.

a.1) Si el guía está escondido cuando mueve, tiene la opción de dejar atrás a cualquier seguidor que no haya encontrado enemigos escondidos ese día, sin importar si los seguidores quieren ser dejados atrás o no. Él puede elegir quién es dejado atrás. Los seguidores que hayan encontrado enemigos escondidos no pueden ser dejados atrás de este modo.

a.2) Cuando el guía hace una fase de Mover causada por un poni, todos sus seguidores que no tengan ponis son automáticamente dejados atrás. Los seguidores pueden estar con él cuando haga otras fases de Mover extra

(como las proporcionadas por un caballo de labor, tesoro o Ventaja Especial), pero son dejados atrás cuando él usa un pony para mover.

- a.3) Los senderos ocultos y pasajes secretos no detienen a los seguidores. Cuando un guía usa un sendero oculto o pasaje secreto, sus seguidores lo descubren y mueven con él.
 - a.4) Cuando un personaje transformado en bestia actúa como guía y mueve de claro en claro caminando por el bosque, un seguidor solo puede seguirle si también es una bestia o si los claros están conectados por un camino. Si los claros están unidos por un sendero oculto o pasaje secreto, todos los que siguen a la bestia lo descubren.
 - a.5) Un seguidor solo puede seguir a un guía volador si el seguidor es capaz de volar. En caso contrario es dejado atrás.
 - a.6) Los personajes transmorphizados y los monstruos contratados o controlados que deben volar normalmente pueden mover normalmente si están siguiendo a un guía que está usando los caminos.
 - a.7) **Monturas Voladoras:** Cuando un Murciélagos o Dragón Volador controlado sigue a un personaje, el personaje puede montar al monstruo y volar durante su turno. Solo puede montar al monstruo si su fuerza de vuelo puede llevarle a él y todas sus pertenencias, y solo durante el Día. Solo los personajes pueden montar en monstruos. Los habitantes contratados o controlados no pueden montar en monstruos.
 - a.8) Si el guía se teletransporta, se teletransporta solo y sus seguidores son dejados atrás.
- b. Cuando el guía hace una actividad de Esconderse, el resultado del guía se aplica a todos sus seguidores: si él se esconde ellos se esconden, si él falla ellos fallan. Ellos no tiran en la Tabla de Esconderse por ellos mismos.
 - c. Cuando el guía hace una fase de Buscar, todos sus seguidores que sean personajes, líderes nativos o monstruos controlados miran cualquier ficha de mapa que él mire, tachan cualquier descubrimiento que él tache, y si él encuentra enemigos escondidos entonces ellos también lo hacen. Ellos no comparten otros resultados – él es el único propietario de cualquier tesoro que coja. Los no líderes contratados no pueden hacer estas actividades.
 - d. El guía puede usar la fuerza de los subordinados que le estén siguiendo, lo apruebe o no el personaje contratante. Él puede usar su fuerza de movimiento para acarrear objetos al mover, y si su fuerza de movimiento o letra de daño (en cada lado del marcador) es Tremenda, él puede usarlos para abrir el *Vault* o la *Crypt of the Knight*. No puede usarlos para saquear *Pool* o *Cairns*.
 - e. Los seguidores espían normalmente mientras siguen. *Ejemplo:* Si el Elfo está descubierto y saquea el *Altar* mientras el Capitán y sus seguidores están en el claro, el Capitán y todos sus seguidores aprenden la localización del *Altar*.
 - f. Cuando el guía hace una actividad de Descansar o Alertar, cada seguidor que sea un personaje puede hacer la actividad o no, según deseé. Los seguidores hacen la actividad en secreto y simultáneamente. Los habitantes contratados y controlados no pueden hacer estas actividades, pero los líderes contratados que sean guías pueden anotar fases de Descansar y Alertar en beneficio de personajes seguidores.
 - g. Cuando el guía hace cualquier otra actividad los seguidores no hacen nada. Cuando hace una actividad de Comerciar o Contratar, él es el único que comercia

o contrata. Los seguidores le dejan gentilmente tratar con los nativos o visitantes a solas. Cuando hace una actividad de Encantar, sus seguidores no hacen nada.

7.11.7 Al seguir a un guía que tenga fases extra, los seguidores pueden hacer más actividades y pueden mover más lejos de lo que podrían por sí mismos. *Explicación:* Se asume que los miembros de un grupo se ayudan entre ellos, con el guía abriendo el camino. *Ejemplo:* A pesar de sus cortas piernas, el Enano puede seguir a la Amazona por cinco fases por día (¡seis si ella monta en un caballo de labor!).

7.11.8 Cuando el turno del guía finaliza los seguidores dejan de seguir y son colocados en el mapa en su claro. Los personajes y líderes contratados que son colocados en el mapa hacen que muevan monstruos y se convoquen habitantes normalmente, y separadamente del guía. *Ejemplo:* El Encantador y el HQ de la Patrulla están siguiendo al Mago. El Mago finaliza su turno primero, convocando un Dragón de la Carta de Aparición en otro claro de su loseta. Entonces, el Encantador y el HQ de la Patrulla acaban su turno simultáneamente, convocando al Dragón a su claro. El guía y los seguidores hacen sus actividades de noche y combate normalmente.

Fin de Fase - Bloqueo

Resumen de Bloqueo

Puedes bloquear/ser bloqueado al final de una de tus fases
Puedes bloquear/ser bloqueado al final de la fase de otro individuo
Puedes ser bloqueado cuando un monstruo llega a tu claro
Los monstruos que estuvieran en tu claro al inicio del turno no te bloquean al final de la fase de cualquier otro individuo
No puedes bloquear/ser bloqueado mientras estés siguiendo o volando, pero puedes bloquear/ser bloqueado cuando dejes de seguir o aterrices
Estás bloqueado por un resultado "Block/Battle" en la Tabla de Encuentro

7.12.1 Los monstruos pueden interrumpir a cada personaje, líder contratado y monstruo controlado al final de cada fase mientras hace su turno. Estas interrupciones se conocen como “bloqueos”. Los personajes, líderes contratados y monstruos controlados también pueden “bloquear” a los monstruos para impedirles merodear, y pueden bloquear a otros personajes, líderes contratados y monstruos controlados. Los subordinados no pueden bloquear o ser bloqueados. *Nota:* Un individuo nunca puede bloquearse a sí mismo.

- a. El bloqueo es mutuo. Un personaje o habitante que bloquea a otro individuo es también bloqueado.
- b. Los individuos solo se pueden bloquear mutuamente si están en el mismo claro y uno de ellos acaba de terminar una fase de su turno. Similarmente, un individuo y un monstruo se pueden bloquear mutuamente si están en el mismo claro y el individuo acaba de terminar una fase de su turno, o si el monstruo acaba de llegar al claro al final de su turno o el de otro individuo.
- c. Los individuos no pueden bloquear ni ser bloqueados mientras están siguiendo. Pueden bloquear y ser bloqueados normalmente tan pronto como son puestos de nuevo en el mapa.

7.12.2 Cada vez que un individuo termina una fase de su turno puede haber un bloqueo en su claro.

- a. Si él está descubierto, es automáticamente bloqueado por todos los monstruos en su claro, y todos los individuos en su claro tienen la opción de bloquearle. Merodear no tiene ningún efecto en el bloqueo; los monstruos bloquean sin importar si están merodeando o durmiendo. Pueden bloquear a un individuo tanto si hizo una actividad en esa fase o no, pero si estaba haciendo una actividad la termina antes de poder ser bloqueado. *Ejemplo:* Si comienza su turno en el mismo claro que un monstruo, él puede usar su primera fase para esconderse o mover, evitando así el bloqueo. *Aclaración:* Cuando un individuo intenta usar dos fases de Mover para mover a un claro de montaña, no mueve hasta que completa la segunda actividad de Mover. Si está descubierto, todos los monstruos en su claro le bloquearán al final de la primera actividad de Mover, antes de que pueda mover.
- b. Si está escondido, los monstruos no pueden bloquearle y solo aquellos individuos que hayan encontrado enemigos escondidos ese día pueden bloquearle.

- c. Si ha encontrado enemigos escondidos ese día, él puede bloquear a alguno o todos los individuos y monstruos en su claro. Si no ha encontrado enemigos escondidos, puede bloquear a los monstruos e individuos descubiertos, pero no puede bloquear a individuos escondidos. Un individuo puede bloquear estando escondido, pero se vuelve instantáneamente descubierto cuando bloquea.
- d. Un individuo no puede ser bloqueado si está volando y aún está en el aire al final de una fase. Puede bloquear y ser bloqueado normalmente cuando aterriza.

7.12.3 También puede haber bloqueo cuando los monstruos llegan a un claro al final de un turno.

- a. Cuando un individuo finaliza su turno, todos los monstruos que mueven o aparecen en el mapa bloquean automáticamente a todos los individuos descubiertos en el claro al que hayan movido. Al mismo tiempo, los monstruos pueden ser bloqueados por cualquier individuo en esos claros. *Ejemplo:* En un día en que los Duendes merodean, un personaje finaliza su turno en el Claro 2 de una loseta de cuevas que contiene la ficha “Howl 5”. Cualquier Duende que estuviera ya en la loseta mueve al Claro 2 y bloquea a todos los individuos descubiertos que estén allí, y cualquier Duende que aparezca en el Claro 5 bloquea a todos los individuos descubiertos en ese claro. Al mismo tiempo, los individuos escondidos y descubiertos en cada claro pueden bloquear a los Duendes cuando llegan.
- b. Los monstruos que ya estuvieran presentes en el claro al inicio del día *no bloquean* a los individuos descubiertos en el claro al final del turno de otro individuo, incluso si están merodeando ese día. *Ejemplo:* El Enano comienza el día descubierto en un claro con un Gigante. El Espadachín mueve primero ese día y termina su turno entrando descubierto en el claro. Al final de la última fase del Espadachín, el Gigante bloquea al Espadachín. Sin embargo, incluso si el Gigante está merodeando ese día, no bloquea al Enano al final del turno del Espadachín.

7.12.4 Si un individuo bloquea o es bloqueado antes del final de su turno, el resto de su turno es cancelado y termina instantáneamente. Si bloquea o es bloqueado antes de hacer su turno, no hace su turno ese día (y no atrae monstruos merodeadores). Si bloquea o es bloqueado después de hacer su turno, no pierde nada excepto su estatus de “escondido”.

- a. Un individuo es instantáneamente descubierto cuando es bloqueado.
- b. Una vez bloqueado, un individuo no puede comerciar con otros individuos cuando hacen sus turnos más tarde ese día. *Explicación:* Él está completamente ocupado en eludir a su bloqueador o en impedir que alguien más abandone el claro. Él puede aún bloquear individuos o monstruos adicionales que puedan aparecer en el claro más tarde ese día.

7.12.5 Cuando un habitante bloquea o es bloqueado, deja de merodear y no puede mover durante el resto del día. El bloqueo no tiene otros efectos en los habitantes: los nativos y visitantes que hayan bloqueado a un personaje aún pueden comerciar con otros, y los monstruos durmientes aún pueden bloquear.

7.12.6 Los nativos no contratados y visitantes solo pueden bloquear a un personaje o líder contratado cuando tira en la Tabla de Encuentro como parte de una fase de Comerciar o Contratar. Pueden bloquearle incluso si está escondido, y cuando es bloqueado se vuelve descubierto. Los personajes y líderes contratados no pueden bloquear nativos no contratados o visitantes.

7.13 Fin de Turno – Habitantes Merodeando

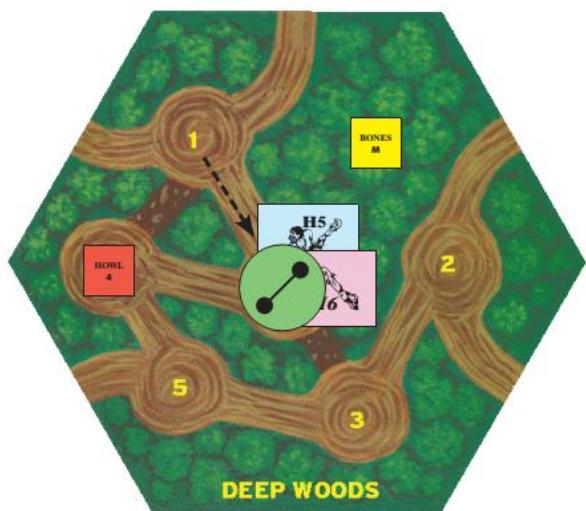
7.13.1 Merodeando: En cada día de juego, algunos habitantes están “merodeando” y el resto está “durmiendo”. Los habitantes merodeadores pueden mover desde la Carta de Aparición al mapa, y los monstruos merodeadores que ya estén en el mapa pueden mover de claro en claro. Los habitantes no pueden aparecer o mover cuando están durmiendo.

- a. Los Fantasmas siempre están merodeando y pueden mover cada día. Los nativos de las Guarniciones siempre están dormidos y nunca mueven de sus moradas a menos que sean contratados.
- b. En cada día de juego, una fila de la Carta de Aparición estará merodeando. Esta carta está dividida en seis filas, numeradas del 1 al 6; las casillas pequeñas “Die Roll” en el borde izquierdo de la carta definen las filas (la flecha en cada casilla apunta a la fila, y el número la identifica). Al Amanecer de cada día de juego se tira un dado y la ficha de Tirada de Monstruos se coloca en la casilla que coincide con el número sacado. Todos los habitantes dibujados o indicados en esta fila están merodeando ese día, tanto si están en el mapa como si aún están en la Carta de Aparición (las fichas de visitante/misión están merodeando cuando la Tirada de Monstruos es “6”). Los habitantes en las otras cinco filas están durmiendo.
Ejemplo: Cuando la Tirada de Monstruos es “4”, solo los Gigantes, Trolls, Lanceros, y Fantasmas (que merodean cada día) pueden aparecer en el mapa o mover.

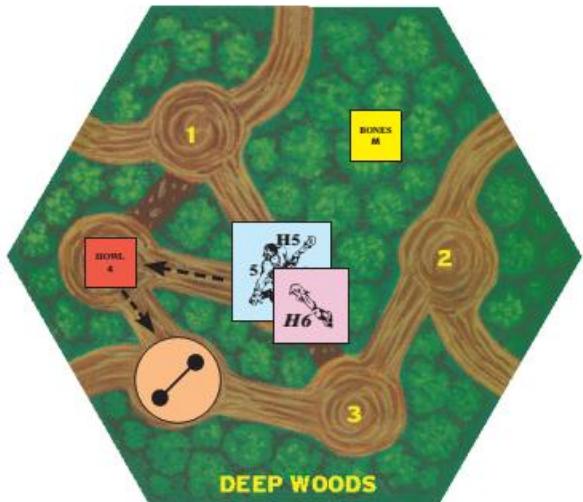
7.13.2 Finalizando un Turno: Cuando cada personaje, líder contratado o monstruo controlado finaliza su turno, todos los monstruos merodeadores que ya estén en su loseta mueven a su claro, y en su loseta aparecen nuevos habitantes merodeadores. La única vez que los monstruos pueden mover y los habitantes pueden aparecer es cuando un individuo finaliza su turno – ellos no aparecen o mueven durante su turno. *Excepción:* Ver Regla 7.11.5.

- a. Todos los monstruos merodeadores que ya estén en su loseta (y no estén ya bloqueados) mueven a su claro, tanto si está escondido como si no. Los nativos y visitantes en la loseta se quedan donde están – los monstruos son los únicos habitantes que mueven una vez están en el mapa.
- b. Las fichas en su loseta se giran boca arriba. Cuando se gire boca arriba una ficha dorada de Sitio o roja de Sonido, es colocada en su claro y permanece en ese claro el resto del juego, tanto si está boca arriba como boca abajo. Las fichas amarillas de Aviso se colocan en otras partes de la loseta, lejos de los claros. Si se gira boca arriba la ficha de *Lost City* o *Lost Castle* permanece en la loseta, y sus cinco fichas se retiran de la Carta de Aparición y se colocan en la loseta, boca arriba.
- c. Si aparece la ficha *Smoke W* o *Stink W*, es intercambiada por el Campamento Pequeño (S) o Campamento Grande (L), respectivamente. Cuando una de estas fichas es revelada, es retirada del juego y el Campamento que representa es colocado en su loseta en el Claro 5. *Excepción:* Si el Claro 5 no conecta con *Borderland* por caminos, colocar el Campamento en el Claro 4 en su lugar. Si el Claro 4 tampoco conecta con *Borderland*, colocar el Campamento en el Claro 2. Al determinar si un claro conecta con *Borderland*, usar el lado de la loseta que esté boca arriba en ese momento.
- d. Los habitantes merodeadores pueden entonces llegar desde la Carta de Aparición a la loseta del individuo si son “convocados” por las fichas en su loseta. Si las fichas ya están boca arriba como resultado del turno de un individuo previo, ya no convocan más monstruos ese día; las fichas solo convocan monstruos una vez al día.

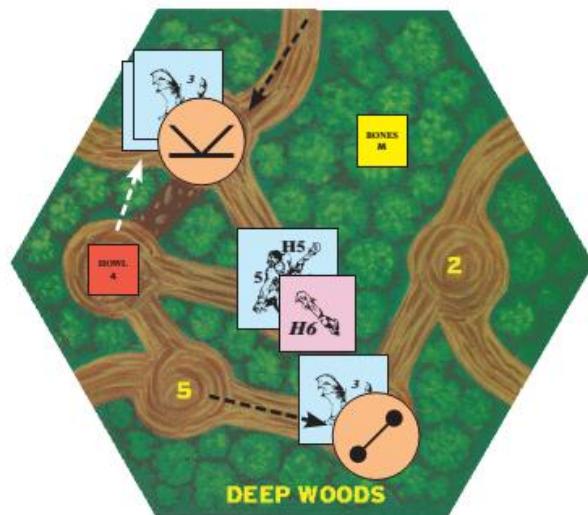
Monstruos



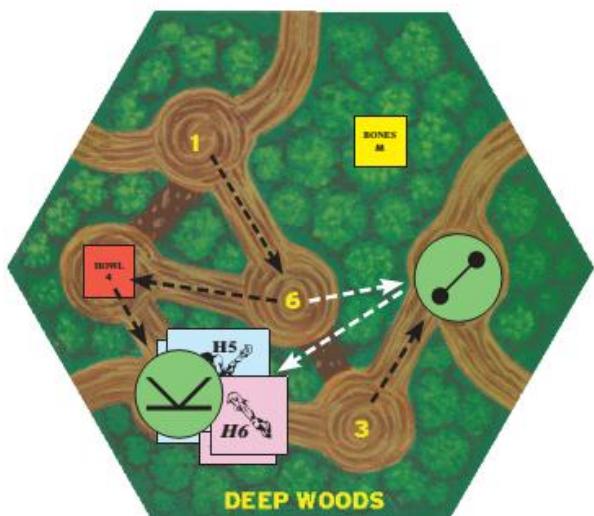
Día 1: La Tirada de Monstruos al Amanecer es 4. El Enano finaliza su turno escondido en el claro 6, y gira las fichas *Bones M* y *Howl 4* boca arriba y comprueba si están indicadas en la fila 4 de la Carta de Aparición. La ficha *Howl* no está indicada, pero la ficha *Bones M* está indicada encima de los Gigantes. El Gigante en la primera casilla mueve al claro del Enano. A Medianoche las fichas vuelven a girarse boca abajo.



Día 2: La Tirada de Monstruos es 3. Para evitar ser bloqueado por el Gigante al final de su primera fase, el Enano comienza su turno moviendo. Está descubierto cuando termina su turno, pero el Gigante no se mueve porque no está merodeando, y las fichas de mapa no convocan monstruos porque no están indicadas en la fila 3 de la Carta de Aparición. *Nota:* La ficha *Howl 4* cuenta como una "*Howl (M)*" porque está en la misma loseta que una ficha de Aviso "*M*". No puede convocar a los Duendes, que requieren una "*Howl (C)*".



Día 3: La Tirada de Monstruos es 6. Cuando el Enano finaliza su turno descubierto y gira las fichas, se encuentra con que ambas fichas están indicadas en la fila 6, encima de los Murciélagos. Las fichas de Aviso convocan a los monstruos primero, por lo que la ficha *Bones M* convoca al Murciélagos de la primera casilla al Claro del Enano, donde le bloquea. Entonces la ficha *Howl 4* convoca a los dos Murciélagos de la segunda casilla al Claro 4. Más adelante en ese día, el Elfo termina su turno descubierto en el Claro 1. Las fichas de mapa no pueden convocar más monstruos hoy – cada ficha solo puede convocar una casilla de monstruos al día – pero los dos Murciélagos en el Claro 4 mueven al Claro del Elfo y le bloquean. El Murciélagos en el Claro 2 no mueve porque ya ha bloqueado al Enano. El Enano y el Elfo vencen a sus Murciélagos en combate.



Día 4: La Tirada de Monstruos es otra vez 4. El Enano y el Elfo se esconden ambos durante sus turnos. Cuando el Enano termina su turno, el Gigante en la loseta mueve al Claro del Enano y otro Gigante aparece en su Claro desde la Carta de Aparición. Ambos Gigantes mueven al Claro del Elfo cuando el Elfo termina su turno.

7.13.3 Monstruos: Cada casilla de monstruos es convocada por las fichas de mapa indicadas encima de la casilla. Cuando un personaje o líder contratado finaliza su turno en una loseta que contiene fichas de mapa boca abajo, gira todas las fichas de mapa en su loseta boca arriba. Si una de las fichas en su loseta está indicada encima de una casilla de monstruos merodeadores, esos monstruos mueven a su loseta. *Especial:* Si la casilla indica una ficha de Sonido con una letra (C o M), esa ficha de Sonido solo convoca a los monstruos si la ficha está en la misma loseta que una ficha de Aviso que muestre la misma letra. *Ejemplo:* Las casillas de los Murciélagos indican la ficha “Howl (M)”. Esto quiere decir que una ficha *Howl* solo puede convocar a los Murciélagos a una loseta si la loseta contiene una ficha de Aviso “M” (como “*Dank M*”). No puede convocar a los Murciélagos a una loseta que contenga una ficha de Aviso “C” (como “*Dank C*”). *Nota:* Las fichas de *Lost City* y *Lost Castle* nunca convocan monstruos. Solo se dejan en el mapa para identificar sus losetas.

- a. Cuando las fichas de mapa en la loseta son vueltas hacia arriba, cualquier ficha sustituta que se gire debe ser intercambiada por las piezas que represente. Si *Lost City* o *Lost Castle* es girada, sus cinco fichas son giradas también y atraen monstruos merodeadores.
- b. Cada ficha de mapa solo puede convocar una casilla de monstruos por día. Si la loseta contiene varias fichas indicadas en la fila merodeadora, cada ficha convoca una casilla de monstruos. Cuando todas las casillas que indica una ficha están vacías, esa ficha no convoca nada.
 - b.1) Si una ficha está indicada encima de un grupo de casillas, solo una casilla de monstruos mueve al mapa. Coger los monstruos de la primera (más a la izquierda) casilla que contenga monstruos. *Ejemplo:* Cuando una ficha *Flutter* convoca a los Murciélagos de la fila “6”, coger el único Murciélago de la primera casilla. Si esta casilla está vacía, coger los dos Murciélagos de la segunda casilla. Si esta casilla también está vacía, coger los tres Murciélagos de la tercera casilla. Si las tres casillas están vacías, la ficha *Flutter* no convoca nada.
 - b.2) Una vez que una ficha de mapa es vuelta hacia arriba permanece boca arriba hasta el final del día, para mostrar que ha convocado a todos los monstruos que podía ese día. Cuando un individuo finaliza su turno en una loseta donde las fichas de mapa ya están boca arriba, ellas no convocan a más monstruos. A Medianoche las fichas de mapa se giran boca abajo de nuevo, de manera que puedan convocar monstruos el día siguiente. *Nota:* Una vez encontradas, las fichas de mapa pueden ser dejadas boca arriba para ayudar a los jugadores a recordar las localizaciones de las fichas. Sin embargo, los jugadores deberían recordar que solo el primer individuo que finalice su turno en esa loseta cada día hará que las fichas convoquen monstruos de la Carta de Aparición.
- c. El claro donde aparece cada monstruo depende de la ficha que lo convoque.
 - c.1) Los monstruos que son convocados por una ficha de Aviso mueven directamente al claro del individuo. Los monstruos que son convocados por una ficha de Sonido o Sitio mueven al claro que coincide con el número en la ficha. *Ejemplo:* Los Murciélagos convocados por “*Ruins M*” son colocados en el claro del individuo, mientras que los Murciélagos convocados por “*Howl 5*” son colocados en el Claro 5 de la loseta del individuo, sin importar en qué claro esté.
 - c.2) Si varias fichas están indicadas encima del mismo grupo de casillas, las fichas convocan monstruos una casilla a la vez. Las fichas de Aviso convocan monstruos primero, después las fichas de Sonido. Las fichas de

Sonido con números más bajos convocan monstruos antes que las fichas de Sonido con números más altos. *Ejemplo:* Si una loseta contiene *Ruins M*, *Flutter 1* y *Howl 5* en un día en que la fila 6 está merodeando, la ficha *Ruins M* convoca a la primera casilla (un Murciélagos) al claro del individuo, la ficha *Flutter 1* convoca a la segunda casilla (dos Murciélagos) al Claro 1 y la ficha *Howl 5* convoca a la tercera casilla (tres Murciélagos) al Claro 5.

- d. Una vez que un monstruo merodeador está en el mapa, puede mover de claro en claro dentro de su loseta. No puede mover directamente de una loseta a otra – debe permanecer en la misma loseta hasta que regrese a la Carta de Aparición.
 - d.1) Cada vez que un individuo finaliza su turno, todos los monstruos merodeadores que ya estén en su loseta mueven a su claro, esté escondido o no. Los monstruos merodeadores pueden seguir moviendo de claro en claro hasta bloquear o ser bloqueados.
 - d.2) Cuando el turno de un individuo finaliza, solo aquellos monstruos merodeadores que ya estén en su loseta mueven a su claro. Los monstruos que aparecen cuando termina su turno no mueven – deben permanecer en los claros donde aparecieron hasta que otro individuo finalice su turno en la loseta.
- e. Los monstruos contratados y controlados no merodean; mueven solo bajo la dirección del personaje que los controla.

7.13.4 Nativos: Cuando un grupo de nativos no de Guarnición está merodeando, es convocado por las Moradas indicadas encima de su casilla. Si el individuo finaliza su turno en el mismo claro que una de estas Moradas, el grupo de nativos aparece en el claro. El grupo de nativos aparece tanto si el individuo está escondido como si no, pero solo si está en el mismo *claro* que la Morada (no aparece si está en otra parte de la loseta). Una vez que un grupo de nativos aparece en un claro permanece en ese claro hasta que regrese a la Carta de Aparición – no mueve por la loseta.

7.13.5 Visitantes y Fichas de Campaña: Los visitantes y las fichas de campaña inician el juego en las casillas pequeñas de la fila “6” de la Carta de Aparición. Las primeras (más a la izquierda) cinco casillas indican grupos de nativos; las fichas en estas casillas son convocadas por los *líderes* de estos grupos (solo si no están contratados). Las últimas dos casillas indican fichas de Sitio y cartas de Sitio. Cuando la Fila 6 esté merodeando, cada ficha de visitante o campaña es convocada por el líder o sitio indicado encima de su casilla. Si el individuo finaliza su turno en el mismo *claro* que uno de estos líderes nativos o sitios, la ficha de visitante o campaña aparece en su claro. La ficha de visitante o campaña aparece tanto si el individuo está escondido como si no, pero solo si está en el mismo *claro* que el líder nativo o el sitio (no si está en otra parte de la loseta). Una vez que una ficha de visitante o campaña aparece en un claro permanece allí por el resto del juego, a menos que sea cogida por un personaje. Nunca regresa a la Carta de Aparición y no mueve por la loseta.

Resumen de Aparición de Habitantes

Secciones de *Lost City* y *Lost Castle*

Fichas de Mapa:	Letra de Aviso "M"		Letra de Aviso "C"	
	Tirada de Monstruos:	Monstruos que Aparecen:	Tirada de Monstruos:	Monstruos que Aparecen:
Bones	4 6	Gigantes Murciélagos Gigantes	4	Trolls
Dank	5	Arañas	2	Serpientes
Ruins	6	Murciélagos Gigantes	3	Duendes
Smoke	1	Dragones Voladores	1	Dragones
Stink	4 5	Gigantes Arañas	4	Trolls
Flutter	1 6	Dragones Voladores Murciélagos Gigantes	1 6	Dragones Voladores Murciélagos Gigantes
Howl	6	Murciélagos Gigantes	3	Duendes
Patter	5	Arañas	3	Duendes
Roar	4	Gigantes	1 4	Dragones Trolls
Slither	1 2	Dragones Serpientes	1 2	Dragones Serpientes

Fichas Sustitutas

Fichas de Mapa:	Intercambiar por:	Tirada de Monstruos:	Nativos que Aparecen:
Bones V	Fantasma	—	—
Dank V	Capilla	3 4	Patrulla Lanceros
Ruins V	Casetas de la Guardia	3	Patrulla
Smoke W	Campamento S	2 4 5	Gente del Bosque Lanceros Bashkars
Smoke V	Casa	2 3	Gente del Bosque Patrulla
Stink W	Campamento L	1 4 5	Compañía Lanceros Bashkars
Stink V	Posada	1 3	Compañía Patrulla

Monstruos de los Bosques

Fichas de Mapa:	Tirada de Monstruos:	Monstruos que Aparecen:
Bones W	3	Ogros
Dank W	2	Víboras
Ruins W	3	Lobos

Fichas de Sitio

Fichas de Mapa:	Tirada de Monstruos:	Monstruos que Aparecen:
Altar	2	Demonio
Cairns	5	Araña Tremenda
Hoard	1	Dragón Volador Tremendo
Lair	1	Dragón Tremendo
Pool	3	Pulpo
Shrine	2	Demonio Alado
Statue	5	Diablillo
Vault	4	Troll Tremendo

8.0 La Noche

Todos los combates tienen lugar durante la Noche, en un claro cada vez. Cuando tiene lugar un combate en un claro, los monstruos y nativos no contratados pueden atacar a los personajes espontáneamente, los personajes pueden atacar a nativos, monstruos o unos a otros, y los personajes pueden usar a sus nativos contratados para luchar contra monstruos, nativos y otros personajes. El combate puede causar que un personaje fatigue o hiera sus fichas de Acción, puede dañar o destruir sus armaduras, puede matar su caballo, y puede matarle a él. Durante el combate, los personajes también pueden lanzar hechizos; este es el único momento en el que los hechizos pueden ser lanzados.

Los personajes, nativos y monstruos luchan haciendo “rondas de combate”; cada una representa un intercambio de golpes o hechizos, incluyendo preparación previa y efecto posterior. Cada ronda consiste en un Paso de Encuentro, un Paso de Melé y un Paso de Fatiga. Los personajes y habitantes en el claro repiten las rondas de combate hasta que no haya personajes o nativos contratados en el claro, o hasta que haya dos rondas consecutivas en las que nada sea muerto, dañado, destruido, fatigado o herido, y no haya monstruos Tremendos con el lado rojo hacia arriba. Al final de la última ronda, los personajes en el claro pueden reorganizar pertenencias y comerciar.

8.1 Atardecer e Inicio de la Noche

8.1.1 Atardecer: Al inicio del Atardecer, todos los hechizos de Día lanzados durante la Noche del día anterior expiran, y sus fichas *Magic* asociadas se fatigan. Los personajes puestos a dormir por las *Flowers of Rest* se despiertan refrescados, con todas sus fichas fatigadas activadas. *Nota:* Todos los hechizos que permiten a los monstruos ser controlados son hechizos de Día, y expiran justo antes del comienzo del combate! Es necesaria una cuidadosa planificación de las actividades de Día si deseas evitar el combate con tus monstruos previamente controlados.

8.1.2 Determinando el Orden de Combate: Durante el Atardecer los jugadores cogen una ficha de Atención de cada claro que contenga uno o más personajes o líderes contratados, y luego mezclan estas fichas juntas con el lado blanco hacia arriba.

- a. Coger solo una ficha de Atención por cada claro con personajes presentes, sin importar cuántos personajes haya en ese claro.
- b. El combate tiene lugar en claros que contengan líderes contratados incluso si no hay personajes presentes. Al coger una ficha de Atención de cada claro, coger una ficha de líder si no hay personajes en el claro.
- c. El combate no tendrá lugar en claros que solo contengan subordinados, monstruos y/o nativos no contratados. No se cogen fichas de Atención para estos claros y no tienen lugar actividades de Noche allí.

8.1.3 Noche: Durante la Noche, las fichas de Atención que se mezclaron juntas durante el Atardecer son cogidas en orden aleatorio, y cuando la ficha de un claro es cogida, los individuos en ese claro hacen sus actividades. Cuando se han cogido todas las fichas, la Noche termina. No tienen lugar actividades de Noche en claros sin fichas de Atención.

- a. Si no hay monstruos, nativos hostiles o personajes hostiles en un claro cuando le toca su turno, no tiene lugar ninguna lucha, pero los personajes en el claro todavía hacen al menos dos rondas de combate en las cuales pueden huir, lanzar hechizos, activar objetos o no hacer nada. A continuación de estas dos rondas los personajes, líderes contratados y monstruos controlados pueden comerciar entre ellos y reorganizar sus pertenencias.

- b. Cuando se coge la ficha de Atención de un claro, solo los personajes y habitantes en ese claro toman parte en rondas de combate; el juego se detiene en los demás claros, y los personajes y habitantes en esos claros no hacen nada. *Nota:* Para acelerar el juego, al Atardecer los jugadores pueden acordar hacer el combate en todos los claros a la vez, pero solo si todos los jugadores acceden a ello. Si solo un jugado lo veta, el combate se realiza en un claro cada vez.
- c. Solo los personajes y habitantes que estén en el claro pueden atacar o ser atacados. Si un personaje tiene nativos contratados en el claro, pero él no está en el claro, puede usar sus nativos contratados para luchar durante el combate, pero él mismo no puede atacar ni ser atacado.

8.1.4 Colocación Inicial de los Habitantes:

- a. Al inicio del combate en un claro, todos los nativos y monstruos no contratados en el claro comienzan con el lado más claro de su marcador boca arriba. Los monstruos Tremendos se vuelven con el lado rojo boca abajo y sus cabezas y garrotes estarán con el lado claro boca arriba. Estos marcadores solo se giran durante el combate, y cuando el combate termina se vuelven de nuevo con el lado claro hacia arriba.
- b. Al inicio del combate poner a un lado los monstruos y nativos contratados que estén escondidos para identificarlos, ya que los habitantes contratados pueden volverse con el lado oscuro hacia arriba incluso aunque no estén escondidos. Los habitantes escondidos se dejan a un lado hasta que entran en el combate y se vuelvan descubiertos. Al final del combate, los marcadores de habitantes escondidos se volverán a girar con el lado oscuro hacia arriba y los marcadores de los habitantes descubiertos se volverán con el lado claro hacia arriba. Durante el combate los monstruos contratados y controlados luchan como lo nativos contratados. *Excepción:* Monstruos Tremendos (ver Regla 8.4.7c).

8.2 Nativos en Combate

8.2.1 Durante el combate, los personajes y sus mercenarios pueden atacar a nativos no contratados, y los nativos contratados pueden iniciar también un ataque espontáneamente. Los nativos no contratados que luchan contra personajes y sus mercenarios se dice que están “combatiendo” a esos personajes y mercenarios.

- a. Los nativos no comienzan a luchar automáticamente – solo empiezan a luchar cuando algo les obliga a comenzar la lucha: cuando son atraídos o atacados, cuando son elegidos como objetivo de un hechizo, o cuando sacan un resultado de combatir a un personaje al inicio del combate.
- b. Los nativos no contratados luchan en grupos: cuando un nativo no contratado empieza a luchar, todos los nativos no contratados de su grupo en ese claro también comienzan la lucha. *Importante:* Un nativo contratado no cuenta como parte de su grupo. Cuando empieza a luchar, su grupo no inicia la lucha, y él no está obligado a iniciar la lucha cuando su grupo comienza a luchar. Los nativos contratados solo luchan dirigidos por el personaje que les ha contratado.
- c. Cada grupo de nativos no contratados lucha contra personajes específicos: podrían combatir contra todos los personajes en su claro, pero más a menudo combatirán a algunos personajes y no a otros. Si un grupo combate a un personaje es definido separadamente para cada grupo y personaje: grupos diferentes pueden combatir a personajes diferentes al mismo tiempo en el mismo claro. Cada personaje es atacado solo por aquellos grupos que le están combatiendo en ese claro durante esa noche.
- d. Una vez que un grupo comienza a combatir a un personaje, le seguirán combatiendo hasta que el combate finalice en el claro. El combate no continúa

de día en día – cuando el combate finaliza, el grupo deja de combatir hasta que algo suceda que le haga comenzar a combatir de nuevo en otro día.

8.2.2 Cuando comienza el combate en un claro, cada personaje en ese claro debe tirar en la Tabla de Encuentro para ver si los grupos de nativos no contratados en ese claro le combatirán. Debe tirar incluso si está escondido. También debe tirar si tiene mercenarios en ese claro, incluso si él mismo no está presente. *Nota:* No tiene lugar combate en los claros con solo monstruos, nativos no contratados y subordinados. Sin embargo, si el combate empieza en un claro porque otros personajes o líderes contratados están presentes, los personajes que solo tengan subordinados en ese claro aún deben tirar para combatir con nativos.

- a. El personaje tira una vez por cada grupo que tenga algún nativo no contratado en el claro. Halla su resultado en la Tabla de Encuentro que coincida con su relación de comercio con el grupo usando cualquier modificador de tirada de dados del personaje que se aplique a la Tabla de Encuentro. Si él está en el claro puede “comprar bebidas” antes de tirar para hacer que el grupo sea un nivel más amistoso.
- b. Si saca “*Bloqueo/Batalla*” para un grupo, o si saca “*Insulto*” o “*Reto*” y no paga los puntos de penalización, entonces ese grupo combate contra él y sus mercenarios durante el resto de la noche. Si saca cualquier otro resultado, el grupo no le combate (y el resultado no tiene ningún otro efecto). Su resultado se aplica solo a ese grupo. Solo tira una vez por grupo por día, al principio del combate. *Nota:* Las tiradas de “*Bloqueo/Batalla*” en la Tabla de Encuentro inician combates solo durante la Noche. Las tiradas durante el Día causan bloqueos, no combates.

8.2.3 Un personaje o sus mercenarios pueden obligar a un grupo a empezar a combatirle de otras maneras:

- a. Cuando un personaje especifica un nativo no contratado como objetivo del ataque de un arma o de cualquier hechizo, atrae a un nativo no contratado para que le ataque, o asigna a un mercenario para atraer o atacar a un nativo no contratado, entonces el grupo de ese nativo comienza a combatirle. *Nota:* El grupo del nativo empieza a combatir solo si el nativo que es atraído o atacado es no contratado.
- b. Los nativos que estén combatiendo a un personaje también atacarán a sus nativos y monstruos contratados o controlados, incluso si el personaje no está en el claro. El combate no se extiende de claro en claro: un grupo que esté combatiendo a un personaje y sus mercenarios en un claro no le combate automáticamente en otros claros.
- c. Los nativos en combate luchan como monstruos, excepto que atacarán solo a aquellos personajes y mercenarios a los que estén combatiendo.

8.2.4 Los personajes nunca tiran para combatir con nativos una vez que las rondas de combate comienzan en un claro. Si los nativos contratados se vuelven descubiertos en medio de un combate (debido a una traición o la muerte de su personaje contratante), los personajes en el claro no tienen que tirar para ver si combaten con los nativos recién no contratados.

8.3 Paso de Encuentro

8.3.1 Al inicio del Paso de Encuentro, todos los caballos pertenecientes a nativos no contratados se vuelven por su lado de “caminar” en los claros donde tenga lugar un combate (usarán su lado de “galopar” en el Paso de Melé). Cuando el combate tiene lugar en un claro de bosque o montaña, cada nativo debe usar siempre su caballo nativo, si tiene uno. Los personajes no pueden elegir usar nativos contratados sin sus caballos. En claros de cueva los caballos no pueden ser usados.

8.3.2 El personaje que hizo el primer turno durante el Día en este día de juego es el “primer personaje”; si un líder contratado o monstruo controlado hizo el primer turno, el personaje contratante o controlador es el primer personaje. Durante el Paso de Encuentro, cuando los personajes hacen turnos comienzan por el primer personaje y siguen hacia la izquierda, saltándose a quien no tome parte. Los turnos comienzan por el primer personaje incluso si ha sido muerto o no está en el claro. *Nota:* Para partidas por Internet podría ser más conveniente ir en el orden en el que los individuos hicieron sus turnos durante el Día.

8.3.3 Los nativos y monstruos no controlados ni contratados que ya estén asignados a personajes como resultado de rondas previas de combate permanecen asignados a esos personajes cuando se inicia la nueva ronda de combate. Los monstruos Tremendos con el lado rojo boca arriba también permanecen asignados a sus objetivos de una ronda a la siguiente (ver Regla 8.6.1).

8.3.4 Atrayendo: Empezando con el primer personaje y yendo hacia la izquierda, cada personaje por turnos puede traer voluntariamente a monstruos y nativos no contratados a la sección de Melé de su hoja de Historia Personal, “atrayéndoles” para que le ataquen. Puede coger alguno o todos los habitantes no contratados en el claro, incluyendo habitantes no contratados que estén asignados a otros personajes, y colocarlos en una de las casillas rojas de su Sección de Melé. *Comentario:* Esta táctica se usa a menudo en cooperación con otros personajes: un personaje atrae a varios monstruos y juega su mejor maniobra, permitiendo a otros jugar sus mejores ataques contra los monstruos.

a. Un personaje no puede retirar habitantes de su Sección de Melé o poner habitantes en otras Secciones de Melé – solo puede traer habitantes a su propia hoja.

b. Un personaje escondido puede atraer habitantes a su hoja, pero si lo hace queda instantáneamente descubierto.

c. **Atrayendo con Mercenarios:** Cuando es su turno de atraer, un personaje también puede hacer que sus mercenarios atraigan. El personaje puede atraer habitantes con sus mercenarios incluso aunque él mismo no atraiga.

c.1) Los monstruos controlados o contratados actúan como nativos contratados: pueden atraer atacantes, no pueden ser atraídos, etc. En las siguientes secciones el término “mercenario” se usará para referirse a nativos contratados, monstruos contratados y monstruos controlados indistintamente.

c.2) Cada mercenario puede atraer a *un* atacante cogiendo una Sección de Melé no utilizada y colocando el mercenario que está atrayendo en la casilla roja “Charge and Thrust” y el habitante atraído en el círculo de ataque “Thrust”. El mercenario que está atrayendo es el defensor y propietario de la Sección de Melé, y el habitante que es atraído es el atacante.

c.3) Si un mercenario escondido atrae a un habitante, el mercenario queda descubierto.

d. Los nativos contratados, los monstruos contratados o controlados, los habitantes que están asignados a nativos contratados, y los monstruos Tremendos con el lado rojo boca arriba no pueden ser atraídos. Un monstruo o nativo en combate que haya sido atraído por un mercenario no puede ser atraído por otros personajes o nativos.

e. Cuando un personaje o su mercenario atrae a un nativo no contratado, el grupo del nativo no contratado empieza a combatirle a él y a sus mercenarios.

f. Si un hechizo prohíbe a un personaje especificar a un habitante no contratado o no controlado como objetivo, aún podrá atraerlo (a menos que el hechizo especifique lo contrario), y puede ser asignado a él aleatoriamente. *Nota:* La restricción en el

personaje no afecta a sus mercenarios. Ellos pueden atraer y atacar al individuo normalmente.

- g. Un personaje y sus mercenarios pueden atraer a nativos pacificados para que les ataquen (rompiendo así el hechizo usado para pacificarlos).

8.3.5 Asignación Aleatoria: Despues de que los personajes y sus mercenarios terminen de atraer, todos los monstruos y nativos en combate que queden sin asignar en el claro son asignados para atacar a objetivos descubiertos en el claro. Los monstruos y nativos no contratados no pueden ser asignados a un personaje o mercenario escondido.

- a. Despues de atraer, cada monstruo o nativo en combate en el claro que no esté asignado es asignado a un personaje aleatoriamente. Los jugadores especifican qué habitante está siendo asignado; cada personaje tira dos dados y usa el número obtenido en el dado más alto como su resultado. Los personajes que empaten en el resultado más alto vuelven a tirar para desempatar.

- a.1) Un personaje solo debe tirar si está descubierto y en el claro, o si tiene un mercenario descubierto en el claro. Solo debe tirar por un nativo en combate si le está combatiendo a él. Un lanzador de hechizos que haya lanzado un hechizo de pacificación sobre un habitante no tiene que tirar por ese habitante.

- a.2) Los modificadores de tirada de dado modifican estas tiradas, y son permitidos resultados mayores que "6" – no son convertidos en "6". *Excepción:* Si el personaje no está en el claro, sus modificadores de tirada de dado no afectan a sus tiradas.

- a.3) El personaje que saque el valor más alto debe asignar al atacante a sí mismo, si está descubierto y en el claro.; en caso contrario debe asignarlo a uno de sus mercenarios descubiertos. No hay límite al número de atacantes que pueden ser asignados aleatoriamente a un mercenario.

- b. Los monstruos y nativos en combate que no tengan objetivos descubiertos permanecen sin asignar. Si todos los personajes y mercenarios en el claro están escondidos, los habitantes permanecen sin asignar y la ronda de combate continúa.

- c. Cuando un monstruo o nativo es asignado para atacar a un objetivo, colocar el marcador del atacante en la Sección de Melé del objetivo. Si el objetivo es un personaje, colocar el atacante en una de las casillas rojas en su Sección de Melé. Si el objetivo es un habitante, dar al objetivo una Sección de Melé no utilizada y colocarlo en la casilla roja "*Charge and Thrust*", y colocar el atacante en el círculo de ataque "*Thrust*".

8.3.6 Despliegue y Carga: Durante este paso, los personajes pueden asignar a sus mercenarios no asignados para atacar objetivos. Los mercenarios que se dejen sin asignar o que queden sin asignar después del Despliegue no pueden atacar esta ronda. Si el personaje mismo está en el claro, puede jugar también una ficha *Move* para "cargar" sobre otro personaje. Estas acciones pueden ser hechas en cualquier orden que elija el personaje, y los mercenarios son desplegados uno cada vez.

- a. **Despliegue:** Comenzando por el primer personaje y yendo hacia la izquierda, cada personaje por turnos puede asignar cada uno de sus mercenarios que no esté siendo atacado para atacar a un personaje, monstruo o nativo, colocándolo en la Sección de Melé de su objetivo. Cada nativo contratado que tenga un caballo debe ser siempre jugado con su caballo (excepto en cuevas). No puede elegir desmontar.

- a.1) Cuando un mercenario es asignado para atacar a un personaje, es colocado en una casilla roja en su Sección de Melé, como un monstruo, y él limita las fichas de Acción que puede jugar el personaje durante el Paso de Encuentro.

- a.2) Cuando un habitante es asignado para atacar a otro habitante, el habitante que está siendo asignado se denomina el “atacante” y el habitante que está siendo atacado es el “defensor”. El atacante y el defensor son puestos en una Sección de Melé no utilizada para resolver el combate. El defensor es el “propietario” de la Sección de Melé y es colocado en la casilla roja “Charge and Thrust”. El atacante es colocado en el círculo de ataque “Thrust”. Cada Sección de Melé solo puede tener un propietario: cada defensor tiene su propia Sección de Melé.
- a.3) Cuando son asignados habitantes adicionales para atacar a un defensor, ellos se unen a los atacantes en la hoja del defensor. Apilar a los atacantes en orden en el círculo de ataque “Thrust” de manera que el último atacante esté encima.
- a.4) Durante el Despliegue, los personajes pueden poner a cada uno de sus mercenarios (incluyendo los caballos nativos) con cualquier lado hacia arriba, según elijan, en cualquier momento en que el mercenario sea colocado como atacante en otra hoja (*Excepción:* Monstruos Tremendos, ver Regla 8.4.7c). Los mercenarios que defienden en sus propias hojas serán posicionados por cualquier lado más tarde en la ronda cuando el personaje contratante juegue sus Ataques y Maniobras.
- a.5) Cuando un habitante atacante es atacado a su vez por otro habitante, el habitante atacante es retirado de la hoja en la que estaba y pasa a ser defensor en su propia hoja.
- a.6) *Especial:* Cuando el último atacante en la hoja de un habitante defensor es retirado, dejando al habitante solo en su hoja, entonces el habitante deja su hoja y se convierte en el atacante más nuevo en la hoja del ex-atacante. *Ejemplo de Despliegue:* El Lancero contratado por la Amazona atrae a un Troll pesado a su hoja. Durante el Despliegue, el Berserker asigna a su Truhan contratado para atacar al Troll. El Troll pasa a ser el defensor en su propia hoja y el Truhan es colocado por cualquier lado como atacante en el círculo *Thrust*. Estando solo ahora en su hoja, el Lancero es movido a la hija del Troll como el último atacante, y es colocado encima del Truhan en el círculo *Thrust*. La Amazona puede poner al Lancero y a su caballo por cualquier lado cuando mueven a la nueva hoja. Si el Berserker en su lugar hubiera jugado a su Truhan para atacar al Lancero, el Lancero permanecería en su propia hoja y el Troll y el Truhan serían ambos sus atacantes; en el Paso de Melé la Amazona seleccionaría uno de ellos como objetivo para el Lancero.
- a.7) Un habitante que esté siendo atacado por uno o más habitantes debe atacar a uno de los habitantes que le están atacando. No puede atacar a un personaje, y no puede atacar a un habitante que no esté en su hoja. *Nota:* Esta regla no se aplica a los personajes. Los personajes pueden defender en su propia hoja y atacar simultáneamente en la hoja de un objetivo. Los ataques de los personajes no afectan a quién ataca el habitante.
- a.8) Los monstruos Tremendos con el lado rojo hacia arriba no cambian de objetivo cuando son atacados por otros habitantes. Un monstruo Tremendo con el lado rojo hacia arriba puede atacar a un personaje mientras está siendo atacado por un habitante. Si un monstruo Tremendo con el lado rojo hacia arriba es asignado a un personaje cuando es atacado por un mercenario, el monstruo es colocado en su propia Sección de Melé, pero no escoge ningún objetivo: continúa atacando al personaje como si estuviera en la casilla roja correspondiente en su hoja. Si todos los atacantes abandonan la hoja del monstruo, el monstruo regresa a la hoja del personaje.
- a.9) Si un personaje despliega a un habitante contratado o controlado contra

un nativo no contratado, todos los miembros de ese grupo de nativos en el claro combaten al personaje y a sus mercenarios durante el resto del día.

b. Cargando: Un personaje puede cargar sobre otro personaje jugando una ficha *Move* y poniendo su ficha de Atención en la Sección de Melé de su objetivo. La ficha de Atención funciona como un marcador de monstruo, como el tiempo de movimiento mostrado en la ficha *Move*; esta restringe las fichas de Acción que el personaje objetivo puede jugar durante el Paso de Encuentro. Los personajes no pueden cargar sobre los habitantes. *Comentario:* El uso más habitual de la carga es impedir al personaje que huya.

- b.1)** Cargar cuenta como la acción del personaje para el Paso de Encuentro – no puede hacer ninguna otra acción en ese Paso de Encuentro. La ficha *Move* cuenta para su fatiga y límite de esfuerzo, y está sujeta a las restricciones normales. Un personaje no puede cargar si hay un monstruo Tremendo con el lado rojo hacia arriba en su hoja. En otro caso, la ficha *Move* jugada no está limitada por los habitantes en su hoja.
- b.2)** Cargar especifica al objetivo del personaje para la ronda. No puede cambiar de objetivo durante el Paso de Melé.
- b.3)** Si un hechizo prohíbe a un personaje especificar a cierto individuo como objetivo, no puede cargar sobre ese individuo.
- b.4)** Un personaje transmorfizado en una bestia voladora, con una ficha *Fly*, o usando la *Flying Carpet* (Alfombra Mágica) puede usar sus valores de vuelo como valores de movimiento para cargar durante su Despliegue. Cuando carga, permanece en el claro. No puede montar en una montura voladora para cargar.

c. Objetivos Escondidos: Un personaje solo puede cargar sobre un personaje escondido si ha encontrado enemigos escondidos ese día, y un mercenario solo puede ser desplegado contra un personaje escondido si es un líder contratado que ha encontrado enemigos escondidos ese día. Los subordinados y los monstruos nunca pueden ser asignados a personajes escondidos. Un personaje escondido que es cargado o tiene un líder contratado desplegado contra él inmediatamente se vuelve descubierto; el personaje que carga o el líder desplegado también queda descubierto. *Ejemplo:* La Amazona ha encontrado enemigos escondidos. Ella carga sobre el Druida escondido. Ella puede entonces desplegar su Patrulla contratada contra el Druida descubierto. Si el HQ de la Patrulla hubiera encontrado enemigos escondidos pero la Amazona no hubiera podido, ella podría desplegar al HQ de la Patrulla contra el Druida y entonces cargar sobre él después de que él quedara descubierto.

8.3.7 Acciones de Encuentro: Después de que todos los habitantes hayan sido asignados, comenzando por el primer personaje y yendo hacia la izquierda, cada personaje que no haya cargado este turno puede hacer una acción. Si puede jugar la ficha requerida, él puede: 1) jugar una ficha *Fight* o una carta de Guantes activa y girar su marcador de arma activa, alertando o desalertándola; 2) jugar una ficha *Move*, una ficha *Fly*, o una carta de Botas, un caballo, o la *Flying Carpet* (Alfombra Mágica) activos para huir corriendo o volando; o 3) jugar una ficha *Magic* (o Artefacto/Libro de Hechizos) para lanzar un hechizo.

a. Los monstruos, nativos y fichas *Move* (de jugadores que cargan) en su hoja limitan las fichas de acción que puede jugar. Cada nativo que esté montando a un caballo nativo usa el tiempo de movimiento mostrado en el marcador del caballo, no su propio tiempo de movimiento. *Explicación:* El tiempo de movimiento de cada habitante o personaje que carga define el tiempo antes de que el habitante o personaje alcance al personaje que intenta completar la acción. Si él juega una

ficha *Move* o *Fight* que iguala o excede (o una ficha *Magic* que excede) este tiempo, el individuo que carga le alcanza e interrumpe la acción antes de que pueda completarla.

- a.1) Solo puede jugar una ficha *Fight*, *Move* o *Fly*, una carta de Botas o Guantes, un caballo, o la *Flying Carpet* (Alfombra Mágica) si su número de tiempo es menor que el tiempo de movimiento de todos los habitantes y fichas *Move* en su hoja.
- a.2) Solo puede jugar una ficha *Magic* si su número de tiempo es menor o *igual* que los tiempos de movimiento de todos los habitantes y fichas *Move* en su hoja. Las fichas *Magic* alertadas, los Artefactos y Libros de Hechizos tienen un tiempo de compleción de “0” y no pueden ser interferidos.
- b. Solo puede jugar una ficha *Fight* si su fuerza es igual o mayor que el peso de su arma activa.
- c. Solo puede jugar una ficha u objeto para huir corriendo o volando si su capacidad de acarreo es suficiente para llevarle a él y a todo lo que acarree. *Excepción:* Si está guiando un caballo de carga, el caballo de carga puede acarrear cualquiera de sus objetos inactivos que no exceda la capacidad de acarreo del caballo de carga. Los objetos que lleva el caballo de carga deben haber estado inactivos al inicio de la ronda.
- d. Si no carga ni juega una ficha de Acción, el personaje puede: 1) activar una pertenencia y/o desactivar una pertenencia; o 2) abandonar cualquiera de sus pertenencias en el claro. Los habitantes y personajes que cargan no interfieren con estas acciones.
- e. Los mercenarios nunca hacen acciones. Nunca huyen.

8.3.8 Huir Corriendo o Volando

- a. **Huir Corriendo:** Cuando un personaje juega una ficha *Move*, carta de Botas o caballo como su acción durante un Paso de Encuentro, él “huye corriendo”. El personaje no precisa jugar una carta de Botas o un caballo, incluso si están activos; puede jugar una ficha *Move* en su lugar.
- b. Cuando un personaje huye corriendo, mueve inmediatamente a uno de los caminos que salen de su claro, llevando todas sus pertenencias con él. Si movió al claro ese día, él debe huir hacia el camino que usó para entrar en el claro; Si este camino se ha desvanecido o convertido en un camino escondido que no puede usar, él no puede huir corriendo ese día. Si comenzó el día en el claro y nunca lo abandonó, él puede huir hacia cualquier camino que pueda usar para su movimiento, incluyendo los que llevan a claros de montaña o cueva.
- c. El personaje ya no toma parte en el combate ese día. Retira cualquier habitante que esté en su hoja y los deja atrás en el claro: ahora no están asignados y no pueden ser asignados a nuevos objetivos hasta la siguiente ronda de combate. *Nota:* Si el personaje jugó una ficha *Move* con dos asteriscos, él se fatiga normalmente al final de la ronda.
- d. El personaje termina el día en el camino, entre los claros. Mientras esté entre claros no puede bloquear ni ser bloqueado, no puede reorganizar o abandonar pertenencias y no puede comerciar con otros personajes.
 - d.1) Debe comenzar su turno el siguiente día moviendo a uno de los claros a cualquier extremo del camino. Debe usar una fase de Mover para mover a un claro, incluso si regresa al claro del que huyó; si mueve a un claro de montaña, debe usar dos fases de Mover para mover. No tiene que jugar una ficha *Move* para acarrear objetos durante este movimiento – la ficha



El Capitán huye corriendo del Dragón Tremendo, moviendo a mitad de camino del Claro 5

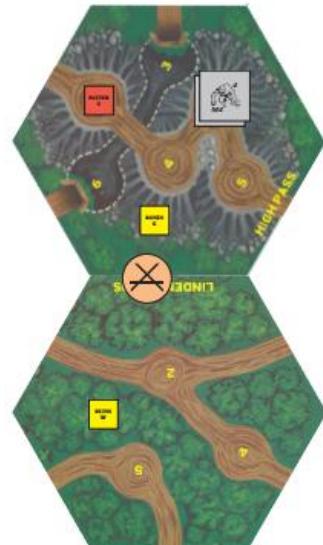
Move que jugó para huir corriendo ya ha pagado por lo que acarrea.

- d.2) Un personaje que huye de una cueva hacia un claro no de cueva puede anotar fases Solares en su siguiente turno, siempre que no entre en un claro de cueva.
- d.3) Si un personaje está en un camino cuando se desvanece o convierte en un camino escondido que no ha descubierto, él es colocado en el bosque. Debe iniciar su siguiente turno moviendo de vuelta al claro desde el que huyó.
- e. **Huir Volando:** Cada personaje puede usar sus valores de vuelo para “huir volando” (en vez de huir corriendo) como su acción durante el Paso de Encuentro.
 - e.1) Cuando huye volando, ignora los tiempos de movimiento no de vuelo. Los únicos habitantes y fichas de Atención en su Sección de Melé que pueden detenerle de huir volando son aquellos que vuelan, y los monstruos Tremendos con el lado rojo boca arriba, de los cuales es imposible huir corriendo o volando (ver Regla 8.4.7d.2).
 - e.2) En vez de mover hacia un camino, su marcador se coloca a caballo entre la loseta en la que está y una loseta adyacente que él elija (ambas losetas pueden suministrar magia de color para él). Debe comenzar su siguiente turno con una fase de Volar para volar a cualquiera de las dos losetas y aterrizar, incluso si sus valores de vuelo desaparecieron a Medianoche. Debe aterrizar, pero si aún tiene valores de vuelo puede despegar de nuevo (asumiendo que no sea bloqueado).
- f. **Movimiento Especial:** Un personaje transmorfizado en una bestia puede huir hacia un camino o hacia el bosque, según deseé. Si huye hacia el bosque, debe comenzar su siguiente turno con fases de Mover para mover a cualquier claro de su loseta. Mientras está en el bosque, es suministrado con magia de color por toda la loseta.
- g. Si un personaje huye de un claro el mismo día que usó un movimiento especial (volar o caminar por el bosque) para entrar en ese claro, él puede huir a cualquier camino que entre en el claro.
- h. Un personaje puede correr o volar fuera de su claro incluso si no hay monstruos presentes. Las rondas de combate se realizan en cada claro que contenga personajes, incluso si no hay monstruos presentes (las rondas finalizarán después de dos rondas sin eventos), y durante estas rondas los personajes pueden huir o hacer otras acciones.

8.3.9 Activando y Lanzando Hechizos:

Durante el Paso de Encuentro, los hechizos son lanzados para cobrar vida y hacer sus efectos durante el Paso de Melé. Además, los hechizos Permanentes pueden ser activados jugando una ficha de color.

- a. **Activando Hechizos Permanentes:** Cuando es su turno de hacer una acción en el Paso de Encuentro, cada personaje puede usar sus fichas de color para energizar hechizos Permanentes. Cuando una ficha de color energiza un hechizo, la ficha se fatiga y vuelve a ser una ficha *Magic* normal. Puede jugar cualquier número de fichas de color al mismo tiempo, pero cada ficha de color solo puede energizar un hechizo antes de fatigarse.
 - a.1) El personaje solo energiza un hechizo si el objetivo del hechizo está en su claro y él juega una ficha que suministre la magia de color requerida por ese hechizo. Si hay varios hechizos que requieren ese color en su claro, puede energizar el que quiera. Él tiene control total sobre sus fichas de color: nunca es obligado a jugar una ficha para energizar un hechizo, incluso si él es el objetivo. Puede energizar otros hechizos en el claro sin energizar sus propios hechizos, si lo desea.



El Rey Brujo huye volando de los dos Trolls pesados, volando a medio camino de los Linden Woods

- a.2) Jugar fichas de color no cuenta como su acción – también puede cargar, huir corriendo o volando, activar/desactivar o abandonar objetos, o hacer una acción. Jugar una ficha de color no está limitado por fichas *Move*, monstruos o nativos en la hoja del personaje.
- a.3) Puede jugar fichas de color sin energizar hechizos, si lo desea. Cada ficha se fatiga y vuelve a ser una ficha *Magic*.
- b. **Lanzando Hechizos:** Cada personaje puede jugar, como su acción, una ficha *Magic* en presencia de la magia de color correcta para lanzar uno de sus hechizos anotados.
- b.1) El único momento en que un personaje puede lanzar hechizos es durante las rondas de combate en su claro. No puede lanzar hechizos en otras partes del día o cuando se resuelve el combate en otros claros.
- b.2) Cada personaje puede lanzar un hechizo por ronda de combate.
- b.3) Para lanzar un hechizo, un personaje debe jugar una ficha *Magic* cuando es su turno de hacer una acción durante el Paso de Encuentro. Coloca la ficha *Magic* en la casilla de hechizo (en su Sección de Melé) que pertenezca al hechizo. La ficha *Magic* debe ser del mismo tipo que el hechizo (la ficha *Magic* y el hechizo deben mostrar los mismos números romanos) y el hechizo debe ser suministrado con el color de magia requerido, o la ficha *Magic* no podrá ser jugada para lanzar ese hechizo. Un personaje que juega una ficha *Magic* para lanzar un hechizo se denomina “lanzador de hechizos”.
- b.4) El número de tiempo en la ficha *Magic* es el “tiempo de compleción” del hechizo, el tiempo que le lleva completar el hechizo. Números bajos significan hechizos rápidos. Las fichas *Magic* alertadas tienen automáticamente un número de tiempo de cero en lugar del número impreso en la ficha.
- b.5) Solo puede jugar una ficha *Magic* si su número de tiempo es menor o igual al tiempo de movimiento de cada monstruo, nativo o ficha de Atención en su hoja. Si la ficha *Magic* está alertada, su número de tiempo es “0”. Los monstruos Tremendos con el lado rojo hacia arriba no impiden automáticamente jugar fichas *Magic*. Un lanzador de hechizos puede jugar una ficha *Magic* mientras hay un monstruo Tremendo con el lado rojo hacia arriba en su hoja, siempre que el tiempo de movimiento del monstruo sea mayor o igual al número de tiempo de la ficha *Magic*. *Importante:* Notar que una ficha *Magic* (al contrario que otras fichas de Acción) no es detenida por los tiempos de movimiento que igualan su número de tiempo.
- b.6) La magia de color puede ser suministrada por cualquier fuente de color, incluyendo la loseta del mapa, el séptimo día de la semana, la Capilla o una carta Encantada en cualquier lugar del claro. El lanzador de hechizos puede usar una de sus propias fichas de color para suministrar la magia de color, pero no puede usar las fichas de color de otro personaje, incluso si ese personaje lo permite.
- b.7) Una ficha de color cuenta solo como una fuente de magia de color – el número de tiempo y los asteriscos de esfuerzo en la ficha son ignorados. Los asteriscos de esfuerzo no cuentan para el límite de esfuerzo del lanzador de hechizos.
- c. **Artefactos y Libros de Hechizos:** Un personaje puede, como su acción durante un Paso de Encuentro, jugar un Artefacto o Libro de Hechizos activo como una ficha *Magic*, y usarlo para lanzar uno de sus hechizos despiertos, con un número de tiempo de “0”. Para jugar el objeto lo coloca junto con la carta de Hechizo que está lanzando en una de sus casillas de hechizos vacantes, boca arriba. Esto cuenta como su

acción para ese Paso de Encuentro. Si no tiene ninguna casilla de hechizos vacante, puede jugar las cartas en cualquier lugar de su hoja. *Nota:* Las cartas de Hechizo que están en casillas de sitios de tesoros o que son poseídas por visitantes no pueden ser lanzadas. Solo pueden ser aprendidas.

- c.1) Solo puede jugar un Artefacto o Libro de Hechizos por ronda, y solo puede lanzar una de sus cartas de Hechizo cada vez que se juega. Solo puede jugar el objeto y la carta de Hechizo si el objeto está activo, la carta de Hechizo está despierta, y ambos el objeto y la carta de Hechizo tienen el mismo tipo de Magia. *Ejemplo:* El *Good Book* puede ser usado para lanzar sus dos cartas de Hechizo de Tipo I, pero no puede lanzar sus dos cartas de Hechizo de Tipo VII.
- c.2) El hechizo debe ser suministrado con la magia de color apropiada tal como se explica arriba, si no la carta de Hechizo no puede ser jugada.
- c.3) El objeto y la carta de Hechizo permanecen asignados al objetivo(s) hasta que el hechizo concluya. Hasta entonces, el objeto debe permanecer boca arriba, como una carta Encantada, incluso si es vendido o abandonado. Ni el objeto ni la carta de Hechizo pueden volver a ser jugados mientras estén asignados, pero la carta de Hechizo (y las otras cartas de Hechizo del objeto) pueden ser aprendidas al Leer Runas mientras están asignados.
- c.4) Cada Artefacto o Libro de Hechizos solo puede ser usado una vez por Noche. Una vez usado, no puede volver a ser usado ese día. Cuando un hechizo lanzado por un Artefacto o Libro de Hechizos finaliza, el Artefacto o Libro de Hechizos no puede ser utilizado de nuevo hasta la siguiente Noche: si finaliza durante una Noche el objeto no puede ser usado otra vez hasta la siguiente Noche, pero si finaliza al Atardecer o antes, el objeto sí puede ser usado durante la Noche de ese día.
- c.5) El Artefacto o Libro de Hechizos mismo funciona como “lanzador de hechizos” del hechizo. El personaje que posea en ese momento el objeto controla los efectos del hechizo. *Importante:* Si nadie posee el objeto, el hechizo es anulado (pero no roto) hasta que otro personaje posea el objeto o el hechizo expire. *Ejemplo:* Si el hechizo controla monstruos, el propietario del objeto controla al monstruo. Si ningún personaje posee el objeto, los monstruos están no controlados.
- c.6) El hechizo no puede ser roto matando al propietario actual del objeto – el propio objeto es realmente el lanzador del hechizo, y no puede ser muerto. Un hechizo rompe-hechizos usado en el claro del objeto puede romper el hechizo.
- d. Los hechizos lanzados por un lanzador de hechizos, Artefacto o Libro de Hechizos no entran en efecto inmediatamente; entran en efecto después de seleccionar los objetivos en el Paso de Melé.

8.4 Paso de Melé

- 8.4.1 Caballos Nativos:** Al inicio del Paso de Melé, todos los caballos nativos que están siendo montados por nativos no controlados se vuelven con el lado oscuro hacia arriba, y todos los caballos nativos que están siendo montados por nativos controlados se giran. Los caballos nativos mantienen este nuevo lado boca arriba a lo largo del resto de la ronda de combate.
- 8.4.2 Selección de Objetivos:** Despues, los objetivos para los habitantes no controlados son determinados, y los personajes seleccionan objetivos para sus propios ataques y hechizos. Los nativos y monstruos no contratados no pueden ser objetivos unos de otros, y los visitantes no pueden atacar ni ser atacados.

- a. **Habitantes No Controlados:** Un monstruo o nativo no contratado en su propia hoja (un defensor siendo atacado) ataca automáticamente al habitante que se haya colocado más recientemente en su hoja: a medida que cada atacante es puesto en su hoja, es apilado en el círculo de ataque “*Thrust*”, con el atacante más reciente encima. Los únicos atacantes en esta hoja en este momento son mercenarios asignados previamente durante el Despliegue. Al inicio del Paso de Melé el atacante de encima de la pila se convierte en el objetivo del defensor. El habitante defensor es colocado en la casilla roja “*Charge and Thrust*” y su cabeza, garrote o caballo es colocado en la casilla roja “*Dodge and Swing*”. El atacante objetivo es colocado en el área de las casillas de Maniobra, y el resto de atacantes permanecen en el círculo de ataque “*Thrust*” (los atacantes serán repositionados por sus personajes controladores más tarde en la ronda).
- b. **Personajes:** Los personajes en el claro (incluyendo personajes escondidos) y los personajes con mercenarios en el claro mezclan sus fichas de Atención juntas con el lado blanco hacia arriba. Las fichas se cogen aleatoriamente, una cada vez, y cuando una ficha es cogida su propietario hace su turno. Selecciona el objetivo para cada mercenario suyo que esté en su propia hoja, y si él está en el claro coloca su ficha de Atención sobre su propio objetivo. El personaje posiciona también a sus mercenarios que estén en Secciones de Melé de habitantes no controlados.
- b.1)** Si un personaje no está en el claro, pero toma parte en el combate a causa de sus mercenarios, no coge objetivo para él mismo.
 - b.2)** Cuando un personaje o mercenario escondido especifica un objetivo o es especificado como objetivo de un ataque o hechizo, él y su objetivo quedan instantáneamente descubiertos. *Nota:* Ver la Regla opcional Emboscada 10.A.2 para excepciones.
 - b.3)** Un personaje no está obligado a elegir un objetivo; puede dejar su ficha sin jugar si lo desea, pero si lo hace no podrá atacar a un objetivo esa ronda. Si un personaje escondido deja su ficha sin jugar, permanece escondido.
 - b.4)** Si un personaje cargó en esta ronda, el único objetivo al que puede atacar es el personaje sobre el que cargó.
 - b.5)** Un personaje solo puede seleccionar un objetivo escondido si ha encontrado enemigos escondidos ese día. *Nota:* Los personajes y nativos contratados pueden dejar de estar escondidos voluntariamente en cualquier momento.
 - b.6)** Un personaje puede seleccionar un objetivo que esté en otra hoja, incluso si hay atacantes en su hoja.
 - b.7)** Si un hechizo prohíbe a un personaje especificar a cierto individuo como objetivo, él no puede especificar a ese individuo como objetivo de un ataque o hechizo. *Nota:* La restricción sobre el personaje no afecta a sus mercenarios. Ellos pueden atraer y atacar al individuo normalmente.
- c. Si un personaje está atacando con un arma, cuando su ficha de Atención es cogida él la coloca sobre el habitante o personaje que esté atacando. Para especificar a otro personaje como su objetivo, el personaje pone su ficha de Atención en la Sección de Melé del objetivo, en los círculos de ataque. Para especificar un monstruo o nativo como su objetivo, coloca su ficha sobre el marcador del objetivo. Puede colocar su ficha en cualquier habitante o personaje en el claro, incluyendo habitantes y monstruos que no están asignados o que están asignados a otros personajes. Ser nombrado como objetivo no afecta al habitante – no es reasignado para atacar al

personaje que le está atacando. *Nota:* Cuando no hay posibilidad de confusión, los jugadores pueden simplemente anunciar sus objetivos.

- d. Si un personaje ha lanzado un hechizo en el Paso de Encuentro, cuando su ficha de Atención es cogida la coloca sobre el objetivo apropiado para el hechizo. Si su hechizo tiene múltiples objetivos, anuncia todos los objetivos y coloca su ficha de Atención sobre uno de ellos. Debe especificar el tipo de objetivo requerido para su hechizo, o el hechizo se romperá antes de entrar en efecto. Los distintos tipos de objetivos se indican debajo, y son descritos con más precisión en la Lista de Hechizos.
- d.1) Cuando especifica personajes, habitantes y objetos como objetivos, el lanzador del hechizo está limitado a objetivos que estén en su claro. Un “personaje” objetivo puede ser cualquier personaje, incluyendo el lanzador del hechizo mismo. Un “monstruo” o “Demonio” es el monstruo especificado en el hechizo. Un “individuo” puede ser cualquier personaje, nativo o monstruo, a menos que el hechizo indique otra cosa.
- d.2) Un objetivo “múltiple” es cualquier conjunto de personajes, nativos y/o monstruos que el lanzador del hechizo elija. Un “grupo humano” es un grupo de nativos, o todos los Gigantes en el claro del lanzador del hechizo, o todos los Ogros en su claro. Un objetivo de “Duendes” debe incluir todos los Duendes no controlados en su claro, y un objetivo de “Murciélagos” debe incluir todos los Murciélagos no controlados en su claro.
- d.3) Un objetivo de “claro” debe ser el claro del lanzador del hechizo (el hechizo afecta a todo el mundo en el claro), un objetivo de “hex” debe ser su loseta hexagonal (el hechizo afecta a todo el mundo en esa loseta), y un objetivo de “hex/humano” puede ser su loseta hexagonal o un personaje o líder contratado en su claro. Un objetivo de “un Sonido” puede ser cualquier ficha de Sonido boca arriba en cualquier parte del mapa.
- d.4) Un objetivo de “arma” puede ser cualquier marcador de arma activa o inactiva poseída por cualquiera en el claro del lanzador del hechizo, o cualquier marcador de nativo, Duende, Ogre, o garrote en su claro. Un objetivo de “artefacto” debe ser un Artefacto o Libro de Hechizos que posea el lanzador del hechizo y que tenga activo. Un objetivo de “fichas Magic” puede ser alguna o todas las propias fichas Magic activas del lanzador del hechizo (solo las fichas que él especifique son afectadas por el hechizo).
- d.5) Un objetivo de “hechizo” puede ser cualquier hechizo cuyo lanzador u objetivo esté en el claro del lanzador del hechizo (incluyendo hechizos en efecto generalmente en su loseta). El hechizo objetivo debe estar ya en efecto – no puede ser un hechizo que esté siendo lanzado en la ronda actual.
- d.6) Cuando un lanzador de hechizos especifica un personaje o habitante como su objetivo, él y su objetivo quedan instantáneamente descubiertos; si especifica alguna otra cosa como su objetivo (como un arma, hechizo, ficha Magic, loseta hexagonal, etc.), él permanece escondido. Solo puede especificar un objetivo escondido si ha encontrado enemigos escondidos ese día. *Excepción:* Siempre puede lanzar un hechizo sobre sí mismo, incluso si está escondido y no ha encontrado enemigos escondidos; sin embargo, aún se vuelve descubierto cuando el hechizo es lanzado. *Nota:* Ver la Regla opcional Emboscada 10.A.2 para circunstancias bajo las que un lanzador de hechizos puede lanzar un hechizo y permanecer escondido.
- d.7) Cuando un lanzador de hechizos especifica un nativo no contratado como objetivo de cualquier hechizo, el grupo de ese nativo comienza a combatirle (ver Regla 8.2.3). Cuando el lanzador del hechizo especifica uno de sus nativos contratados como objetivo de cualquier hechizo, todos sus nativos contratados pertenecientes a ese grupo de nativos se

rebelan instantáneamente (ver Regla Rule 8.4.2g). *Excepción:* La Regla opcional Hechizos Benevolentes 10.C.2 permite que algunos hechizos puedan ser lanzados sobre mercenarios sin causar que se rebelen.

- e. **Mercenarios:** Cuando su ficha de Atención es cogida, cada personaje elige objetivos para sus mercenarios que estén en sus propias Secciones de Melé. Un mercenario que esté siendo atacado por habitantes debe elegir un objetivo entre los atacantes en su hoja; si no hay habitantes en su hoja, no elige un objetivo. No puede elegir no atacar, elegir un objetivo en otra hoja, o atacar a un personaje (incluso si el personaje le ha señalado como objetivo). El personaje coloca el objetivo del mercenario en las casillas de Maniobra y pone a los otros atacantes en los círculos de Ataque. Posicionará en secreto a su mercenario en uno de los cuadrados rojos más adelante en la ronda cuando juegue sus Ataques y Maniobras.
- f. Al mismo tiempo que un personaje selecciona objetivos para él mismo y sus mercenarios, también posiciona a sus mercenarios que estén en Secciones de Melé pertenecientes a habitantes no controlados. No puede girar ningún marcador. El habitante defensor está en la casilla roja “Charge and Thrust” con su cabeza/garrote/caballo en la casilla “Dodge and Swing”. Su objetivo puede ser colocado en cualquier cuadrado de Maniobra, y el resto de atacantes pueden ser puestos en cualquier círculo de Ataque; no tienen que ocupar todos los círculos. Cada caballo nativo puede ser colocado en el mismo círculo o cuadrado que su jinete, o en uno diferente. Cada personaje posiciona solo sus propios mercenarios. No posiciona mercenarios que estén en Secciones de Melé pertenecientes a otros personajes o sus mercenarios.
- g. **Traición:** Cuando un personaje especifica uno de sus propios nativos contratados como objetivo para él mismo o uno de sus mercenarios, todos los miembros del grupo del objetivo que estén actualmente bajo contrato con ese personaje se “rebelan” instantáneamente, sin importar dónde estén situados en el mapa. Los mercenarios también se rebelan si son elegidos como objetivo de cualquier hechizo (*Excepción:* Regla opcional Hechizos Benevolentes 10.C.2). Los nativos contratados por otros personajes y los nativos de otros grupos no son afectados. Los rebeldes quedan instantáneamente sin contrato y el personaje pierde puntos de Fama iguales al bono de Notoriedad de cada rebelde.
 - g.1) Los rebeldes no pueden atacar ni ser atacados por monstruos y nativos no contratados. Todos esos ataques son cancelados instantáneamente.
 - g.2) Los rebeldes combaten automáticamente a todos los personajes y mercenarios que les estén atacando o que ellos estén atacando.
- h. **Rompiendo Hechizos de Pacificación:** Un hechizo que pacifica o controla a un grupo de habitantes es roto instantáneamente cuando el lanzador del hechizo especifica uno de los objetivos del hechizo como objetivo para él mismo o uno de sus mercenarios. Cuando el hechizo se rompe, todos los objetivos vuelven a su comportamiento normal.
 - h.1) Si alguno de los mercenarios del lanzador del hechizo es asignado para atacar alguno de los objetivos del hechizo en el momento en que el hechizo entra en efecto, entonces el hechizo deja de entrar en efecto. El hechizo es cancelado.
 - h.2) Cuando el lanzador del hechizo asigna a un mercenario para atacar a uno de los objetivos del hechizo, o cuando especifica uno de los objetivos del hechizo como su propio objetivo para un hechizo o ataque, entonces el hechizo se rompe.

- 8.4.3 Activación y Cancelación de Hechizos:** Cuando todos los personajes han especificado sus objetivos, los hechizos que han sido jugados cobran vida y empiezan a actuar en el orden definido por sus tiempos de compleción (los números

de tiempo más bajos primero). Todos los hechizos con un tiempo de compleción de cero cobran vida primero, luego todos los hechizos con un tiempo de compleción de “1”, etc. Los hechizos con números de tiempo iguales empiezan a actuar simultáneamente. Todos los hechizos empiezan a actuar antes de que los personajes jueguen sus ataques y maniobras.

- a. El tiempo de compleción de cada hechizo es igual al número de tiempo en la ficha *Magic* que fue jugada para lanzarlo; las fichas *Magic* alertadas tienen automáticamente un número de tiempo de cero en vez del número impreso en la ficha. Una carta de Hechizo lanzada por un Artefacto o Libro de Hechizos también tiene un tiempo de compleción de cero.
- b. *Importante:* Cuando los personajes se lanzan hechizos unos a otros, los hechizos más rápidos interrumpen y cancelan hechizos más lentos. Cuando un lanzador de hechizos lanza un hechizo sobre un personaje que está lanzando un hechizo más lento, el hechizo del lanzador impide al objetivo completar su hechizo. Cuando el hechizo del lanzador empieza a actuar compara el tiempo de compleción de su hechizo con el tiempo de compleción del hechizo de su objetivo. Si el tiempo de compleción del lanzador es menor, el hechizo del objetivo es cancelado. Si los tiempos son iguales o el número de tiempo del objetivo es menor, el hechizo del objetivo no es cancelado.
 - b.1) El hechizo del objetivo solo es cancelado si él mismo fue nombrado como uno de los objetivos del lanzador del hechizo. Por ejemplo, los hechizos dirigidos a un claro no pueden interrumpir a los personajes en ese claro, y los hechizos dirigidos a un hechizo no pueden interrumpir al personaje sobre el cuál es lanzado ese hechizo.
 - b.2) El hechizo del objetivo es cancelado sin importar el efecto causado por el hechizo del lanzador. Cualquier hechizo dirigido a un personaje le impide completar un hechizo más lento. *Excepción:* Los Demonios y el Diablillo lanzan sus hechizos como ataques durante el Paso de Melé, no como acciones en el Paso de Encuentro. Sus hechizos no pueden detener el hechizo de un personaje y su hechizo no puede detener los de ellos. *Nota:* La Regla opcional Poder del Abismo 10.C.4 modifica esta excepción.
 - b.3) Los personajes deben tener cuidado en implementar sus hechizos en orden de sus tiempos de compleción. Si el hechizo del lanzador es él mismo cancelado por alguien más antes de empezar a actuar, no puede cancelar el hechizo de su objetivo.
 - b.4) Si el hechizo de un personaje es cancelado antes de entrar en efecto, la ficha *Magic* jugada se fatiga. Sus asteriscos de esfuerzo aún cuentan hacia su límite de esfuerzo de la ronda. Él deja su ficha de Atención sobre su objetivo – aún puede atacarle con un arma si lo desea, pero no puede cambiar de objetivo.
- c. El hechizo permanece sobre su objetivo(s) hasta que concluya por expirar o ser roto. Hasta entonces, ambos el hechizo y su ficha *Magic* permanecen asignados al objetivo al que afectan. El hechizo no puede ser lanzado otra vez y la ficha *Magic* no puede ser usada de ninguna manera hasta que el hechizo concluya. Cuando un hechizo es asignado a un objetivo se dice que está “embrujando” a ese objetivo. *Nota:* La Regla opcional Magia Mejorada 10.C.1 modifica esta regla.
 - c.1) La ficha *Magic* jugada para lanzar el hechizo es usada para simbolizar los efectos del hechizo. Cuando el hechizo entra en efecto, el lanzador del hechizo recupera su ficha de Atención y coloca la ficha *Magic* sobre el objetivo para representar el efecto del hechizo. Cuando el hechizo concluye, la ficha *Magic* vuelve a su propietario y se fatiga. Si el hechizo fue lanzado por un Artefacto o Libro de Hechizos, la carta de Hechizo es colocada sobre el objetivo (en lugar de una ficha *Magic*) para representar

el efecto del hechizo, y regresa al Artefacto o Libro de Hechizos. Alternativamente, en vez de la carta de Hechizo se puede colocar cualquier ficha sin usar sobre el objetivo para representar el efecto del hechizo.

- c.2) El lanzador del hechizo anota los objetivos del hechizo en su casilla de hechizos. Mientras el hechizo permanezca en efecto, no puede usar la casilla de hechizos (ni borrar su hechizo). Cuando el hechizo concluye, tacha la anotación y puede usar de nuevo la casilla. Si tiene duplicados del hechizo en otras casillas, cada duplicado es tratado como un hechizo separado: los duplicados pueden ser lanzados separadamente jugando fichas *Magic* separadas en rondas de combate separadas.
- c.3) A menos que la descripción del hechizo lo especifique de otra forma, el lanzador del hechizo no tiene la opción de romper su hechizo arbitrariamente. No puede recuperar sencillamente su ficha *Magic* y terminar el hechizo.

8.4.4 Efectos de Hechizos en Combate: Cuando un hechizo empieza a actuar, sus efectos especiales comienzan a afectar al objetivo(s). La Lista de Hechizos indica los efectos causados por cada hechizo. Ciertos hechizos afectan al combate del modo especial descrito debajo.

- a. **Hechizos de Ataque:** La mayoría de hechizos tienen efecto inmediatamente. Sin embargo, cuando un personaje lanza un hechizo de Ataque, ataca como un arma, y debe impactar al anticiparse o interceptar direcciones, como lo haría un arma. Cuando los hechizos de Ataque impactan lo hacen sobre caballos y armaduras normalmente, como las armas. Todos los demás hechizos infligen sus efectos directamente sobre el objetivo, ignorando su caballo y su armadura; no son detenidos por armaduras o caballos. El daño por los hechizos de Ataque ocurre al mismo tiempo que el daño por armas normales. Cuando todos los ataques han sido resueltos, el hechizo expira. Un hechizo de Ataque debe atacar en la misma ronda en que es lanzado. No puede ser guardado y usado en una ronda posterior. Si no se usa, expira al final del Paso de Melé.
- b. **Hechizos de Pacificación:** Los hechizos de Pacificación obligan a los habitantes a actuar como nativos no contratados que no están combatiendo al lanzador del hechizo: dejan de atacar y bloquearle a él y a sus mercenarios, pero continúan bloqueando y atacando a otros personajes normalmente. Cuando el hechizo entra en efecto, todos sus objetivos que estuvieran asignados para atacar al lanzador del hechizo o a sus mercenarios quedan sin asignar. El lanzador del hechizo no tira para ver si le combaten. *Especial:* Diferentes lanzadores de hechizos pueden lanzar duplicados del mismo hechizo para pacificar a los mismos habitantes al mismo tiempo. *Nota:* Si alguno de los mercenarios del lanzador del hechizo es asignado para atacar a alguno de los objetivos del hechizo en el momento en que el hechizo entra en efecto, entonces el hechizo deja de entrar en efecto. El hechizo es cancelado.
- c. **Controlando Monstruos:** Cuando un hechizo que controla monstruos entra en efecto, solo puede controlar aquellos monstruos que no estén ya controlados. Los monstruos que ya estén controlados permanecen bajo el control de su propietario. Cuando el hechizo entra en efecto, el lanzador del hechizo puede cancelar las asignaciones de alguno o todos los monstruos objetivo. No puede asignar los monstruos a nuevos objetivos hasta la siguiente ronda. *Nota:* Si deja un monstruo asignado a uno de sus nativos contratados, eso constituye “traición” contra el nativo (ver Regla 8.4.2g).
- d. **Previniendo Ataques:** Si un hechizo prohíbe a un personaje especificar un objetivo y ya ha jugado una carga contra ese objetivo, su carga es cancelada. Si ya ha especificado a ese individuo como su objetivo, su especificación de ese objetivo es cancelada y no puede especificar un nuevo objetivo hasta la siguiente ronda (si también tiene otros objetivos, los mantiene). *Nota:* La restricción en el personaje no afecta a sus mercenarios. Ellos pueden continuar atacando al individuo normalmente.

- e. Si el hechizo prohíbe a un habitante atacar a un objetivo al cual ya está asignado, el habitante queda sin asignar y no puede ser asignado a un nuevo objetivo hasta la ronda siguiente. Si es un monstruo Tremendo, se vuelve con el lado rojo hacia abajo.

8.4.5 Jugando Ataques y Maniobras: Despues de que todos los hechizos han empezado a actuar o han sido cancelados, los personajes juegan en secreto sus ataques y maniobras para resolver ataques de armas y hechizos de Ataque comparando la dirección y velocidad del ataque con la dirección y velocidad de la maniobra.

- a. Un personaje no puede atacar con un arma o ficha *Fight* en la misma ronda en que haya lanzado un hechizo con éxito. Puede jugar una maniobra normalmente. Si el hechizo de un personaje fue cancelado antes de empezar a actuar, él puede jugar un ataque normal. El único objetivo que puede atacar es el objetivo que tenga su ficha de Atención. Si este objetivo no es un personaje o habitante, no puede atacar.
- b. Un ataque representa un único golpe que se dirige a un objetivo desde una dirección específica. Cada ataque tiene una dirección y un número de tiempo (o tiempo de ataque). Hay tres direcciones de ataque: *Thrust* (hacia adelante), *Swing* (de lado a lado) y *Smash* (hacia abajo). El tiempo de ataque define la cantidad de tiempo transcurrido antes de que el golpe impacte; los números más bajos representan ataques más rápidos.
- c. Una maniobra representa un movimiento en una dirección para evadir ataques que vienen desde otras direcciones. Cada maniobra tiene una dirección y un tiempo de maniobra. Las tres direcciones de maniobra son *Charge* (hacia adelante), *Dodge* (hacia un lado) y *Duck* (hacia abajo). El tiempo de maniobra define la cantidad de tiempo transcurrido antes de que el objetivo complete su maniobra; los números más bajos representan maniobras más rápidas.
- d. Durante el Paso de Melé cada personaje puede hacer un ataque contra otro personaje o habitante, y cada habitante hace un ataque contra un personaje u otro habitante (*Excepción*: Los hechizos de Ataque pueden atacar múltiples personajes o habitantes). Cada personaje y habitante puede hacer también una maniobra defensiva para evadir los ataques enemigos.
- e. **Ataques y Maniobras de Personajes:** Cada personaje puede jugar un ataque, una maniobra y sus armaduras, si tiene armaduras activas. Puede elegir no jugar un ataque o maniobra si lo desea, pero si tiene un escudo u otra armadura activa, debe jugarla. Todos los personajes hacen sus jugadas en secreto, ocultando sus Secciones de Melé unos a otros. Cuando han acabado, revelan sus jugadas simultáneamente. Las jugadas no pueden ser cambiadas una vez reveladas.
 - e.1) Para atacar con un arma, un personaje coloca su arma activa y una ficha *Fight* en uno de los círculos de Ataque de su Sección de Melé. Su ataque irá dirigido siempre al objetivo sobre el que puso su ficha de Atención al principio del Paso de Melé. El círculo elegido define la dirección de su ataque: cada círculo indica la dirección que representa y la maniobra que intercepta. Su tiempo de ataque equivale al número de tiempo impreso en su arma; si su arma no tiene número de tiempo, su tiempo de ataque equivale al número de tiempo en la ficha *Fight*.
 - e.2) Para jugar una maniobra, un personaje coloca una ficha *Move* en uno de sus cuadrados de Maniobra. El cuadrado elegido define la dirección de su maniobra: cada cuadrado indica la dirección que representa. Su tiempo de maniobra equivale al número de tiempo en la ficha *Move*.

- e.3)** Una vez reveladas las jugadas, el marcador de arma y la ficha de ataque de un personaje pueden ser movidos a la Sección de Melé de su objetivo para ayudar a resolver el combate adecuadamente.
- f. Restricciones en las Fichas Jugadas:** Hay límites en las fichas de Acción que un personaje puede jugar durante el combate. Sin embargo, los monstruos os nativos en su hoja no restringen qué fichas puede jugar durante el Paso de Melé.
- f.1) Un Solo Uso:** Cada ficha de Acción solo puede ser jugada una vez por ronda. Al final de cada Paso de Encuentro y Paso de Melé, cada personaje coloca las fichas de Acción jugadas en la casilla de *Usado Esta Ronda* de su Sección de Melé. Estas fichas permanecen en la casilla Usado Esta Ronda hasta el final de la ronda, cuando las recupera para usarlas en la siguiente ronda de combate.
- f.2) Límite de Esfuerzo:** Cada personaje no puede jugar más de un total de dos asteriscos de esfuerzo por ronda de combate. Si juega una ficha que hace que el total de asteriscos jugados en la ronda sea mayor de dos, entonces la jugada es cancelada. *Ejemplo:* Si el Caballero Blanco juega su ficha *Move H4*** para maniobrar, no puede jugar su ficha *Fight T5** para atacar. Las fichas *Magic* también están sujetas al límite de esfuerzo: si el Druida juega su ficha *Magic II3** para lanzar un hechizo, no puede jugar una ficha *Move L2*** para maniobrar.
- f.3) Restricciones de Fuerza:** Los objetos del personaje limitan las fichas de Acción que puede jugar. Solo puede jugar una ficha *Fight* si su fuerza iguala o excede el peso de su arma activa. Solo puede jugar una ficha *Move* si su fuerza iguala o excede el peso de cada objeto que acarree (esto no incluye objetos inactivos siendo acarreados por un caballo de carga). Si juega una ficha que tenga fuerza insuficiente, debe cancelar la jugada – durante el Paso de Melé no tiene la opción de abandonar los objetos con sobrepeso. *Ejemplo:* El Caballero Negro no puede usar su ficha *Move M4* para maniobrar mientras tenga su armadura Pesada (incluso si está inactiva). Para usar sus fichas *Move* Medianas para maniobrar en el Paso de Melé, tendría que abandonar su armadura y cualquier otro objeto Pesado que lleva durante el Paso de Encuentro.
- g.** Las jugadas ilegales son canceladas y no tienen efecto, y las fichas jugadas son colocadas en la casilla Usado Esta Ronda de su propietario. No pueden ser jugadas de nuevo esa ronda y sus asteriscos de esfuerzo cuentan para el límite de esfuerzo y fatiga de su propietario.
- h. Armas:** Las armas solo pueden ser usadas si están activas. *Importante:* Cada personaje está limitado a un arma activa (marcador o carta). Puede poseer cualquier número de armas, pero solo puede estar activa una a la vez. Los monstruos y otros habitantes no pueden usar los marcadores y cartas de armas. Él puede usar su arma activa alertada o desalertada (las armas alertadas tienen generalmente mejores valores de combate). Cuando un personaje tiene un arma activa cuando juega una ficha *Fight* para atacar, debe jugar el arma en el ataque. Las características de combate de las armas alertadas y desalertadas se muestran en la Lista de Armas.
- h.1)** Si su arma tiene un número de tiempo, este número debe definir su tiempo de ataque – no tiene la opción de usar el número de tiempo de la ficha en su lugar. Si su arma no tiene número de tiempo, entonces el número de tiempo en su ficha *Fight* define su tiempo de ataque.
- h.2)** Cada vez que un arma impacta en combate, debe girarse por su lado desalertado.

Cada vez que ataque y falle, debe ser irada por el lado alertado. En vez de un ataque, un personaje puede jugar una ficha *Fight* durante el Paso de Melé sin especificar un objetivo; si hace eso, puede girar su arma por cualquier lado al final de la ronda. Esto se hace normalmente para alertar un arma para una ronda de combate posterior.

- h.3)** Si no tiene un arma activa, puede atacar solo con una ficha *Fight*.

Explicación: Se asume que tiene una daga que usa cuando no hay disponible un arma mejor. La daga hace daño Despreciable con una estrella de penetración y sin número de tiempo. No puede usar su daga cuando tenga un arma activa – debe jugar el arma.

- i. Armaduras:** Durante el combate, cada personaje debe colocar todas sus piezas activas de armadura en los óvalos de su Sección de Melé. No puede poner armaduras inactivas en su hoja. Cada armadura activa le protege de las direcciones de ataque indicadas en el óvalo donde es colocada.

- i.1)** Debe poner sus marcadores de casco, coraza y traje de armadura en los óvalos donde estén dibujados.

- i.2)** Si tiene un escudo activo, debe ponerlo en uno de los óvalos de Escudo. El escudo solo le protege en la dirección indicada en el óvalo. Él coloca en secreto el escudo en el óvalo durante el Paso de Melé, al mismo tiempo que juega su ataque y su maniobra.

- i.3)** La carta de armadura *Ointment of Steel* protege en las tres direcciones, como un traje de armadura. Es colocada en el óvalo del Traje de Armadura. Si hay también presente un traje de armadura en el óvalo, cualquier ataque que intercepte el óvalo impacta en el *Ointment of Steel* antes de impactar en la Armadura. El traje de armadura no puede ser dañado o destruido hasta que el *Ointment of Steel* sea destruido.

- i.4)** Las otras tres cartas de armadura se colocan en los óvalos de Escudo: el *Bejeweled Dwarf Vest* debe colocarse en el óvalo denominado “*Thrust*”, el *Golden Arm Band* debe colocarse en el óvalo denominado “*Swing*”, y la *Golden Crown* debe colocarse en el óvalo denominado “*Smash*”. Si hay presente también un escudo en un óvalo con una carta de armadura, cualquier ataque que intercepte el óvalo impacta en el escudo antes de impactar en la carta de armadura. La carta de armadura no puede ser destruida hasta que el escudo sea destruido.

- j. Cartas de Botas y Guantes:** Las cartas de Botas y Guantes pueden ser usadas en lugar de fichas *Move* y *Fight* para ataques y maniobras. Igual que las fichas *Move* y *Fight*, solo pueden ser jugadas una vez por ronda.

- j.1)** Las cartas de Botas muestran la palabra “MOVE”, una letra de fuerza y un número de tiempo. Cuando un personaje tiene una carta de Botas activa, puede usarla en combate como una ficha *Move* con la fuerza y número de tiempo mostrados en la carta. Una carta de Botas solo puede estar activa si su fuerza iguala o excede el peso del personaje y de cada objeto que acarree (sin incluir objetos inactivos acarreados por un caballo de carga). *Ejemplo:* El Peregrino no puede usar los *Shoes of Stealth* para maniobrar porque solo tienen fuerza Ligera y su peso es Medio.

- j.2)** Las cartas de Guantes muestran la palabra “FIGHT”, una letra de fuerza y un número de tiempo. Cuando un personaje tiene una carta de Guantes activa, puede usarla en combate como una ficha *Fight* con la fuerza y velocidad de ataque mostrados en la carta. Solo puede jugar la carta de Guantes si su fuerza iguala o excede el peso de su arma activa.

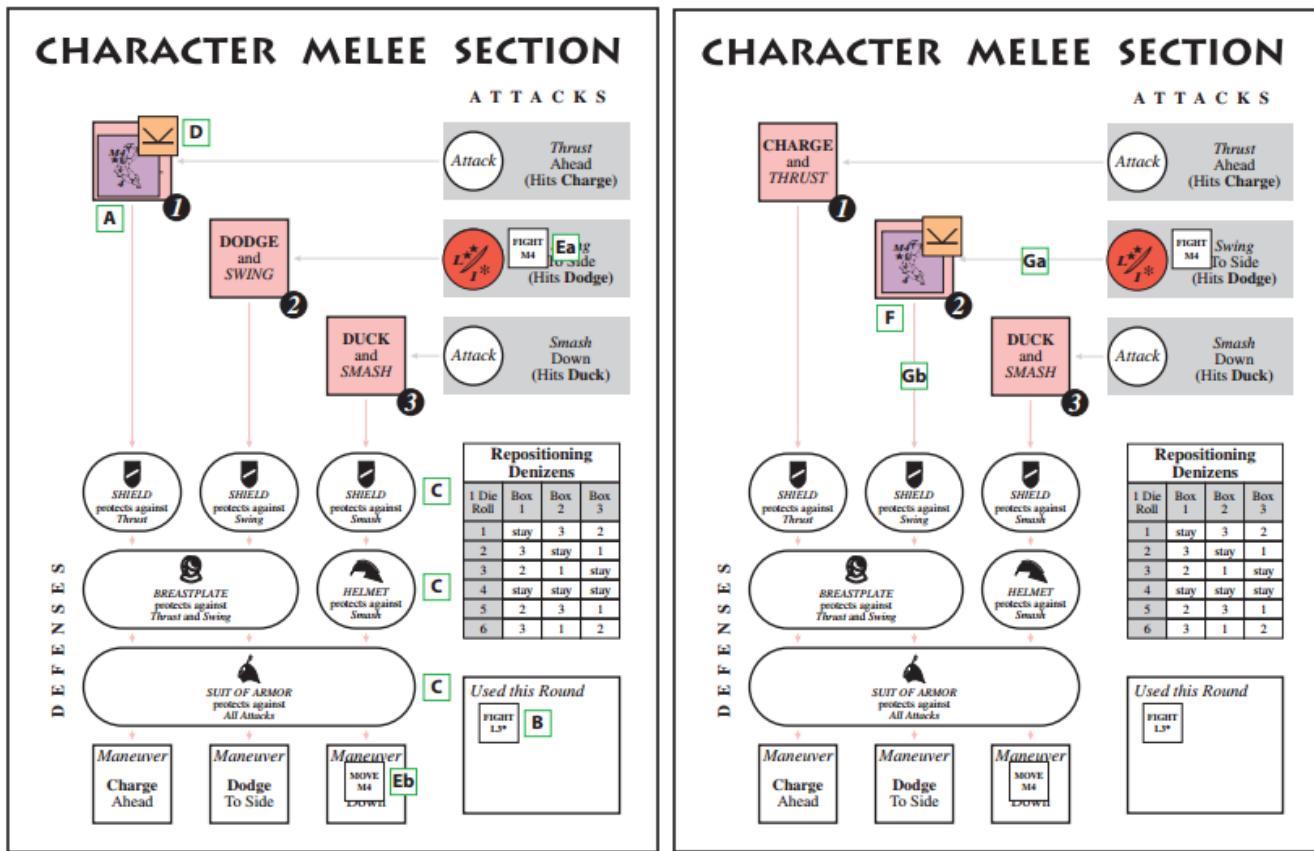
ELVEN
SLIPPERS
MOVE L2

- N:2 5

GLOVES OF
STRENGTH
FIGHT T5

(Order 5F)
- N:6 8

Usando la Sección de Melé: Un Personaje vs. Un Monstruo



Sección de Melé del Elfo

Sección de Melé del Elfo después de Reposicionar

- Al inicio del Paso de Encuentro los monstruos pueden ser atraídos y los monstruos restantes son asignados aleatoriamente; los monstruos asignados al personaje son colocados en su hoja. En el ejemplo, el Elfo está descubierto en un claro con un Duende. El Elfo no atrae y el Duende es asignado aleatoriamente a la hoja del Elfo.
- El personaje tiene un turno para hacer una acción, pero los monstruos en su hoja limitan las fichas de acción que puede jugar. El Elfo alerta su Arco Ligero con una ficha *Fight L3** que es más rápida que el tiempo de movimiento del Duende (4). La ficha *Fight L3** es colocada en la casilla “Usado Esta Ronda”.
- Todas las armaduras activas del personaje, incluyendo cualquier armadura que acabe de activar, deben ser puestas en los óvalos de armadura. El Elfo no tiene armaduras que colocar.
- Al inicio del Paso de Melé el personaje coloca su ficha de Atención sobre el monstruo que quiere atacar. No está limitado a los monstruos en su hoja. El Elfo pone su ficha de Atención sobre el Duende.
- Ahora cada personaje juega en secreto un ataque (Ea), una maniobra (Eb), y su escudo, si tiene alguno. También posiciona los monstruos en las casillas rojas. El Elfo coloca su Arco Ligero alertado con una ficha *Fight M4* en el círculo Swing como ataque, y pone su ficha *Move M4* en la casilla

Duck como maniobra. El Duende es colocado en la casilla roja “Charge and Thrust”.

- Después de revelar sus jugadas, tira para reposicionar los monstruos y ver si cambian tácticas. El Elfo saca un “5” con un dado para reposicionar (“la Casilla 1 mueve a la Casilla 2”), y el Duende mueve a la casilla roja “Dodge and Swing”. El Elfo saca un “5” (5, 3) en la Tabla “Cambiar Tácticas”, por lo tanto, el Duende no se gira.
- Las flechas grises muestran qué maniobra intercepta el ataque del personaje (Ga), y las flechas rojas muestran qué maniobra intercepta el ataque del monstruo (Gb). El Duende en Dodge and Swing no intercepta la maniobra del Elfo en Duck y su velocidad de ataque (M4) no es más rápida que la ficha *Move M4* del Elfo, por lo tanto, el ataque del Duende falla. El ataque del Elfo en Swing intercepta e impacta al Duende (su Arco Ligero alertado con velocidad 1 habría anticipado e impactado al Duende incluso si no hubieran coincidido direcciones). El Elfo saca un “5” en la Tabla de Proyectil lo que reduce el daño en dos niveles. El daño Ligero del Arco es incrementado en dos niveles a Pesado por las dos estrellas de penetración, y reducido dos niveles a Ligero por la Tabla de Proyectil. La vulnerabilidad del Duende es Media, por lo tanto, no resulta dañado. El Arco queda desalvertado porque impactó en el objetivo, y el Duende permanece asignado al Elfo para la siguiente ronda de combate.

k. Caballos: Cuando un personaje tiene un caballo activo, puede jugarlo como si fuera una ficha *Move* con la fuerza y número de tiempo mostrados en el lado del marcador que está boca arriba. Solo puede jugarlo si su fuerza de movimiento iguala o excede su peso y el peso de todo lo que acarree (sin incluir objetos inactivos acarreados por un caballo de carga). *Ejemplo:* Si el Capitán tiene el pony L3/M4 activo durante el combate, solo puede jugarlo por su lado de caminar M4 porque su peso Medio excede la capacidad de carga del pony por el lado L3.

- k.1)** El personaje solo puede jugar un caballo si está activo (los caballos no pueden ser usados en cuevas, donde están automáticamente inactivos). Puede elegir usar el caballo o no – no está obligado a jugarlo solo porque esté activo.
- k.2)** Puede jugar su caballo durante el Paso de Encuentro y el Paso de Melé (no es colocado en la casilla Usado Esta Ronda al ser jugado), y cuando lo juega puede volverlo por cualquier lado, pero solo puede jugarlo por el lado de “galopar” una vez por ronda (ya sea en el Paso de Encuentro o en el Paso de Melé).
- k.3)** Cuando usa un caballo para maniobrar en el Paso de Melé, cualquier ataque que le impacte infinge daño sobre el caballo en lugar del personaje. *Nota:* Los caballos de guerra están protegidos con armadura en todas direcciones. Cada ataque que impacta en un caballo de guerra impacta en armadura y pierde una estrella de penetración. Esta armadura no puede ser dañada mientras el caballo de guerra viva.
- k.4)** Cada nativo contratado que tenga un caballo debe siempre ser jugado con su caballo (excepto en cuevas). No puede elegir desmontar.

I. Hechizos de Ataque: Cuando un personaje lanza con éxito un hechizo de Ataque, ataca como un arma. Él juega su ataque en secreto cuando corresponde normalmente, cuando juega su maniobra, pero en vez de jugar un arma o ficha *Fight* él coloca la ficha de Atención (o la ficha *Magic*) que esté usando en un círculo de Ataque para definir la dirección de su ataque. Su tiempo de ataque es igual al tiempo de compleción de su hechizo.

- I.1)** El ataque se resuelve como un ataque con un arma. La Lista de Hechizos especifica la longitud de arma y método de ataque del hechizo, y el daño que infinge. *Nota:* Las cartas de tesoro que alteran armas no afectan a los hechizos de Ataque.
- I.2)** El hechizo ataca a todos los objetivos especificados por el lanzador del hechizo. Usa la misma dirección y tiempo de ataque contra cada objetivo. Si ataca como un arma de proyectil y consigue múltiples impactos, el lanzador del hechizo hace una tirada de dado separada en la Tabla de Proyectil por cada impacto. Antes de cada tirada especifica para qué impacto está tirando, y su resultado solo afecta a ese impacto.

m. Posicionando Habitantes: Mientras cada personaje hace sus propias jugadas, también coloca los marcadores de habitante en su Sección de Melé en las casillas rojas sin girar los marcadores. Puede poner cada habitante en cualquier casilla que elija, siempre que coloque “marcadores atacantes” en tantas casillas como sea posible: no puede dejar una de sus casillas vacía mientras dobla los marcadores atacantes en otra casilla. “Los marcadores atacantes” son marcadores de monstruo, nativo, cabeza o garrote. Los caballos nativos no se consideran marcadores atacantes, y no pueden utilizarse para llenar una casilla

Resumen de Posicionar Habitantes

Si hay uno, dos o tres marcadores atacantes, cada uno debe ser colocado en una casilla roja diferente.

Si hay más de tres marcadores atacantes, no tienen que ser distribuidos equitativamente entre las tres casillas rojas, pero cada casilla roja debe tener al menos un marcador atacante.

vacía por ellos mismos si un marcador atacante está disponible para colocar en esa casilla. Un habitante no contratado ni controlado no puede ser colocado en la misma casilla que su cabeza, garrote o caballo.

n. Mercenarios: Para un mercenario defensor en su propia Sección de Melé, el personaje contratante posiciona todos los marcadores que están en la hoja del mercenario. Posiciona solo aquellos marcadores que estén en las hojas pertenecientes a sus mercenarios; los mercenarios en otras hojas son posicionados por los propietarios de esas hojas.

n.1) Puede colocar al defensor en cualquier casilla roja, con cualquier lado boca arriba. El caballo del defensor puede ser colocado en la misma casilla o en una casilla roja diferente, pero no puede ser girado. Este posicionamiento debería hacerse en secreto si el defensor está siendo atacado por otro personaje.

n.2) Puede colocar el objetivo del defensor en cualquiera de los cuadrados de Maniobra, y puede colocar cada atacante restante en cualquier círculo de Ataque. Debe poner los marcadores atacantes (monstruos, nativos, cabezas o garrotes) en tantos círculos de Ataque como sea posible. No puede poner una cabeza, garrote o caballo nativo en el mismo círculo o cuadrado que su propietario. No puede girar ninguno de estos marcadores.

o. Habitantes No Asignados: Cada habitante no asignado que solo esté siendo atacado por personajes es posicionado en una Sección de Melé sin usar por uno de los personajes que le está atacando. Cada habitante es colocado en una Sección de Melé separada. Los habitantes no asignados que no están siendo atacados pueden ser ignorados esta ronda. *Ejemplo:* Al final del Paso de Encuentro, el Caballero Negro está escondido en el mismo claro que un Dragón Pesado no asignado y un Murciélagos Gigante no asignado. En el Paso de Melé, el Caballero Negro selecciona al Dragón como su objetivo, quedando descubierto. El Dragón es colocado en una Sección de Melé sin usar, y el Caballero Negro juega su Mace con una ficha *Fight* en un círculo de ataque en su propia hoja para atacar al Dragón. El Dragón no ataca al Caballero Negro esta ronda. El Murciélagos Gigante no recibe una Sección de Melé y no toma parte en el combate esta ronda.

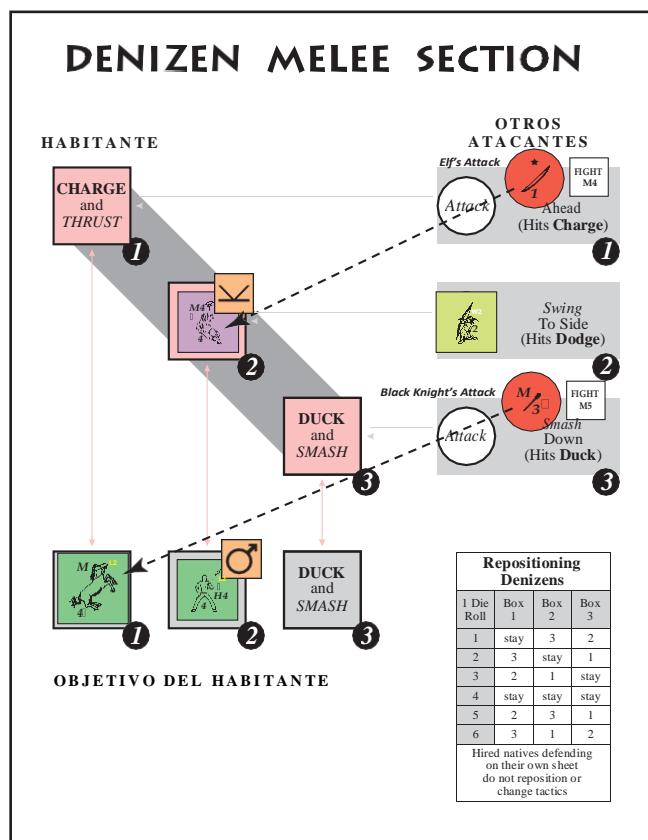
p. Personajes Transmorfizados: En lugar de jugar sus propias fichas, un personaje transmorfizado juega fichas sin usar con el símbolo boca arriba como fichas falsas, y cada ficha tiene los valores definidos por el hechizo.

p.1) Si él está transmorfizado en niebla, no toma parte en el combate y no puede jugar un ataque o maniobra. La única ficha que puede usar es una ficha *Move* que puede usar solo para huir durante el Paso de Encuentro (no puede acarrear nada, y no puede ser bloqueado, por lo tanto, la ficha *Move* no tiene ni tiempo ni peso).

p.2) Si está transmorfizado en una criatura o monstruo, sus fichas tienen los valores de la criatura o monstruo. Usa sus valores de movimiento para cargar, huir y maniobrar, y usa sus valores de ataque para atacar. Debe especificar exactamente qué valor de combate está usando cuando juega la ficha. Al contrario que un monstruo normal, no tiene que maniobrar en la misma dirección en la que ataca.

p.3) Si está transmorfizado en un monstruo Tremendo con una cabeza o garrote, debe usar ambos ataques contra el mismo objetivo. Puede jugar ambos ataques en la misma dirección o en direcciones distintas.

q. Volando en Combate: Un personaje o habitante no puede montar monturas voladoras en combate. Solo puede usar sus propios valores de vuelo si su fuerza de vuelo



Sección de Melé del Duende

Combate: Habitante contra Habitante

El Duende es el defensor que “posee” la Sección de Melé, el Lancero es su objetivo y el Arquero es un atacante extra. Ambos nativos están atacando al Duende.

Asignación aleatoria: El Duende fue asignado al Elfo.

Turnos de Despliegue: El Elfo asigna a su Arquero contratado para atacar al Duende, el cuál es colocado inmediatamente en su propia hoja. El Encantador añade más tarde dos Lanceros contratados al ataque, pero entonces el Caballero Negro asigna a un Bashkar contratado para atacar a uno de ellos, con lo que ese Lancero es colocado en su propia hoja para luchar contra el Bashkar (no mostrado).

Objetivos: El Lancero restante es el último atacante puesto en la hoja del Duende, por lo tanto se convierte en el objetivo del Duende. El Caballero Negro elige al Lancero como su objetivo y el Elfo elige al Duende como su objetivo. Ellos colocan sus ataques (marcadores de armas y fichas Fight) es sus propias hojas en las direcciones mostradas.

Aleatorizando: El Duende, el Lancero y el Arquero hacen tiradas separadas para reponerse y cambiar tácticas. El Arquero cambia tácticas a su lado claro.

Eliminando fallos: Como el Lancero tiene un caballo, el ataque del Duende es comparado con la maniobra del caballo: no logra interceptar o anticipar al caballo, por lo que falla. El Caballero Negro impacta anticipando el tiempo de maniobra del caballo (velocidad de la Maza alertada=3). El Elfo impacta al anticipar, y el Lancero impacta al interceptar. El Arquero con el lado claro boca arriba no ataca.

Infligiendo daño: El Elfo mata al Duende, cancelando el ataque del Lancero. Entonces el ataque del Caballero Negro impacta e infinge daño al caballo del Lancero, matándolo.

a él y a todos sus objetos. Solo puede usar su tiempo de vuelo si usa su fuerza de vuelo. Puede usar sus valores de vuelo como valores de movimiento, para cargar durante el Despliegue y para maniobrar durante el Paso de Melé. El propietario de la *Flying Carpet* (Alfombra Mágica) tiene la opción de usarla repetidamente siempre que sea energizada, pero solo una vez por ronda de combate. Cuando un personaje o habitante usa valores de vuelo para cargar o maniobrar, permanece en el claro.

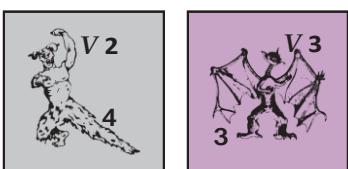
8.4.6 Repositionando Habitantes y Cambiando Tácticas: Despues de jugar sus propios ataques y maniobras, el personaje tira los dados para posicionar a los habitantes en su hoja aleatoriamente. Al mismo tiempo, tira los dados para posicionar a los habitantes atacantes en la hoja de cualquiera de sus mercenarios que estén en sus propias Secciones de Melé. Cualquier jugador puede tirar para reposicionar los habitantes en la hoja de un monstruo o nativo no contratado. Cada monstruo y nativo tiene también dos conjuntos de “táticas” en combate que están representadas por los distintos valores en los dos lados de su marcador. Uno se caracteriza por un ataque fuerte pero lento, y el otro es un ataque más débil y rápido. Las tiradas de “cambiar tácticas” realizadas durante el combate representan una ocasión aleatoria para los habitantes para cambiar de un conjunto al otro.

- Hoja del Personaje:** Despues de revelar sus jugadas, el personaje determina aleatoriamente las posiciones finales de los habitantes colocados en su propia hoja. Tira un dado, y los marcadores de habitantes en su Sección de Melé se mueven por las casillas rojas según lo indique el resultado. Esta tirada no está afectada por modificadores. El resultado de cada tirada se muestra en la Tabla de Reposición de Habitantes.

- b.** La ubicación final de cada habitante define su ataque y maniobra. Su tiempo de ataque es el tiempo de ataque impreso en el marcador, su tiempo de maniobra es el tiempo de movimiento del marcador, y la casilla roja del habitante define sus direcciones de ataque y maniobra: cada casilla indica las direcciones que representa. *Ejemplo:* Los monstruos en la casilla superior izquierda están haciendo el ataque *Thrust* y la maniobra *Charge*. Un nativo en la casilla del medio con su caballo en la casilla inferior derecha está atacando en la dirección *Swing* y maniobrando en la dirección *Duck*.
- c.** Despues de que los marcadores de habitantes hayan sido repositionados, el personaje determina aleatoriamente si se giran. Especifica una de las casillas rojas, tira dos dados (los modificadores a la tirada de dados no afectan a estas tiradas) y consulta la Tabla de Cambiar Tácticas: si en algún dado sale un “6”, todos los habitantes en esa casilla se giran. Se tira separadamente por cada casilla roja que contenga habitantes, y los resultados se aplican solo a los marcadores en esa casilla. Una vez que un marcador se gira, mantiene su nuevo lado boca arriba hasta que “cambia tácticas” de nuevo. Estén o no contratados, los caballos nativos nunca se giran aleatoriamente. Nunca cambian tácticas. Los monstruos Tremendos tampoco cambian tácticas (ver Regla 8.4.7c).
- d. Hojas de Habitantes:** Un habitante (incluyendo un mercenario) en su propia hoja es el “defensor” y es posicionado en una de las casillas rojas en una Sección de Melé no utilizada. Despues de revelarse las jugadas, los atacantes en cada hoja (incluyendo el objetivo del defensor) pueden cambiar posiciones y cambiar tácticas aleatoriamente. Tirar separadamente para cada hoja. Los modificadores a la tirada de dados no afectan a estas tiradas.
- d.1)** Tirar una vez para reposicionar el objetivo del defensor en los cuadrados de maniobra y otra vez para reposicionar todos los atacantes extra en los círculos de ataque. Los marcadores se mueven tal como se muestra en la Tabla de Repositionar Habitantes adecuada. Para cambiar tácticas, tirar para cada círculo o cuadrado que contenga habitantes (excepto para los marcadores de caballos y los monstruos Tremendos, que nunca cambian tácticas).
- d.2)** Si el defensor de la hoja es un habitante no controlado, tambien puede cambiar posiciones y cambiar tácticas: tirar separadamente para él.
- d.3)** Si el defensor es un mercenario, permanece donde fue colocado: no puede ser reposicionado y no cambia tácticas.

8.4.7 Monstruos Especiales:

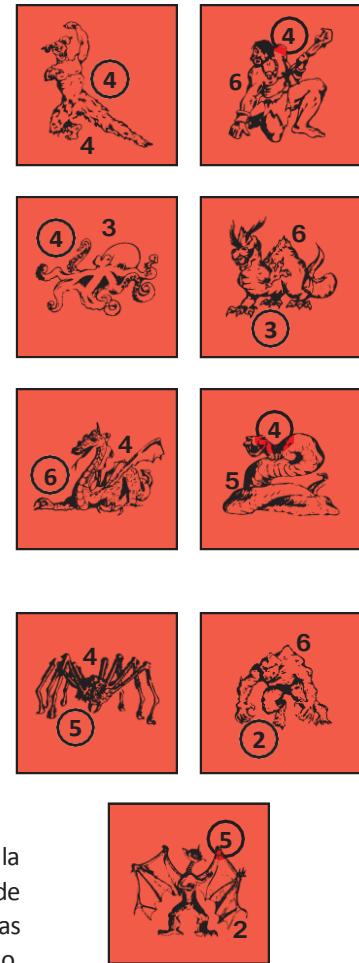
Los monstruos en esta sección son excepciones a las reglas normales. Juegan y luchan normalmente, excepto por lo indicado debajo.



- a. Duendes con Lanza:** No atacan cuando está con el lado claro hacia arriba. Son asignados normalmente e interfieren con la capacidad de su objetivo de jugar fichas de Acción durante el Paso de Encuentro, pero no atacan. Atacan normalmente cuando están con el lado oscuro boca arriba. Los habitantes transformados en Pájaros, Ranas o Ardillas se comportan de manera similar – no atacan pero son asignados normalmente e interfieren con la capacidad de su objetivo de jugar fichas de Acción.
- b. Demonio, Demonio Alado y Diablillo:** Un lado de estos marcadores muestra un número romano en lugar de una letra de daño. Estos números romanos significan magia: cuando el lado del monstruo con el número romano impacta, en vez de infijir daño el ataque hace que el objetivo tire en una tabla de hechizos. Cuando ha tirado y aplicado los resultados, el ataque finaliza.
- b.1)** Cuando impacta el lado “V” de cualquier marcador de Demonio, el objetivo debe tirar en la Tabla del Poder del Abismo con él mismo como objetivo.
- b.2)** Cuando impacta el lado “VIII” del marcador del Diablillo, el objetivo debe

tirar para una Maldición en la Tabla de Maldiciones.

- b.3) Estos ataques ignoran la armadura y caballos del objetivo personaje e impactan en el personaje mismo.
- b.4) El monstruo hace este ataque solo cuando está con el lado rojo hacia abajo; cuando está con el lado rojo hacia arriba hace un ataque físico con una longitud de arma de "0" (diente/garra).
- b.5) Ambos Demonios son monstruos Tremendos y se giran solo tal como se describe en la siguiente sección. El Diablillo cambia tácticas normalmente.
- c. **Monstruos Tremendos:** No cambian tácticas ni se giran como los otros monstruos. La única vez en que un monstruo Tremendo se gira con el lado rojo hacia arriba es cuando impacta a su objetivo en combate; cuando el monstruo (o su cabeza o garrote) impacta en su objetivo, se gira con el lado rojo hacia arriba al final de esa ronda de combate (pero su cabeza o garrote, si tiene uno, permanece con el lado por el que estaba). Una vez se vuelve con el lado rojo hacia arriba, permanece con el lado rojo boca arriba hasta que sea muerto o su objetivo sea muerto. Cuando su objetivo es muerto, el monstruo Tremendo se vuelve con el lado rojo boca abajo de nuevo. Los monstruos Tremendos contratados o controlados deben ser jugados con el lado rojo boca abajo por el personaje contratante; su cabeza o garrote puede ser jugado por cualquier lado. Los monstruos tremendos controlados o contratados se giran con el lado rojo hacia arriba si ellos (o su cabeza o garrote) impactan, y se comportan como lo hacen los monstruos Tremendos no controlados con el lado rojo boca arriba.
- d. Cuando un monstruo tremendo está con el lado rojo boca arriba, ha cogido a su objetivo y está intentando destrozarlo. El tiempo de ataque del monstruo está en un círculo (en vez de con una letra de daño) para indicar que el monstruo está sujetando a su objetivo. Cuando el monstruo impacta en su objetivo, en lugar de infijir daño simplemente mata al objetivo. Si el objetivo es un personaje, el ataque no es afectado por armadura ni caballos: el personaje es simplemente muerto sin dañar su armadura o sus caballos.
- d.1) Cuando un monstruo Tremendo está con el lado rojo boca arriba, no puede cambiar tácticas. No puede ser atraído por otros personajes o nativos contratados.
- d.2) Cuando un monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba está en la Sección de Melé de un personaje, restringe las fichas de Acción que puede jugar. Durante el Paso de Encuentro, el personaje no puede jugar fichas *Move*, fichas *Fly*, cartas de Botas o caballos para huir corriendo o volando. Puede jugar fichas *Fight* y cartas de Guantes para girar su marcador de arma, y puede hacer otras acciones. Durante el Paso de Melé, el personaje no puede jugar un caballo. Puede jugar un ataque normalmente, y puede jugar una ficha *Move* o carta de Botas para hacer una maniobra; en términos de juego, está revolviéndose en espera de retrasar el fatal ataque final.
- d.3) Cuando un monstruo Tremendo o su cabeza o garrote impacta en un nativo (o su caballo) sin matar al nativo, el monstruo se vuelve con el lado rojo hacia arriba y permanece asignado a él hasta que el monstruo o el nativo sea muerto. Si el caballo del nativo sobrevive, continúa jugándolo; el monstruo también lo coge. Cuando un monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba impacta en un nativo (o su caballo), el nativo y su caballo son ambos muertos.
- d.4) El combate no puede finalizar en un claro mientras haya un monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba. *Especial:* El uso de la Capa Escurridiza



(*Elusive Cloak*) puede causar un “bucle infinito” donde ni el personaje ni el monstruo Tremendo pueden ser muertos, y el combate se extiende indefinidamente. Si no hay ocasión se matar al monstruo ni por el personaje ni por nadie más en el claro (o si los demás personajes declinan ayudar), entonces el personaje es muerto. *Explicación:* Se asume que el personaje se cansará antes que el monstruo.

e. Marcadores de Cabeza y Garrote: Cada marcador de cabeza o garrote es asignado con el monstruo al que pertenece. Cuando el monstruo es asignado a un personaje, su cabeza o garrote es asignado automáticamente al mismo personaje. Cada cabeza o garrote hace un ataque separado contra el objetivo, usando su propia longitud de arma, letra de daño y estrellas de penetración.

- e.1)** Una cabeza o garrote no puede ser colocado en la misma casilla roja que el monstruo al que pertenece. Cuando un personaje posiciona los marcadores del monstruo en las casillas rojas, debe colocar el monstruo y su cabeza o garrote en casillas diferentes.
- e.2)** Los marcadores de cabeza y garrote pueden ser repositionados y pueden cambiar tácticas como los marcadores de otros monstruos (incluso aunque sean rojos por el lado contrario).
- e.3)** Cuando un marcador de cabeza o garrote impacta, se considera que el monstruo Tremendo ha impactado, y el marcador del monstruo de tamaño Tremendo que representa su cuerpo se gira por su lado rojo. Sin embargo, el marcador de cabeza o garrote permanece por su lado actual y continúa cambiando tácticas normalmente.
- e.4)** Los marcadores de cabeza y garrote no pueden ser atacados. La única manera de destruirlos es matando al monstruo al cual pertenecen.

f. Personajes Transmorfizados en Monstruos Tremendos: Los personajes transmorfizados en monstruos Tremendos siguen muchas de las mismas reglas de combate que los monstruos Tremendos no transmorfizados. Deben ser jugados inicialmente con el lado rojo boca abajo, y volverse con el lado rojo hacia arriba si su cuerpo, cabeza o garrote impactan. A menos que se indique lo contrario, mientras estén con el lado rojo boca arriba permanecen asignados a su objetivo hasta que ellos o sus objetivos sean muertos.

8.4.8 Resolviendo Ataques: Después de que los habitantes hayan sido aleatorizados y cambiado tácticas, comparar cada ataque con la maniobra de su objetivo para ver si el ataque falla. Los ataques que impactan aún no entran en efecto – pueden todavía ser detenidos si matan al atacante antes de que su ataque impacte.

- a.** Comparar el tiempo de ataque de cada ataque con el tiempo de maniobra de su objetivo. Si el tiempo de ataque es menor, el ataque impactará al objetivo al “anticipar” el tiempo de maniobra del objetivo.
- b.** Si el ataque no anticipó, comparar la dirección del ataque con la dirección de la maniobra de su objetivo. Si la dirección del ataque coincide con la dirección de la maniobra del objetivo, el ataque impactará al objetivo al “interceptar” la maniobra del objetivo. Las flechas en la Sección de Melé ilustran qué direcciones de ataque interceptan qué direcciones de maniobra.
- b.1)** Las flechas grises muestran qué casilla roja es impactada por cada círculo de Ataque. Seguir la flecha gris desde el círculo que contiene el ataque hasta que llegue a una casilla roja. Si el objetivo está en esta casilla o en una casilla equivalente en otra hoja, el ataque intercepta e impacta. *Nota:* El ataque no puede

impactar en otros habitantes en la casilla. El único habitante que puede ser impactado es el objetivo designado. *Ejemplo:* Si un personaje ha jugado su ficha *Fight* en el círculo de Ataque *Smash*, intercepta a su objetivo si el individuo marcado con su ficha de Atención está en cualquier casilla “*Duck and Smash*” en cualquier hoja.

- b.2)** Las flechas rojas muestran qué cuadrado de Maniobra es impactado por cada casilla roja. Si una casilla roja contiene habitantes, seguir la flecha roja desde esa casilla hasta que llegue a un cuadrado de Maniobra (después de pasar a través de los óvalos de armaduras). Si este cuadrado contiene la maniobra del objetivo, todos los habitantes en esa casilla roja interceptan la maniobra e impactan. *Especial:* Si un personaje no juega una maniobra, todos los marcadores de habitantes en su hoja le interceptan e impactan.
- c. Cuando un personaje ataca a otro, su ficha de Atención ataca con los valores de combate definidos por el arma y la ficha *Fight* que juegue. Su ficha ataca desde la casilla roja en la hoja del objetivo que coincide con la dirección del ataque. *Ejemplo:* Si juega un ataque *Swing*, ataca desde la casilla “*Dodge and Swing*” en la hoja de su objetivo. Si el personaje objetivo ha jugado su ficha *Move*, carta de Botas o caballo en la casilla de maniobra “*Dodge*”, es interceptado.
- d. Si un personaje ataca a un objetivo en la Sección de Melé de un habitante, su círculo de Ataque intercepta el círculo correspondiente en esa Sección de Melé, la casilla roja a la que apunta ese círculo, y el cuadrado de Maniobra al que apunta esta casilla roja. *Ejemplo:* Si juega un ataque *Smash*, intercepta a su objetivo si está en el círculo “*Smash*”, la casilla “*Duck and Smash*”, o el cuadrado “*Duck*”.
- e. En la hoja de un habitante, cada atacante en un círculo de Ataque intercepta la casilla roja a la que apunta su círculo, el propietario intercepta el cuadrado de Maniobra al que apunta su casilla roja, y el atacante en el cuadrado de Maniobra intercepta la casilla roja que apunta a su cuadrado.
- f. Si un hechizo de Ataque impacta o no es determinado exactamente de la misma manera que un arma. Debe anticipar (según el tiempo de compleción del hechizo) o interceptar al objetivo(s) para impactar.
- g. Si un ataque no anticipa ni intercepta a su objetivo, falla. *Explicación:* El objetivo completa su maniobra y se aparta de la trayectoria del ataque. Cuando un personaje falla, retira su ataque de su círculo y vuelve su arma activa con el lado alertado hacia arriba. Cuando un habitante falla, permanece en la hoja si es el objetivo del ataque de cualquier otro. Si no es el objetivo de ningún ataque, es colocado arriba de la Sección de Melé del objetivo para indicar que aún está ocupado con su objetivo incluso aunque haya fallado en esta ronda.

8.4.9 Infligiendo Daño:

Los ataques que impactan entran en efecto uno cada vez, en el orden definido por sus longitudes de arma y tiempos de ataque.

- a. En la primera ronda de combate en cada claro en cada día, los ataques impactan en el orden definido por su longitud de arma, armas más largas antes que más cortas. Si los ataques tienen la misma longitud de arma, el ataque con el tiempo de ataque más rápido impacta primero.
- b. En todas las rondas de combate subsiguientes en ese claro en ese día, los ataques impactan en el orden definido por sus tiempos de ataque, tiempos de ataque más rápidos antes que más lentos. Si los ataques tienen el mismo tiempo de ataque, el ataque con la longitud de arma más grande impacta primero. *Nota:* Si dos o más ataques tienen el mismo tiempo y la misma longitud de arma, son simultáneos

Longitud de Arma

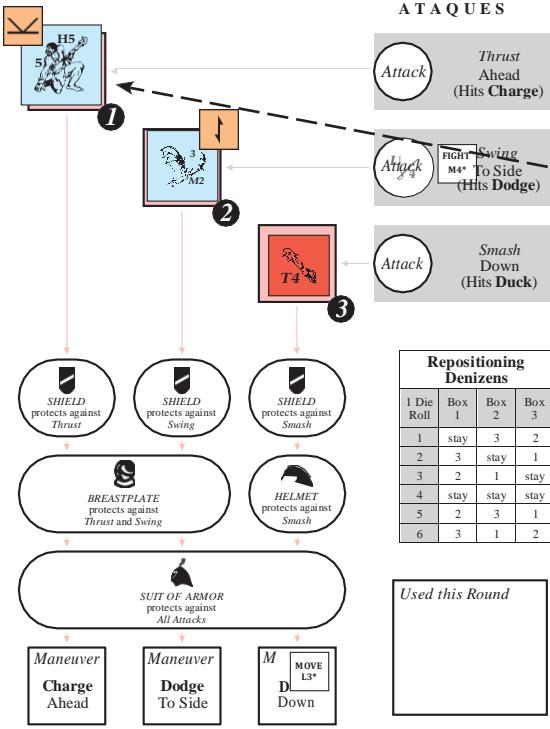
<i>Lightning Bolt (Hechizo)</i>	18
<i>Roof Collapses (Hechizo)</i>	
<i>Demonio/Diablillo (Hechizo)</i>	17
Arco Medio	16
<i>Cabeza de Dragón (Aliento de Fuego)</i>	15
<i>Stones Fly (Hechizo)</i>	
Arco Ligero	14
<i>Fiery Blast (Hechizo)</i>	
<i>Cabeza de Dragón Volador (Aliento de Fuego)</i>	13
Ballesta	12
<i>Alchemist's Mixture</i>	11
Lanza	10
<i>Cabeza de Dragón</i>	
Bastón	9
<i>Gran Espada Bane</i>	
Garrote del Gigante	8
<i>Gran Espada</i>	
<i>Espada Ancha</i>	
<i>Espada Ancha Devil</i>	7
<i>Cabeza de Dragón Volador</i>	
<i>Espada Ancha Truesteel</i>	
Mangual	6
<i>Gran Hacha</i>	5
<i>Estoque Living</i>	4
Estoque	
<i>Espada Corta</i>	3
Hacha	2
<i>Maza</i>	1
<i>Daga (ficha Fight)</i>	
diente/garra (monstruo)	0

e infligen daño al mismo tiempo (ver Regla 8.4.9m).

- c. Los impactos infligen daño de uno en uno, en el orden definido por su longitud y tiempo de ataque. Cuando un impacto infinge daño el resultado tiene efecto instantáneamente, antes de que el siguiente ataque inflige daño: si el impacto cambia la situación, entonces el siguiente impacto infinge daño de acuerdo con la nueva situación. *Nota:* Las fichas de Acción heridas no son retiradas del juego hasta el Paso de Fatiga. Un personaje que haya recibido una herida que le cause la muerte no muere realmente hasta el Paso de Fatiga, y su ataque en esa ronda no es cancelado.
 - c.1) Cuando un habitante o personaje es muerto, todos los ataques que están esperando para infiligr daño son cancelados. Cualquier arma que haga los ataques cancelados se vuelve con el lado alertado hacia arriba.
 - c.2) Si un personaje o habitante es muerto antes de que su ataque inflige daño, su ataque es cancelado y no hace efecto. *Ejemplo:* Si un personaje y un monstruo se juegan ataques mortales el uno al otro, aquel cuyo ataque se resuelva primero sobrevive.
- d. Cuando el ataque de un personaje impacta (si no es cancelado antes de que pueda hacer efecto), su arma se vuelve desalertada.
- e. Cuando un ataque impacta, infinge daño a su 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 infinge un marcador de arma o monstruo es igual a la letra de daño en el marcador atacante, más niveles adicionales por cualquier estrella de penetración en el marcador.
 - e.1) Si el ataque no impacta en armadura, cada estrella de penetración incrementa el daño un nivel.
 - e.2) Si el ataque impacta en armadura, una de las estrellas de penetración no incrementa el daño (la estrella no se pierde permanentemente, simplemente no cuenta para el ataque actual), pero cada estrella adicional incrementa el daño un nivel. *Ejemplo:* Un marcador con una letra de daño "M" (Medio) y dos estrellas de penetración infinge daño Tremendo normalmente, pero solo daño Pesado cuando impacta en armadura.
 - e.3) Si la pieza atacante no tiene estrellas de penetración, el daño que infinge no es afectado por armadura. *Ejemplo:* Un marcador Pesado sin estrellas de penetración infinge daño Pesado tanto si impacta en armadura como si no.
 - e.4) **Monstruos Blindados:** Cuando un ataque impacta en un monstruo, el ataque impacta en armadura solo si el monstruo es un Dragón, Troll o Serpiente (incluyendo Víboras).
 - e.5) **Nativos Blindados:** Cada Caballero, Gran Espadero, Piquero, Espadero y Balletero está protegido con armadura en todas direcciones, así como todos los caballos de guerra (ningún otro nativo tiene armadura). Cada ataque que impacte en uno de estos nativos impacta en armadura y es reducido en una estrella de penetración.
- f. **Modificando el Daño:** El método de ataque del arma del personaje puede modificar el daño que infinge.
 - f.1) Si impacta con un arma de *proyectil*, debe tirar en la Tabla de Proyectil y ajustar el nivel de daño según lo indique el resultado.

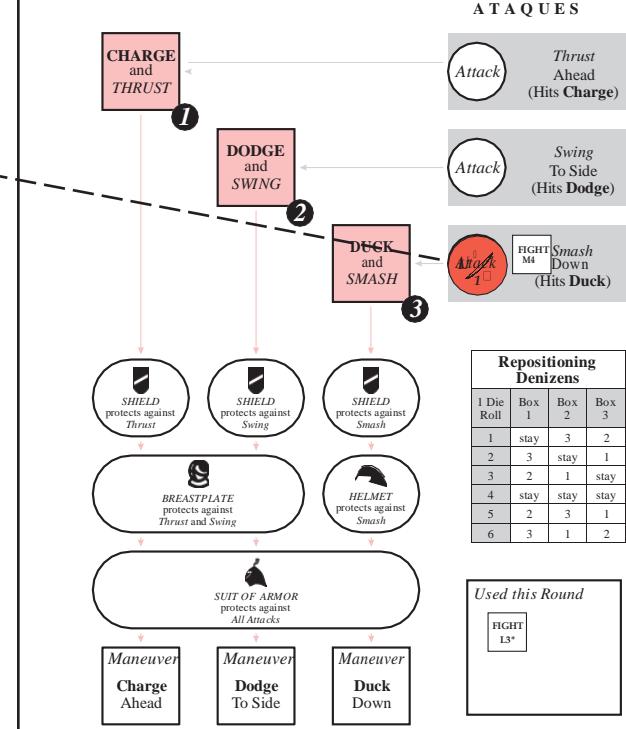
Resolviendo Ataques: Dos Personajes vs. Dos Monstruos

CHARACTER MELEE SECTION



Sección de Melé del Espadachín

CHARACTER MELEE SECTION



Sección de Melé del Elfo

El Espadachín y el Elfo están en un claro con un Gigante y un Murciélagos. El Espadachín atrae al Gigante y al Murciélagos en el Paso de Encuentro. Para esta acción, el Elfo usa una ficha *Fight L3** para alertar su Arco. En el Paso de Melé los personajes apuntan a los objetivos indicados por sus fichas de Atención. El Espadachín coloca un monstruo en cada casilla porque tiene que llenar tantas casillas como sea posible (en cualquier caso el Gigante y su garrote deben ser colocados en casillas distintas), y después de tirar dados para reposicionar y cambiar tácticas los monstruos son colocados tal como se muestra y los ataques son resueltos.

Retirando fallos: Comparar cada ataque con la maniobra de su objetivo para ver si impacta:

Gigante: El ataque del Gigante no intercepta la maniobra del Espadachín y su tiempo (5) no anticipa el tiempo de maniobra del Espadachín (3), por lo que el marcador del Gigante falla y es retirado de la casilla.

Garrote: El garrote intercepta la dirección de maniobra del Espadachín, por lo tanto impactará.

Murciélagos: El tiempo de ataque del Murciélagos de "2" anticipa el tiempo de maniobra del Espadachín, por lo tanto el Murciélagos impactará.

Espadachín: El ataque del Espadachín intercepta e impacta al Murciélagos.

Elfo: El Elfo usa el tiempo de ataque mostrado en su arma, por lo tanto su tiempo de ataque de "1" anticipa e impacta al Gigante.

Orden de impactos: Es la primera ronda de combate en el claro hoy, por lo tanto los ataques impactan en el orden definido por la longitud de sus armas. Impactan en el siguiente orden: Elfo, Garrote, Espadachín y Murciélagos. *Nota:* En rondas posteriores, los ataques impactarían en el orden definido por sus tiempos de ataque, y el orden sería: Elfo, Murciélagos, Garrote (mayor longitud gana empates) y Espadachín.

Elfo: El ataque del Elfo infinge daño Pesado (daño Ligero más dos estrellas de penetración), y como el Arco es un arma de proyectil tira en la Tabla de Proyectil. Saca un "2", lo que aumenta el daño un nivel a Tremendo, matando al Gigante.

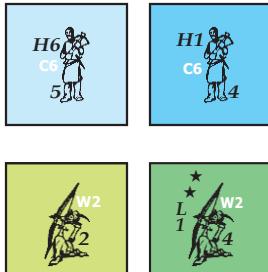
Garrote: Cuando el Gigante es muerto, el ataque de su garrote es cancelado.

Espadachín: El ataque del Espadachín infinge daño Ligero más un nivel por penetración. Como jugó una ficha *Fight* cuya fuerza excede el peso del arma que golpea, gana un nivel extra, por lo que su ataque infinge daño Pesado, matando al Murciélagos.

Murciélagos: Cuando el Murciélagos es muerto su ataque es cancelado.

f.2) Si juega un arma de *golpe* con una ficha *Fight* cuya fuerza exceda el peso del arma, el daño aumenta en un nivel. El daño solo aumenta un nivel sin importar cuánta fuerza extra tenga la ficha *Fight*. *Ejemplo:* Si juega una ficha *Fight* Media, Pesada o Tremenda con un arma de golpe Ligera, el daño se incrementa un nivel (a Media, más cualquier penetración).

f.3) *Especial:* Una “daga” (una ficha *Fight* jugada sola) es un arma de golpe “Despreciable” con una estrella de penetración. Siempre gana un nivel por exceso de fuerza *Fight*, por lo que infinge daño Medio cuando no encuentra armadura y daño Ligero cuando impacta en armadura.



g. Saeteros: Los Arqueros y Ballesteros disparan armas de proyectoil, por lo que el daño que infligen es modificado por la Tabla de proyectoil. Cuando un Arquero o Balletero impacta, uno de los jugadores tira por él en la Tabla de Proyectoil y el resultado modifica el daño que infinge.

g.1) Los modificadores de tirada de dado del jugador no afectan a esta tirada – está tirando por el nativo, no por sí mismo. Cualquier jugador puede tirar.

g.2) Los Arqueros tienen su propio modificador de la tirada del dado: cuando un jugador tira en la Tabla de Proyectoil para el ataque de un Arquero, tira solo un dado. Esto no se aplica al Balletero, que tira dos dados.
Nota: Cuando está con el lado claro boca arriba (el lado sin valores de ataque), un marcador de Arquero no puede atacar.

h. Cuando el objetivo es un habitante, comparar el daño final infligido por el ataque con la vulnerabilidad del habitante. Las vulnerabilidades de los monstruos están definidas por el tamaño de su marcador. Las vulnerabilidades de los nativos están definidas en la Lista de Nativos, y las vulnerabilidades de los caballos (pertenecientes a ambos nativos y personajes) se muestran en la Lista de Caballos. Si el daño iguala o excede su vulnerabilidad, el habitante es muerto. Si el daño es menor que la vulnerabilidad, el daño no hace efecto. Después de que el impacto haga su efecto, el marcador del arma atacante se vuelve por su lado desalertado.

i. Caballos Nativos: Si un nativo está montando un caballo, su propio marcador define la dirección de su ataque, pero cada ataque dirigido a él es resuelto contra su caballo: el ataque es comparado con el tiempo y dirección de la maniobra del marcador del caballo para ver si impacta, y si impacta infinge daño sobre el caballo, no el jinete. Si el caballo es muerto antes de que todos los impactos sobre él hayan tenido efecto, los impactos restantes infligen daño sobre el jinete; los impactos y fallos definidos previamente por la maniobra del caballo permanecen en efecto durante el resto del Paso de Melé. *Ejemplo:* Dos ataques *Thrust* con tiempos de ataque distintos interceptan a un caballo haciendo la maniobra *Charge*. El primero mata al caballo. El segundo *Thrust* infinge daño sobre el jinete, independientemente de la maniobra que usara.

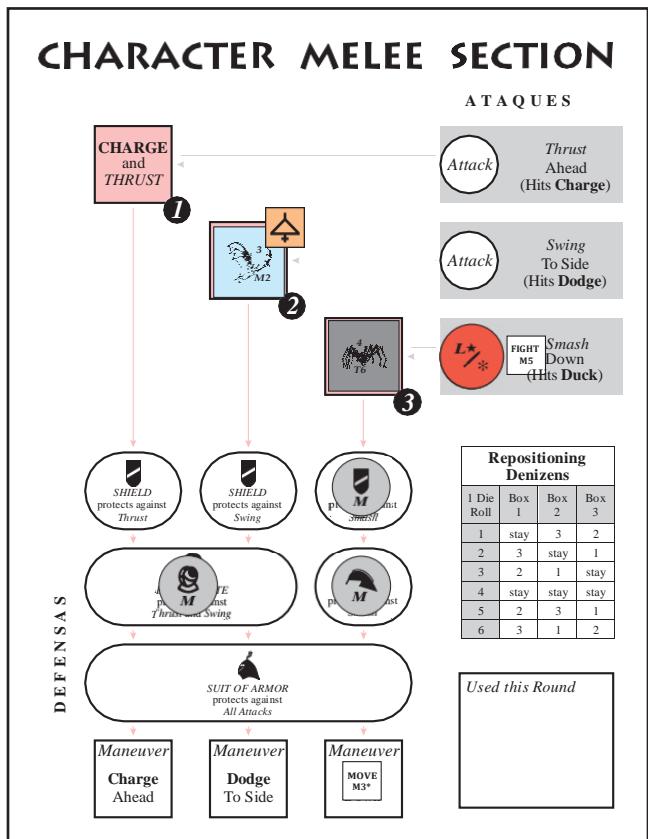
j. Cuando el objetivo es un personaje, determinar si el ataque daña a su caballo, su armadura o a él mismo.

j.1) Si el personaje jugó un caballo para maniobrar en el Paso de Melé, entonces el ataque impacta en el caballo y no se infinge ningún daño en el personaje o su armadura. Comparar 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, el caballo es muerto y retirado del juego por el resto de la partida. Si el daño es menor que la vulnerabilidad, el caballo no es afectado.
Nota: Si el caballo es un caballo de guerra, el ataque golpea sobre armadura y es reducido en una estrella de penetración.

- j.2) Si el personaje no jugó un caballo, entonces el ataque infinge daño sobre él o su armadura. Si la flecha roja desde la casilla del atacante pasa por un óvalo que contiene una pieza de armadura, entonces el ataque impacta en esa armadura y es reducido en una estrella de penetración, y la mayor parte del daño es infijido sobre la armadura en vez del personaje. *Excepción:* Si el daño final de un ataque de proyectil excede de Tremendo (ver Tabla de Proyectil), mata al objetivo sin afectar a su armadura (impacta en un punto vital no protegido).
- j.3) La dirección del ataque (no la maniobra del personaje) define qué armadura es impactada. El ataque solo impacta una pieza de armadura: se detiene e impacta en la primera pieza de armadura que se encuentra. Si impacta en un óvalo que contiene una carta de armadura y un marcador de armadura, impacta solo en el marcador, no en la carta. *Excepción:* El *Ointment of Steel* detiene todos los ataques antes de impactar en armadura.
- j.4) Si el ataque infinge daño Medio o mayor sobre la armadura, el personaje sufre una herida (ver Regla 8.5.3).
- k. Cuando un marcador de armadura es golpeado por daño igual a su resistencia, la armadura se vuelve “dañada”. Cuando es golpeado por daño que excede su resistencia, la armadura es destruida. *Ejemplo:* Un escudo Medio es dañado por daño Medio, destruido por daño Pesado o Tremendo.
- k.1) Cada marcador de armadura se coloca por su lado “intacto” al inicio del juego. Cuando es dañado se vuelve por su lado “dañado”, y permanece así hasta ser reparado o destruido. Mientras está dañado, protege a su propietario normalmente.
- k.2) Cuando una armadura dañada es dañada de nuevo, es destruida.
- k.3) Cuando un marcador ordinario de armadura es destruido, su propietario no obtiene ninguna compensación. El marcador destruido es vuelto inmediatamente por su lado intacto y colocado en la Carta de Preparación: los cascós y escudos van a la casilla de los Soldados, las corazas van a la casilla de la Guardia, y los trajes de armadura van a la casilla de la Orden. *Explicación:* El marcador regenerado representa armadura recién fabricada. Cada marcador ordinario de armadura está siempre en el juego – cada vez que es destruido reaparece inmediatamente como una nueva pieza de armadura.
- k.4) Cuando una carta de armadura o marcador de tesoro es destruido, es retirado del juego por el resto de la partida. *Especial:* El propietario de la armadura obtiene oro anotado para reflejar el valor de las joyas y el metal del tesoro destrozado. La Lista de Marcadores de Tesoros muestra el valor de cada marcador de tesoro destruido, y la Lista de Armaduras muestra el valor de cada carta de armadura destruida.
- k.5) Las cartas de armadura no pueden ser dañadas. Cuando una carta de armadura es golpeada por daño que iguala o excede la resistencia de la armadura, la carta de armadura es destruida.
- I. Cuando una pieza de armadura o un caballo es destruido es retirado instantáneamente del juego. No protege a su propietario de los ataques que infligen daño después de eso. *Ejemplo:* Tres ataques *Smash* Pesados con tiempos de ataque distintos impactan en el Capitán, que jugó un caballo de labor y lleva un casco. El primer impacto mata al caballo, el segundo impacto destruye el casco, y el tercer impacto mata al Capitán.

Cartas de Armadura

BEJEWELED DWARF VEST H armor vs. THRUST  (Soldiers 10F) M N:5 27	GOLDEN ARM BAND M armor vs. SWING  (Lancers 3F) L 15
GOLDEN CROWN M armor vs. SMASH  (Guard 20F) H N:-15 50	<i>Potion OINTMENT OF STEEL</i> counts like T armor, any blow (discard to SHAMAN) - 4



Sección de Melé de la Amazona

- m. Los ataques simultáneos (ataques con la misma longitud de arma y tiempo de ataque) infligen daño en el mismo instante, antes de que la situación cambie. Si dos individuos se infligen simultáneamente golpes letales el uno al otro, ambos mueren. Si dos ataques impactan en la misma armadura o caballo, todos infligen daño en él, incluso si infligen suficiente daño para destruirlo varias veces; la armadura o caballo no es retirado hasta que todos los ataques simultáneos se acaben. Si dos o más ataques dañan la misma pieza de armadura, es destruida. *Ejemplo:* Tres ataques Pesados simultáneos impactan en el traje de armadura Pesado de un personaje. Cada ataque infinge una herida y dos de ellos destruyen la armadura, pero el tercer ataque también impacta en la armadura, no en el personaje.
- n. Si la flecha roja no pasa a través de un óvalo que contenga una armadura, el ataque infinge daño directamente en el personaje. Comparar el nivel de daño final con la vulnerabilidad del personaje (de su carta de Personaje). Si el daño iguala o excede su vulnerabilidad, está muerto. Si el daño es menor que su vulnerabilidad pero mayor que "Despreciable", entonces sufre una herida. Los ataques que infingen daño "Despreciable" no tienen ningún efecto. *Nota:* La Regla opcional 10.A.1 Heridas Severas permite que el daño igual cause múltiples heridas en vez de matar al personaje.
- o. Cuando un individuo es transmorfizado en una criatura, usa la vulnerabilidad de la criatura cuando es impactado.
- p. Cuando un personaje es muerto, todos los habitantes en su hoja quedan sin asignar; serán asignados a nuevos objetivos al inicio del siguiente Paso de Encuentro. Todos sus mercenarios quedan instantáneamente no contratados. Si sus antiguos mercenarios

Combate: Efecto de la Armadura

Ambos monstruos impactan en la Amazona que jugó una ficha Move M3* en Duck (la Araña coincide en su dirección y el ataque M2 del Murciélagos anticipa su tiempo de movimiento). La flecha desde la casilla del Murciélagos llega hasta su coraza, por lo que el Murciélagos infinge daño Medio en la coraza, dañándola e infligiendo una herida en la Amazona. La flecha de la Araña va a su escudo, por lo que su ataque infinge daño Tremendo en el escudo, destruyéndolo e infligiendo otra herida a la Amazona. El casco no es afectado.

El ataque de la Amazona falla.

están atacando o son atacados por monstruos o nativos no contratados, inmediatamente se desenganchan e interrumpen sus ataques. Si sus antiguos mercenarios están atacando o son atacados por otro personaje o sus nativos contratados, los antiguos mercenarios y su grupo de nativos empiezan a combatir instantáneamente a ese personaje y sus nativos contratados, y continúan sus ataques.

- q. Cuando un nativo o un caballo nativo es muerto, es retirado del juego hasta que es regenerado. Cuando un nativo es muerto, su caballo también lo es. Cuando su caballo es muerto el nativo sobrevive, a menos que sea muerto separadamente.
- r. Los hechizos de Ataque atacan e infligen daño como las armas. Cuando impactan, pueden impactar en armadura y caballos normalmente, como las armas. Los demás hechizos infligen sus efectos directamente en el objetivo, ignorando su armadura y caballo; no son detenidos por armaduras o caballos.
- s. Después de que todos los ataques hayan impactado o sido cancelados, cada personaje recoge su ficha de Atención para usarla en la siguiente ronda de combate, y coloca cualquier monstruo y nativo no contratado de su hoja de vuelta a la parte superior de su hoja sin girarlas. Comienzan la siguiente ronda por el mismo lado con el que acabaron la ronda.

8.5 Fatiga y Heridas

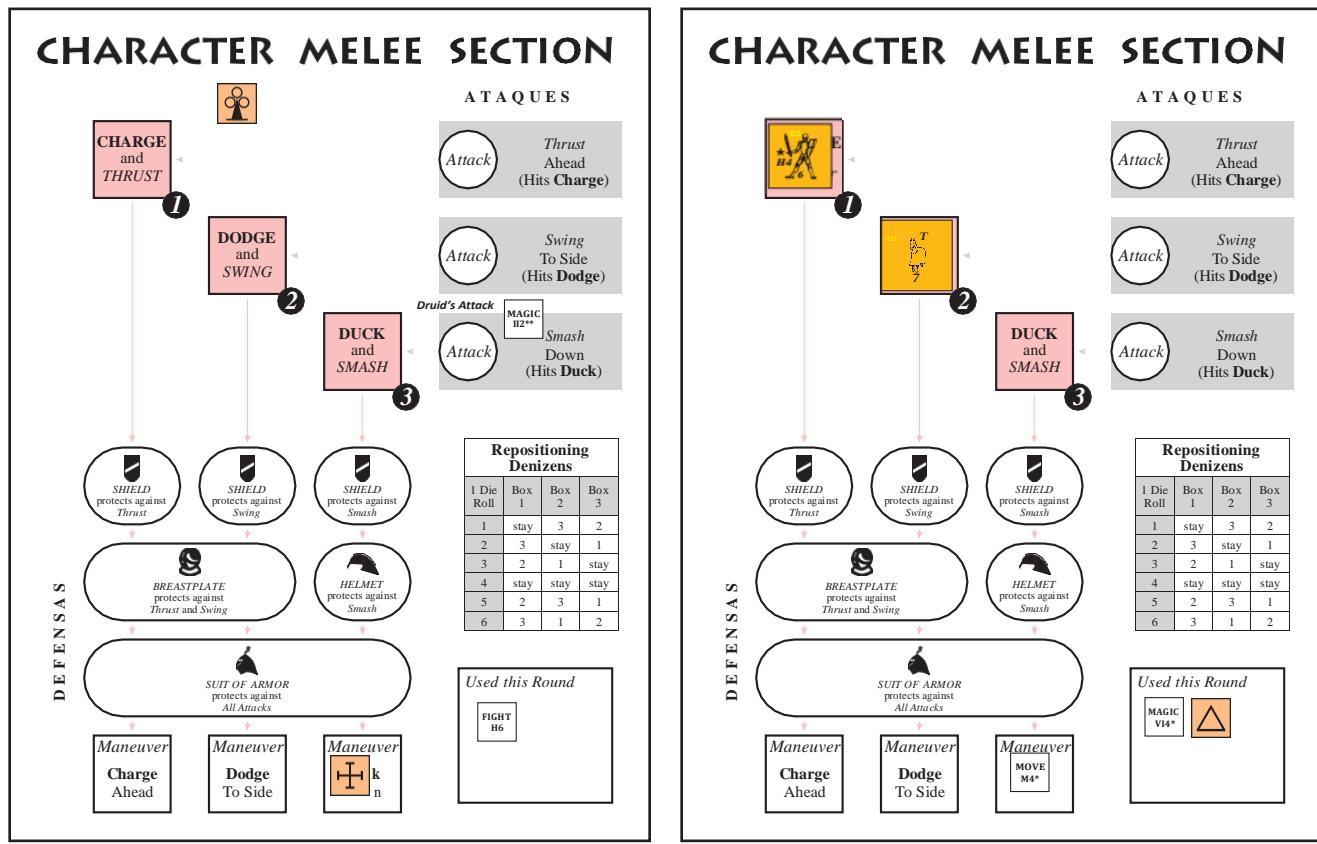
Al final de cada ronda de combate, durante el Paso de Fatiga, cada personaje debe desactivar fichas de Acción para pagar por la fatiga y heridas en que incurrió durante la ronda.

8.5.1 Fatiga: Cada personaje puede jugar normalmente fichas *Fight* y *Move* por un total de dos asteriscos por ronda (algunos Tesoros permiten jugar más asteriscos). Si juega fichas sin asteriscos o un total de un asterisco, no se fatiga. Si juega fichas con un total de dos o más asteriscos, debe fatigarse moviendo fichas con asteriscos de su estatus activo a inactivo (fatigado). El número de asteriscos que debe fatigar es igual al número de asteriscos jugados menos uno.

- a. Puede fatigar cualquier ficha con asteriscos que tenga en juego, incluyendo fichas que haya jugado esta ronda, siempre que sean del mismo tipo que los asteriscos extra jugados. Si solo jugó fichas *Move*, debe fatigar una ficha *Move*, y si jugó solo fichas *Fight*, debe fatigar una ficha *Fight*. Si jugó tanto fichas *Move* como fichas *Fight*, debe especificar qué asterisco no se fatiga, y fatigar asteriscos del mismo tipo(s) que los restantes asteriscos jugados. Si fatiga una ficha de asterisco doble puede recuperar una ficha de un solo asterisco del mismo tipo para “hacer cambio” (ver Regla 4.2.5).
- b. Cuando un personaje no juega asteriscos no obtiene asteriscos – simplemente no tiene que fatigar ninguno.
- c. Normalmente un personaje no jugará más de dos asteriscos, pero si usa las cartas de Tesoro *Potion of Energy* o *Girtle of Energy* para jugar más de dos asteriscos, entonces los asteriscos extra también se fatigan. El número de asteriscos que fatiga es siempre uno menos que el número de asteriscos jugado.
- d. Un personaje transmorfizado paga sus costes de fatiga normalmente en la ronda en que es transmorfizado.

8.5.2 Las fichas *Magic* y las fichas de color jugadas durante una ronda de combate no cuentan para fatiga al final de la ronda. Ellas pagan su propio coste de fatiga fatigándose de modo

Combate: Lanzando Hechizos



Atardecer: El Peregrino y el Caballero Blanco, con el nativo O3 contratado por el Caballero Blanco, están descubiertos en un claro con sus enemigos jurados, el Hechicero (descubierto) y el Druida (escondido).

Paso de Encuentro – Despliegue y Acciones: El Caballero Blanco despliega al O3, con su caballo por su lado de galopar 4*, contra en Hechicero. El Hechicero, incapaz de huir corriendo porque su movimiento más rápido es *Move M4*, usa una ficha *Magic VI4** y una ficha de magia de color Púrpura para lanzar el hechizo “*Transform*” como su acción. Puede lanzar un hechizo porque su ficha *Magic* es igual en velocidad al caballo del O3. El Peregrino lanza el hechizo “*Exorcise*” usando su ficha *Magic I4** y una ficha de magia de color Blanco, y el Druida lanza el hechizo “*Stones Fly*” con su ficha *Magic II2*** y una ficha de magia de color Gris. El Caballero Blanco alerta su espada con una ficha *Fight H6*.

Paso de Melé – Elegiendo Objetivos: El Caballero Blanco elige al Hechicero, el Peregrino selecciona el claro como objetivo de su hechizo, el Hechicero elige al Caballero Blanco, y el Druida elige al Peregrino y al Caballero Blanco, quedando descubierto.

Activación de Hechizos: En orden de su tiempo de compleción, el “*Stones Fly*” con velocidad de “2” entra primero en efecto. Este hechizo de Ataque tendrá que coincidir direcciones o anticipar la velocidad de maniobra del Peregrino y el Caballero Blanco cuando se jueguen los ataques y maniobras. Como el Peregrino es el objetivo del hechizo más rápido del Druida, su hechizo es roto y su ficha *Magic I4** se fatiga. El Peregrino no puede atacar con su bastón esta ronda porque su objetivo para esta ronda es el claro. El “*Transform*” del Hechicero es el siguiente hechizo en cobrar vida, afectando al Caballero Blanco. El Hechicero saca un “5” (5, 3) en la Tabla de Transformación, y el Caballero Blanco es transformado en una Ardilla!

Ataques y Maniobras: En su Sección de Melé, el Hechicero coloca al O3 en “*Charge and Thrust*” y el caballo del O3, vuelto por su lado de caminar, en “*Dodge and Swing*”. Ya ha jugado un asterisco con su ficha *Magic VI4**, por lo que juega una ficha *Move M4** con un solo asterisco en “*Duck*” para evadir el ataque del O3. El Peregrino, no lo bastante rápido para evitar el ataque del Druida, maniobra con *Move M5* en “*Dodge*”. El Caballero Blanco, transformado ahora en una Ardilla, juega una ficha de Acción en “*Duck*” para representar la velocidad de movimiento de “2” de la Ardilla. Como Ardilla, él no puede jugar un ataque. El Druida coloca su *Magic II2*** en el círculo de ataque “*Smash*” de su hoja para atacar a sus dos objetivos. El Hechicero saca un “4” (permanecer) como tirada para repositionar al O3 y el O3 no cambia tácticas, y los ataques y maniobras son revelados (ver las ilustraciones arriba).

Resolviendo Ataques: El Druida impacta en el Peregrino por anticipación y en el Caballero Blanco/Ardilla al interceptar direcciones. El O3 falla contra el Hechicero. El Druida tiene cuatro ataques, dos contra cada objetivo. Saca “5” (5, 3) y “2” (2, 1) en la Tabla de Proyectil para dos ataques L* contra el Peregrino. El segundo ataque infinge daño Pesado (daño Ligero más una estrella de penetración aumentado un nivel por la Tabla de Proyectil) y mata al Peregrino. El Druida saca “6” (6, 5) y “4” (4, 3) en la Tabla de Proyectil contra el Caballero Blanco/Ardilla, infligiendo daño Ligero que iguala la vulnerabilidad de la Ardilla. El Caballero Blanco es muerto, rompiendo el hechizo del Hechicero. Ambas fichas *Magic* del Hechicero y el Druida se fatigan.

Resultado: El O3 está ahora no contratado y en la hoja del Hechicero, combatiendo al Hechicero durante el resto del día. En la Ronda 2, el Hechicero huye corriendo del O3 usando una ficha *Move M5*, que es más rápida que el caballo del O3 por su lado de caminar. El Druida y el O3 acaban el día en el claro, y el Druida recibe el oro posesiones y notoriedad del Caballero Blanco y el Peregrino.

automático: las fichas de color se fatigan cuando se usan, y las fichas *Magic* se fatigan cuando finaliza el hechizo. Las fichas *Magic* cuentan para el límite de esfuerzo del lanzador del hechizo, pero las fichas de color no. *Ejemplo:* Si el Druida juega una ficha *Magic* II3* para lanzar un hechizo y su *Move* L3* para maniobrar en la misma ronda, no tiene que fatigar una ficha *Move*. Su ficha *Magic* II3* se fatigará cuando el hechizo expire, pagando el coste de fatiga del paso. Si juega su ficha *Magic* II2** no puede jugar una ficha *Move* con un asterisco porque excedería su límite de esfuerzo.

- 8.5.3 Heridas:** Cada personaje debe herir una ficha activa por cada herida infligida sobre él durante esta ronda. Obtiene una herida por cada ataque que le infilja daño Ligero o superior sobre él, o daño Medio o superior sobre su armadura. No es herido por ataques que impacten en su caballo. Puede herir cualquier ficha de Acción que tenga en juego, incluyendo fichas que jugara esta ronda (ver Regla 4.2.5). Un personaje Transmorfizado no puede ser herido.

8.6 Desenganche

- 8.6.1** Al final de cada ronda de combate, todos los monstruos Tremendos con el lado rojo boca arriba permanecen asignados a sus objetivos y todos los monstruos y nativos no contratados que estén asignados a personajes permanecen asignados a ellos. Todos los demás habitantes, contratados o no, quedan sin asignar.
- 8.6.2** Si un monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba está asignado a un nativo al final de una ronda, al inicio de la siguiente ronda el monstruo pasa a ser el defensor en su propia hoja y el nativo se convierte automáticamente en su objetivo. Otros nativos pueden ser asignados para atacar al monstruo, pero el nativo no puede ser atacado por otros habitantes.
- 8.6.3** Los habitantes no controlados permanecen sobre su lado claro u oscuro según acabaran la ronda.

8.7 Botín de Combate

- 8.7.1** Cuando un personaje mata a un monstruo, obtiene inmediatamente puntos anotados de Fama y Notoriedad. Obtiene los puntos de bono del monstruo, multiplicados por el número de monstruos que haya matado ese día (incluyendo al monstruo que acaba de matar). *Ejemplo:* Él consigue los puntos de bono básicos por el primer monstruo que mata ese día, el doble de puntos por el segundo monstruo que mata, el triple de puntos por el tercer monstruo, etc. *Nota:* Los marcadores de cabeza y garrote no cuentan como muertes separadas.
- A medida que mate monstruos los alinea para llevar la cuenta de cuántos ha matado ese día. Comienza una nueva línea cada día.
 - Si dos o más personajes matan al mismo monstruo simultáneamente, dividen los puntos de bono igualmente, reteniendo fracciones, y cada personaje lo cuenta como una muerte: obtiene su parte de los puntos de bono multiplicados por su número de muertes (incluido el monstruo compartido). *Ejemplo:* El Elfo y el Druida matan simultáneamente a un Lobo, que vale 1 punto de Notoriedad. Cada personaje obtiene medio punto de Notoriedad multiplicado por su número de muertes. Es la cuarta muerte del día para el Elfo, por lo que obtiene 2 puntos de Notoriedad y su próxima muerte contará como la quinta. Es la primera muerte del día para el Druida, por lo que solo consigue medio punto de Notoriedad, y su próxima muerte será la segunda.
 - Los personajes solo comparten una muerte si sus ataques son perfectamente simultáneos, iguales en tiempo de ataque y longitud. Si un personaje impacta primero, obtiene todos los puntos y los personajes que impacten más tarde no obtienen nada.

8.7.2 Cada personaje o nativo muerto por un personaje cuenta como una muerte igual que un monstruo. Lo añade a su línea de muertes del día, y multiplica la Fama y Notoriedad obtenida cuando mata a un habitante.

- a. Cuando un personaje mata a un nativo, obtiene su bono de Notoriedad multiplicado por el número de muertes que hizo ese día (incluyendo el nativo que acaba de matar), y obtiene el bono en Oro del nativo, sin multiplicación. Los nativos no tienen bono de Fama.
- b. Cuando mata a otro personaje, toma la Notoriedad anotada de la víctima, sin multiplicación (si su víctima tiene Notoriedad negativa anotada, pierde Notoriedad). No obtiene los puntos de Fama de su víctima – cuando un personaje es muerto, su Fama simplemente se desvanece. La víctima cuenta como una muerte.
- c. Cuando un hechizo mata a un personaje o habitante, el lanzador del hechizo lo cuenta como muerte suya y obtiene los puntos por ella. Si mata varios individuos simultáneamente, calcula sus puntos como si los hubiera matado de uno en uno, comenzando por el individuo que valga más puntos (sin multiplicación) y acabando con el que valga menos puntos.
- d. Cuando un personaje mata a un personaje o líder contratado, coge también cualquier pertenencia y oro anotado que tuviera la víctima con él. Cuando un personaje es muerto, sus hechizos anotados se desvanecen. El asesino no los obtiene.
- e. Cuando un personaje mata un caballo, no obtiene nada. Los caballos no cuentan como muertes salvo con el propósito de extender rondas de combate en un claro (ver Regla 8.8.3).

8.7.3 Mercenarios: Cuando un mercenario mata a una víctima, el personaje contratante obtiene instantáneamente sus puntos de Fama y Notoriedad, sin importar donde se encuentre en el mapa. El personaje no puede contar la víctima como muerte; solo puede contar una muerte si la causa él mismo.

- a. Cuando cualquier mercenario mata un monstruo, el personaje contratante obtiene su bono básico de Fama y Notoriedad, sin multiplicación. Cuando un mercenario mata un nativo, el personaje contratante obtiene su bono básico de Notoriedad, sin multiplicación. Cuando un mercenario mata a un personaje, el personaje contratante obtiene la Notoriedad anotada de la víctima, sin multiplicación.
- b. Además, cuando un líder contratado o monstruo controlado mata un nativo, el líder añade su bono en Oro a su oro anotado. Cuando mata a un personaje o líder contratado, toma también cualquier oro anotado y pertenencias que lleve la víctima con él. Conserva las pertenencias y el oro para el personaje contratante. Cuando un subordinado o monstruo contratado mata a una víctima, nadie obtiene ningún oro y las pertenencias de la víctima son abandonadas en el claro.

8.7.4 Monstruos: Cuando un monstruo mata a un personaje o líder contratado, el oro de la víctima se desvanece y sus pertenencias son abandonadas en el claro.

8.7.5 Nativos No Contratados: Cuando cualquier nativo no contratado (ya sea un líder o no) mata a un personaje o líder contratado, el oro de la víctima se desvanece y sus pertenencias son colocadas en la casilla del nativo en la Carta de Preparación.

8.7.6 Matando Habitantes: Cuando un monstruo o nativo es muerto, es retirado del juego hasta que se regenera y vuelve al juego al final de una semana. Los visitantes nunca pueden ser muertos.

8.7.7 Cuando un nativo contratado es muerto, queda instantáneamente no contratado, y el personaje contratante pierde puntos de Notoriedad iguales al bono de Notoriedad del nativo.

- 8.7.8** Cuando un líder no contratado es muerto, las pertenencias de su grupo son abandonadas en su claro, en el mismo orden en que están apiladas dentro la casilla del grupo. Cuando un líder contratado es muerto, las pertenencias de su grupo permanecen en la Carta de Preparación, fuera de juego, hasta que se regenere.
- 8.7.9** Cuando un personaje es muerto, sus líderes contratados conservan las pertenencias que estén llevando; estas pertenencias son colocadas en la Carta de Preparación con las pertenencias de su grupo.

8.8 Finalizando el Combate en un Claro

- 8.8.1** **Fin de la Ronda:** Despues del Paso de Fatiga, los personajes determinan si habrá otra ronda de combate. Si el combate continúa, los personajes y habitantes inician la siguiente ronda de combate.
- 8.8.2** Si los personajes o habitantes contratados o controlados permanecen en el claro, el combate termina si hay dos rondas consecutivas en las que ninguna ficha es fatigada o herida; ninguna armadura es dañada o destruida; ningún hechizo es lanzado; ningún personaje, habitante o caballo es muerto; y no hay monstruos con el lado rojo boca arriba. El combate termina incluso si el claro contiene monstruos y personajes descubiertos. *Explicación:* Los monstruos se calman cuando no pueden enfrentarse con los personajes. *Nota:* Los personajes pueden extender el combate si causan que alguna de estas cosas suceda (por ejemplo, lanzando un hechizo o fatigando voluntariamente una ficha de color), incluso si todos los personajes están escondidos.
- 8.8.3** Haya o no una lucha en curso, cuando hay un personaje o habitante contratado o controlado en un claro, el combate continúa hasta que pasen dos rondas consecutivas sin las consecuencias descritas arriba. Los personajes pueden huir del claro durante esas dos rondas.
- 8.8.4** El combate en un claro termina inmediatamente cuando no hay personajes, nativos contratados o monstruos controlados en el claro.
- 8.8.5** **Comerciando y Reorganizando Pertenencias:** Al final de la última ronda de combate en un claro, cualquier personaje que permanezca en el claro puede reorganizar sus pertenencias y comerciar unos con otros normalmente (ver Regla 7.2.1), incluso si están descubiertos y hay monstruos en el claro. *Nota:* Para acelerar el juego, los jugadores pueden acordar comerciar en todos los claros simultáneamente (cada personaje aún comercia solo en su propio claro). El comercio simultáneo solo se permite si lo acuerdan todos los jugadores; si un solo jugador lo veta, entonces solo se comercia en un claro cada vez.
- 8.8.6** Al final del combate, los marcadores de habitantes contratados y controlados son vueltos con el lado oscuro hacia arriba si aún están escondidos y con el lado claro hacia arriba si están descubiertos. Los marcadores de monstruos y habitantes no contratados y no controlados son vueltos con el lado claro hacia arriba.

8.9 Medianoche

- 8.9.1** A Medianoche el día de juego finaliza. Si es el 28º día de juego, el juego finaliza y los jugadores determinan quién ha vencido.
- 8.9.2** Si el juego aún no ha acabado, automáticamente tienen lugar varios efectos:
- Cada Poción activada ese día expira y es devuelta, boca abajo, a la casilla nombrada en la carta. La Poción puede entonces ser comprada al propietario de esa casilla y usada de nuevo. Las Pociones pueden ser compradas y usadas cualquier número de veces.

- b.** Todos los marcadores de armas son vueltos con el lado desalertado hacia arriba.
- c.** Todas las fichas *Magic* alertadas se fatigan.
- d.** Todos los hechizos Permanentes se vuelven inertes, a menos que sean suministrados por una fuente continua de magia de color.
- e.** Todos los hechizos de Combate expiran.
- f.** Las Maldiciones son retiradas de cualquier personaje que esté en el mismo claro que la Capilla.

8.9.3 Un nativo se vuelve automáticamente no contratado a medianoche del último día de su plazo de contrato.

8.9.4 Un personaje se puede suicidar a Medianoche de cualquier día.

8.9.5 Finalmente, todas las fichas de mapa boca arriba (excepto *Lost City* y *Lost Castle*) se giran boca abajo, y el juego procede al siguiente día.

9. Finalizando el Juego

9.1 Muerte y Reinicio de Personajes

9.1.1 Muerte de Personajes: Los personajes pueden ser muertos por monstruos, nativos, otros personajes o resultados del Poder del Abismo. Los personajes también pueden ser muertos por heridas o fatiga, o por suicidio.

- a. Los personajes pueden ser muertos al instante al recibir un golpe directo en combate con una fuerza de ataque igual o mayor que su vulnerabilidad. *Nota:* Bajo la Regla opcional 10.A.1 Heridas Severas, los golpes iguales a su vulnerabilidad pueden resultar en múltiples heridas en vez de la muerte.
- b. Los personajes pueden ser también heridos en combate hasta la muerte por múltiples golpes o por heridas recibidas debido a fatiga involuntaria cuando todas las fichas están ya fatigadas. Tan pronto como todas las fichas del personaje estén heridas o asignadas a hechizos, él resulta muerto. Al determinar qué fichas herir, los jugadores deben herir primero todas sus fichas en juego no encantadas, después sus fichas en juego encantadas y luego cualquier ficha fatigada. Esta es la única ocasión en que las fichas fatigadas pueden ser heridas. Las fichas dedicadas a hechizos no pueden ser heridas y no cuentan al determinar si todas las fichas han sido heridas (ver Regla 4.2.5).
- c. Cuando todas las fichas de un personaje están fatigadas, heridas o dedicadas a hechizos, la única actividad que puede anotar y realizar es una fase de Descansar. Si el personaje no puede hacer una fase de Descansar en la siguiente fase de Día (por ejemplo, debido a la maldición *Mala Salud*), resulta muerto. *Nota:* Ciertos tipos de clima en las Reglas opcionales 10.E.1 Estaciones/Clima requieren fatiga involuntaria de fichas, y pueden eventualmente resultar en muerte. Ver las reglas de Estaciones/Clima para detalles.
- d. Si el personaje es muerto sus objetos son abandonados en el claro, y su Fama, Notoriedad, oro, hechizos y descubrimientos anotados se pierden. El personaje muerto determina el orden en que son apilados los objetos abandonados.

9.1.2 Nuevos Reemplazos: Cuando un personaje es muerto, puede volverá comenzar al día siguiente. El nuevo personaje es considerado como un individuo completamente diferente del que acaba de morir. Un pariente, quizás.

- a. Cuando el personaje de un jugador es muerto, puede elegir cualquier personaje que no esté en uso (incluyendo el personaje recién muerto) y reentrar en el juego al inicio del siguiente día de juego. Toma una nueva hoja de Historia Personal, anota nuevos Requisitos de Victoria y procede como si fuera el inicio del juego. Si no puede conseguir sus armas y armaduras iniciales de los nativos, las coge de los objetos abandonados en el mapa; si no están en el mapa, debe apañarse sin ellas (no puede coger ninguna sustituta), pero recoge el precio en Oro de cada objeto que no pueda conseguir. *Importante:* Debe comenzar en la Posada. *Nota:* Nuevos jugadores pueden unirse al juego en progreso siguiendo el mismo procedimiento.
- b. Si dos jugadores pierden personajes el mismo día, el jugador que perdió su personaje primero elige primero uno nuevo. Si los viejos personajes murieron simultáneamente, cada jugador tira un dado y el que saque más alto elige primero.

9.2 Abandonando el Juego

9.2.1 Los jugadores pueden acordar finalizar el juego en cualquier momento (pueden jugar hasta una hora acordada, por ejemplo). Si todos abandonan a la vez, el juego finaliza como si fuera el final del mes. Si algún jugador rehúsa abandonar, el juego continúa.

9.2.2 Los personajes individuales pueden abandonar el juego de dos maneras:

- a. **Suicidándose:** Un jugador puede matar su propio personaje a Medianoche de cualquier día. Cuando se suicida, sus pertenencias son abandonadas en su claro. Cuando un jugador se suicida, debe permanecer fuera del juego al menos durante un día de juego completo. Despues de esperar un día, puede reincorporarse al juego tal como se explica en la Regla 9.1.2 (él pierde sus valores anotados y pertenencias antes de reentrar en el juego).
- b. **Abandonando el Mapa:** Los personajes pueden mover por un camino hacia el borde del mapa y abandonar pronto el juego, anotando una fase "M EDGE". Cuando un jugador mueve su personaje fuera del mapa, sus pertenencias son retiradas del juego por el resto de la partida, y su puntuación se calcula inmediatamente como si fuera el final del juego. Cualquiera de sus nativos contratados que permanezca en el mapa se vuelve no contratado.

9.3 Ganando el Juego y Puntuando

9.3.1 Finalizando el Juego: Al final del juego, cada personaje debe descartar aquellos objetos que excedan la capacidad de carga de su ficha *Move*, caballo activo o carta de Botas activa más fuerte en juego – no puede contar objetos que no puede acarrear para su victoria. Entonces usa sus pertenencias restantes y sus valores anotados para calcular su puntuación, y compara esta puntuación con sus requisitos.

- a. Cuando un personaje abandona el juego, su puntuación se calcula inmediatamente. Si sale del mapa antes del final del juego, usa sus pertenencias y valores anotados para calcular su puntuación normalmente. Si es muerto o se suicida y no reinicia, su puntuación es automáticamente -100. Si el jugador se reincorpora al juego, solo usa su nuevo personaje para definir su puntuación al final del juego; sus personajes previos no cuentan y son ignorados.
- b. Todos los hechizos son rotos al final del juego. Ningún hechizo está en efecto cuando los personajes calculan sus puntuaciones. *Nota:* Las Maldiciones sí permanecen en efecto al final del juego, y pueden afectar las puntuaciones tal como se describe debajo.

9.3.2 Puntuando: Cada personaje determina lo que ha ganado en cada categoría y resta el requisito anotado para esa categoría. El resultado es su puntuación para esa categoría. *Importante:* Si el resultado para una categoría es menor que cero, multiplicarlo por tres como penalización.

- a. Su puntuación de **Grandes Tesoros** es el número de Grandes Tesoros que posee cuando finaliza el juego, menos el número de Grandes Tesoros necesario por sus Requisitos de Victoria.
- b. Su puntuación de **Hechizos** es el número de hechizos que ha aprendido durante el juego, menos el número de hechizos necesario por sus Requisitos de Victoria. Solo puede contar un hechizo si lo ha aprendido de una carta de Hechizo. No puede contar hechizos que tuviera al inicio del juego. Si aprende un hechizo de una carta de Hechizo que duplica uno que ya tuviera al inicio del juego, puede contar el duplicado, pero no el hechizo inicial. Las cartas de Hechizo pertenecientes a Artefactos y Libros de Hechizos en su poder no cuentan para su puntuación a menos que los haya aprendido.
- c. Su puntuación de **Fama** es su Fama anotada más el valor de Fama de las pertenencias que posea al final del juego, menos la Fama necesaria para sus Requisitos de Victoria. Las pertenencias con valores de Fama negativos se restan de su puntuación. No cuenta la *recompensa* en Fama de las pertenencias que aún posea. Si tiene la Maldición Aversión, su Fama anotada cuenta como -1. Esta

Fama anotada negativa puede ser compensada por pertenencias con un valor de Fama positivo.

- d. Su puntuación de **Notoriedad** es su Notoriedad anotada más el valor de Notoriedad de las pertenencias que posea al final del juego, menos la Notoriedad necesaria para sus Requisitos de Victoria. Las pertenencias con valores de Notoriedad negativos se restan de su puntuación.
- e. Su puntuación de **Oro** es solo su oro anotado, menos los puntos de Oro necesarios para sus Requisitos de Victoria. No cuenta el precio en Oro de las pertenencias que posea; solo cuenta el oro anotado para la victoria. Si tiene la Maldición de *Cenizas*, su oro anotado cuenta como -1. *Especial:* Para ajustar los puntos de Oro que tenía disponibles al inicio del juego, debe reducir su puntuación de Oro restando 10 puntos, más el precio en Oro de todas las armas y armaduras que tuviera al inicio del juego.
- f. **Puntuación Básica:** Se divide cada categoría por su factor (1 por Grandes Tesoros, 2 por Hechizos, 10 por Fama, 20 por Notoriedad y 30 por Oro) para convertir a Puntos de Victoria. Redondear las fracciones hacia abajo, incluyendo las fracciones negativas, en su contra. El resultado es su **puntuación básica** en cada categoría.
- g. **Puntuación Bonificada:** Se multiplica la puntuación básica en cada categoría por el número de Puntos de Victoria asignados a esa categoría, y el resultado es su **puntuación bonificada** en esa categoría. *Explicación:* Los puntos que un personaje asigna a cada categoría define cuánto valora esa categoría. Un exceso de puntos vale más para él si están en una categoría que él valora, y un déficit en una categoría le penaliza más si es en una categoría que él valora.
- h. **Puntuación Total:** Se suman todas las puntuaciones básicas y las puntuaciones bonificadas, y el resultado es su **puntuación total**.
- i. Cada personaje con una puntuación total de cero o más ha cumplido con sus requisitos de victoria, y se puede decir que ha ganado el juego. Puede haber varios ganadores en el juego, o ninguno. Notar que un personaje con déficit en una categoría aún puede ganar obteniendo exceso de puntos en otras categorías. Es difícil, sin embargo, porque los déficits se triplican.
- j. El personaje que obtenga más puntos es el más exitoso. Él es el “vencedor”. ¡Habrá un vencedor incluso si nadie “gana”!

Ejemplo de Puntuación: Al inicio del juego, el Encantador selecciona sus Puntos de Victoria como se muestra en la tabla inferior.

Requisitos de Victoria

Categoría	Puntos		Necesarios
Grandes Tesoros	1	por 1	1
Hechizos Usables	2	por 2	4
Fama	1	por 10	10
Notoriedad	1	por 20	20
Oro	0	por 30	0

Él termina el juego con 1 Gran Tesoro, 16 puntos de Fama anotados, 11 puntos de Notoriedad anotados, 8 Hechizos aprendidos (además de los dos hechizos con los que comenzó), y 43 de Oro, pero tiene una maldición *Cenizas* no rota. Su Gran Tesoro es el *Scroll of Alchemy (SoA)* con un valor de Fama de -10 y un valor de Notoriedad de 15. También tiene el *Scroll of Nature (SoN)* con 5 puntos de Notoriedad. Al final del combate del Día 28 abandonó el *Sacred Grail* por lo que no cuenta sus -25 puntos de Notoriedad. Su puntuación se calcula como sigue:

Puntuación de Grandes Tesoros:

$$1 - 1 \text{ (requerido)} = 0$$

Puntuación de Fama:

$$\begin{aligned} 16 - 10 \text{ (SoA)} &= 6 - 10 \text{ (requerido)} = \\ -4 \times 3 \text{ (penalización)} &= -12 \end{aligned}$$

Puntuación de Notoriedad:

$$\begin{aligned} 11 + 15 \text{ (SoA)} + 5 \text{ (SoN)} &= \\ 31 - 20 \text{ (requerido)} &= 11 \end{aligned}$$

Puntuación de Hechizos:

$$8 - 4 \text{ (requerido)} = 4$$

Puntuación de Oro:

$$\begin{aligned} -1 \text{ (por Cenizas)} - 11 \text{ (por Oro inicial y bastón)} &= \\ -12 - 0 \text{ (requerido)} &= -12 \times 3 \text{ (penalización)} = -36 \end{aligned}$$

Puntuación Básica: -2

$$\text{Grandes Tesoros: } 0 \div 1 = 0$$

$$\text{Fama: } -12 \div 10 = -2$$

$$\text{Notoriedad: } 11 \div 20 = 0$$

$$\text{Hechizos: } 4 \div 2 = 2$$

$$\text{Oro: } -36 \div 30 = -2$$

Puntuación Bonificada: +2

$$\text{Grandes Tesoros: } 0 \times 1 \text{ VP} = 0$$

$$\text{Fama: } -2 \times 1 \text{ VP} = -2$$

$$\text{Notoriedad: } 0 \times 1 \text{ VP} = 0$$

$$\text{Hechizos: } 2 \times 2 \text{ VP} = 4$$

$$\text{Oro: } -2 \times 0 \text{ VP} = 0$$

Puntuación Total: 0

$$\text{Puntuación Básica} + \text{Puntuación Bonificada} = -2 + 2 = 0$$

¡El Encantador ha ganado el juego al cumplir con sus Requisitos de Victoria! Otro personaje, el Elfo, obtiene una puntuación de +2, y es el vencedor.

10. Reglas Avanzadas y Opcionales

Esta sección combina las secciones de Reglas Avanzadas y Reglas Opcionales del Reglamento de la Segunda Edición. Algunas de estas reglas incrementan las capacidades de los personajes, algunas afectan al equilibrio del juego, y algunas añaden sistemas completamente nuevos que mejoran ciertos aspectos del juego. Las reglas han sido reorganizadas en secciones dependiendo de cómo afectan al juego.

Los jugadores pueden usar estas reglas para aumentar la verosimilitud, modificar el equilibrio del juego, o enfatizar los aspectos del juego que encuentren más atractivos. Los jugadores deben acordar qué reglas utilizarán antes de empezar a jugar. Las reglas que elijan tienen preferencia sobre cualquier otra regla conflictiva del juego básico.

A. Capacidades Extendidas de los Personajes

Las siguientes reglas afectan a las capacidades de los personajes.

1. Heridas Severas

Esta regla da a los personajes una oportunidad de sobrevivir al daño que coincide exactamente con su vulnerabilidad.

Cuando un personaje sufre daño exactamente igual a su vulnerabilidad, sufre una “herida severa” en lugar de ser muerto. Tira dos dados y sufre un número de heridas igual al número sacado en la tirada más alta (la tirada de los dados es modificada normalmente por tesoros y hechizos).

2. Emboscadas

Los personajes pueden usar armas de proyectil o hechizos mientras están escondidos con la posibilidad de conservar su estatus de escondido.

Cuando un personaje escondido que usa un arma de proyectil especifica un objetivo, tira en la Tabla de Esconderse (aplicando los modificadores normales). Si saca un resultado de ¡Escondido! permanece escondido. Si falla en sacar un resultado de ¡Escondido!, queda descubierto. Una vez que está descubierto, permanece descubierto normalmente. Los arqueros nativos aún quedan descubiertos cuando son asignados a objetivos.

Esta regla también se aplica a un personaje escondido cuando lanza un hechizo sobre un único individuo, incluido él mismo: cuando especifique un objetivo, tira en la Tabla de Esconderse, y queda descubierto solo si falla en sacar un resultado de ¡Escondido! Si ataca a múltiples objetivos, debe volverse descubierto. *Ejemplo:* Si especifica un objetivo para *Fiery Blast*, puede permanecer escondido. Si especifica varios objetivos, queda descubierto.

3. Actividades de Volar

Los personajes voladores pueden inspeccionar las losetas sobre las que vuelan y hacer la actividad de Alertar.

Cuando un individuo está volando, puede hacer las actividades de Alertar y Otear Mejorada sin aterrizar. Aún debe aterrizar antes de hacer cualquier otra actividad, y cuando finaliza su turno. *Especial:* Cuando un individuo está volando, puede usar sus fases Básicas y Solares para anotar y hacer la actividad de Otear Mejorada. Puede buscar en cualquier claro de montaña o bosque en su loseta o en cualquier loseta adyacente; debe anotar el claro cuando anota la actividad. No puede buscar en claros de cueva.

4. Ocultando (la Actividad Opcional de Ocultar)

Esta regla y la siguiente crean alternativas a abandonar objetos que son demasiado pesados de acarrear para un personaje.

- 4.1** Cualquier personaje puede usar la actividad de Ocultar para almacenar pertenencias en un claro mientras mueve por él; en efecto, crea un sitio de tesoros privado que solo él conoce. Puede almacenar pertenencias y oro anotado en este escondite, pero mientras están en el escondite no puede usarlos ni cuentan para sus Requisitos de Victoria. Todos los personajes, líderes contratados y monstruos controlados pueden hacer la actividad de Ocultar.
- 4.2** Para anotar la actividad de Ocultar, un individuo anota una “C”. Cuando hace la actividad, puede crear un nuevo escondite o “abrir” un escondite que ya tenga en el claro. Puede crear o abrir solo un escondite por fase de Ocultar.
- 4.2.1** Para crear un nuevo escondite, él coloca una ficha sin usar en el claro para representar el escondite, y anota la ficha y el oro y pertenencias que está almacenando. Coloca las pertenencias en una pila (en el orden que desee) a un lado, y resta el oro de su oro anotado.
- a.** El escondite puede contener cualquier cantidad de oro anotado y cualquier número de caballos y/u objetos (se asume que los caballos almacenados están encerrados en un corral oculto con forraje disponible). El escondite debe contener al menos una pertenencia o un puto de oro – no puede estar completamente vacío. El oro y las cartas de Tesoro en el escondite son secretos (excepto las cartas Encantadas).
 - b.** Un individuo puede crear cualquier número de escondites, en el mismo claro o en claros diferentes. Si se queda sin fichas sin usar puede utilizar algo pequeño y único para marcar sus escondites: monedas, piezas de otros juegos, etc. Coloca las pertenencias de cada escondite en una pila separada. Solo puede crear un escondite por fase de Ocultar.
- 4.2.2** Cuando un individuo abre un escondite existente, puede añadir y retirar oro y pertenencias libremente. Un individuo solo puede abrir aquellos escondites que haya creado él mismo, y solo puede abrir un escondite por fase de Ocultar.
- 4.3** Los individuos pueden descubrir y saquear escondites como si fueran sitios. Cada individuo lleva un registro de los escondites que haya descubierto.
- 4.3.1** Cuando un individuo “Descubre ficha(s) de Sitio,” descubre todos los escondites en su claro. Un escondite puede ser transferido como cualquier otro descubrimiento: puede ser vendido; puede ser descubierto espiando a alguien cuando lo crea, abre o saquea, etc.
- 4.3.2** Cuando un individuo está en el mismo claro que un escondite que ha descubierto, puede saquearlo como un sitio de tesoros. *Especial:* El tesoro superior en la “pila” del escondite es siempre la propia ficha de escondite, representando el oro almacenado en el escondite. Cuando a un saqueador se le indica coger el “tesoro superior”, él coge el oro del escondite; si no hay oro, no obtiene nada. *Nota:* La ficha de escondite no es un marcador ni una carta de Tesoro – no puede ser cogida con Visión Mágica.
- 4.3.3** Cuando un habitante contratado o controlado crea un escondite, el personaje contratante/controlador no puede abrir el escondite. Si el habitante no le transfiere el descubrimiento, debe descubrirlo y saquearlo como cualquier otro.
- 4.4** El jugador que crea un escondite es responsable de llevar un registro de lo que contiene actualmente, añadiendo y sustrayendo oro y pertenencias a medida que son añadidos o retirados. Cuando todas las pertenencias y el oro son retirados de un escondite, se desvanece y su ficha es retirada del mapa.
- 4.5** Una vez que un individuo crea un escondite, el escondite permanece en el mapa hasta

quedar vacío, incluso si el individuo resulta muerto.

5. Dejando (y Perdiendo) Pertenencias

Con esta regla, los personajes tienen la opción de dejar un objeto a simple vista (donde cualquiera pueda encontrarlo), o lanzarlo lejos (de manera que solo pueda ser encontrado buscándolo).

- 5.1 Hay dos maneras de abandonar una pertenencia: puede “perderse” en el bosque, o puede “dejarse” a la vista.
 - 5.1.1 Cuando un individuo abandona una pertenencia involuntariamente, ya sea porque resulta muerto o porque queda no contratado o no controlado, debe perder la pertenencia. Las pertenencias perdidas se tratan exactamente de la misma manera que las pertenencias abandonadas según las reglas básicas. Son colocadas en una pila y la única manera de obtenerlas es saqueando la pila.
 - 5.1.2 Cuando un individuo abandona una pertenencia voluntariamente, puede perderla o dejarla, según elija. Debe especificar su elección cuando la abandone. *Excepción:* Si la abandona mientras está volando, debe perderse en el claro donde aterrize.
- 5.2 Cuando un individuo deja una pertenencia, la coloca delante de él a un lado; si es una carta de Tesoro, la gira boca arriba. Ya no posee esa pertenencia. Cuando abandona el claro, las pertenencias que ha dejado son colocadas en el claro sobre el mapa (las cartas de Tesoro siguen boca arriba). Las pertenencias dejadas deberían ponerse en una pila separada de cualquier pertenencia perdida en el claro.
- 5.3 Un individuo puede recoger pertenencias dejadas simplemente estando en el mismo claro que ellas, pero solo puede recogerlas en ciertas ocasiones. Cuando un individuo escondido recoge una pertenencia que está delante de él permanece escondido. Debe quedar descubierto antes de poder recoger pertenencias dejadas que no estén delante de él. Puede decidir quedar descubierto para este propósito.
- 5.4 Durante el Día, un individuo puede recoger pertenencias dejadas al inicio y al final de cada fase de su turno. Puede recoger cualquier número de pertenencias, una cada vez, hasta ser bloqueado. Al inicio de cada fase no puede ser bloqueado, pero solo puede recoger las pertenencias que estén delante de él. Al final de cada fase puede recoger cualquier pertenencia dejada en su claro, pero cada vez que comience a recoger una pertenencia, los individuos capaces de bloquearle pueden bloquearle antes de recoger la pertenencia.
- 5.5 Los habitantes no pueden recoger pertenencias dejadas durante el combate. Cada personaje puede recoger una pertenencia dejada por Paso de Encuentro. Esto cuenta como su acción. – si recoge una pertenencia no puede cargar o hacer cualquier otra acción en ese Paso de Encuentro.
 - 5.5.1 Puede recoger una pertenencia dejada que esté delante de él automáticamente, sin jugar una ficha de acción.
 - 5.5.2 Para recoger una pertenencia dejada que no esté delante suyo debe jugar una ficha *Move*, sujeta a las restricciones que gobiernan las fichas *Move*: su tiempo de movimiento debe anticipar los tiempos de movimiento en su hoja, y no puede haber un monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba en su hoja.
- 5.6 Cuando termina el combate en un claro, cada individuo en ese claro puede recoger las pertenencias dejadas que estén delante suyo. Si quedan pertenencias sin reclamar, los individuos hacen turnos reclamándolas, uno cada vez, comenzando por

el primer personaje y yendo hacia la izquierda. Cuando es el turno de un personaje, cada individuo que tenga en el claro puede recoger una pertenencia.

6. Habilidades Opcionales

Esta regla describe maneras de modificar ciertos personajes con el propósito de equilibrar el juego. Si se desea, se proporcionan también debajo algunas sugerencias para combinar Habilidades Opcionales con el Juego de Desarrollo.

- 6.1 Ciertos personajes están pensados para operar en equipos, donde pueden combinar sus fuerzas para compensar sus debilidades. Cuando la diplomacia está ausente del juego debido a la falta de jugadores cooperativos, estos personajes están en seria desventaja. Esta regla modifica estos personajes para hacerlos más competitivos cuando operan independientemente. *Nota:* Los jugadores no están obligados a modificar todos los personajes indicados. Deberían acordar qué personajes serán modificados antes de seleccionar sus personajes.
- 6.2 **Capitán:** Debido a su reputación de victorias, el Capitán tira un dado en vez de dos al hacer la actividad de Contratar. Tira dos dados normalmente cuando comercia o tira para combatir con nativos. Recibe esta habilidad adicional en el 3er Nivel.
- 6.3 **Druida:** El Druida gana dos ventajas. Primero, en el 4to Nivel su “En Paz con la Naturaleza” se extiende a las fichas de Sitio: cuando finaliza su turno, las fichas de Sitio en su loseta no convocan monstruos de la Carta de Aparición. Segundo, él es inmune a las Maldiciones – ninguna Maldición puede hacer efecto en él. Esta habilidad añadida es obtenida en el 3er Nivel.
- 6.4 **Mago:** Las fichas *Magic* alertadas del Mago no se fatigan a Medianoche. En vez de eso, simplemente quedan no preparadas. Esta habilidad opcional es concedida como una extensión de la habilidad normal del Mago “*Parafernalia Mágica*”, en el 2ndo Nivel.
- 6.5 **Encantador:** El Encantador es modificado de dos modos. Primero, tratar su ficha “MOVE M5” de 2ndo Nivel como una ficha “MAGIC III2**”. Segundo, puede hacer encantamientos en cada fase de Encantar de su turno; no está obligado a hacer la actividad “EM” antes de hacer actividades “E”. Recibe esta habilidad en el 3er Nivel de desarrollo.
- 6.6 **Chica del Bosque:** Comenzando en el 2ndo nivel, las habilidades de rastreo de la Chica del Bosque se extienden a todos los claros de bosque excepto aquellos de las losetas *Ruins* y *Valley*. Cuando esté en un claro de bosque (cualquier claro no de cueva ni montaña) en cualquier otra loseta, ella usa un dado para todas las tiradas de Esconderse, Buscar y Encuentro.
- 6.7 **Elfo:** El Elfo es un caso especial. Sus habilidades están pensadas para enfrentarse a otros personajes, poniéndole en desventaja durante la diplomacia, pero si no hay diplomacia sus habilidades le dan demasiada ventaja. Para compensar esto, cuando un jugador elige al Elfo al inicio del juego debe elegir ser un Elfo Ligero o un Gran Elfo. Si es un Elfo Ligero, no puede jugar sus fichas *Fight* y *Move* de fuerza Media durante el juego. Si es un Gran Elfo, no puede jugar su ficha “MOVE L2**”. Puede usar sus fichas no jugables para pagar por fatiga y heridas que incurra durante el combate, pro no puede jugarlas para ningún propósito.
- 6.8 **Los Caballeros:** El Caballero Blanco y el Caballero Negro tienen ventajas de comercio únicas que les dan una excelente oportunidad de obtener un bono de sus aliados. En muchos casos esto les permite obtener equipamiento contundente o ventajas de nativos contratados al inicio del juego. Para limitar esa ventaja, sus relaciones de comercio con sus aliados son reducidas; el Caballero Blanco es “Amigo” con la Orden y el Caballero Negro es “Amigo” con la Compañía, comenzando en el 3er Nivel.

B. Reglas Opcionales para Habitantes

Tan difícil como es de creer para un jugador principiante que pelea por sobrevivir durante un mes en el Reino, los jugadores expertos encuentran a menudo que los habitantes, en particular los nativos, son demasiado débiles para defenderse a sí mismos adecuadamente. Las siguientes reglas generalmente incrementan la incertidumbre, la agresividad y el peligro de los habitantes.

1. Monstruos Tranquilos

Esta regla hace a los monstruos menos agresivos, si así lo desean los jugadores principiantes.

- 1.1 Si un personaje está escondido cuando finaliza su turno, no gira las fichas de mapa en su loseta y los monstruos no pueden mover a su loseta desde la Carta de Aparición. Si está descubierto, gira las fichas de mapa y los monstruos aparecen normalmente. Los monstruos que ya estén en su loseta mueven normalmente y los nativos y visitantes aparecen normalmente.
- 1.2 Esta regla tiene dos efectos importantes: siempre que los personajes permanezcan escondidos, las fichas de mapa permanecen boca abajo y los monstruos no pueden aparecer. Los personajes cuidadosos pueden mantenerse alejados de los monstruos más tiempo, y pueden mantener la identidad de las fichas de sitio en secreto más tiempo.
- 1.3 Las fichas de sitio aún deben ser reveladas cuando son saqueadas, tal como se explica en la Regla 7.5.b.2.
- 1.4 Esta regla también se aplica a habitantes contratados y controlados. Cuando están escondidos, no giran fichas de mapa o convocan monstruos.
- 1.5 En combate, los atacantes en la hoja de un personaje no tienen que ser colocados en tantas casillas rojas como sea posible. Cada cabeza, garrote y caballo nativo aún debe ser colocado en una casilla diferente a la de su propietario, pero aparte de eso el personaje puede agrupar los habitantes atacantes como deseé (de modo que siempre podrá dejar al menos una casilla roja vacía). Esta regla también se aplica cuando coloca atacantes en hojas pertenecientes a sus habitantes contratados o controlados. *Nota:* Esta regla puede ser usada por sí misma o con el resto de la Regla opcional 10.B.1.

2. Monstruos Alertados

Esta regla hace que los habitantes luchen más agresivamente contra atacantes descubiertos.

Cuando comienza el combate en un claro que contiene cualquier personaje o habitante contratado o controlado descubierto, todos los habitantes no contratados y no controlados en ese claro (y sus cabezas y garrotes) se giran con su lado oscuro hacia arriba (los monstruos Tremendos continúan con el lado rojo boca abajo). Cambian tácticas normalmente durante el combate. Si todos los personajes y habitantes contratados o controlados están escondidos cuando comienza el combate, los habitantes no contratados y no controlados se vuelven con el lado claro hacia arriba de la manera habitual.

3. Cabezas de Dragón

Los Dragones Tremendos se convierten en lanzallamas. Esta regla hace a los Dragones menos peligrosos en el juego normal, pero más peligrosos con las reglas de Combate Opcionales (10.D.3).

En lugar de golpear, los marcadores de cabeza de Dragón “respiran fuego” y atacan como armas de proyectil. Cuando un marcador de cabeza impacta, el objetivo tira en la Tabla de Proyectil para el ataque (la tirada no se modifica). Las cabezas de los Dragones Tremendos tienen una longitud de arma de 15, y la cabeza del Dragón Volador Tremendo tiene una longitud de 13.

4. Nativos Vigilantes

Esta regla hace a los nativos menos vulnerables a los ataques de los personajes. Estaba pensada como parte de las Reglas de la Segunda Edición, pero se dejó fuera por limitaciones de espacio.

- 4.1** Los nativos no contratados que no estén asignados al final de la asignación aleatoria, o que queden sin asignar al ser dejados atrás por un personaje que huya, se considera que están “vigilantes” contra ataques por sorpresa. Cuando un nativo no contratado es asignado a una Sección de Melé (la suya propia o la de otro), deja inmediatamente de estar vigilante. Los monstruos y los nativos contratados nunca están vigilantes.
- 4.2** Si un nativo vigilante es el objetivo de un personaje en el Paso de Melé, el nativo atacado y todos los demás nativos vigilantes del mismo grupo de nativos que el objetivo son colocados inmediatamente en la hoja del personaje y atacan normalmente en esa ronda. Los nativos están con el lado claro boca arriba y sus caballos están con el lado de galopar boca arriba. *Excepción:* Si el personaje permanece escondido al hacer su tirada de Esconderse bajo la regla opcional 10.A.2 (Emboscadas), los nativos de ese grupo permanecen sin asignar y vigilantes.
- 4.3** Si un personaje despliega un esbirro (nativo contratado o monstruo contratado o controlado) contra un nativo vigilante, todos los demás nativos vigilantes del grupo del objetivo son asignados inmediatamente para atacar al personaje. El personaje termina de asignar sus esbirros antes de que los nativos vigilantes sean asignados. Aquellos nativos no contratados que tengan un esbirro desplegado contra ellos son asignados para combatir al esbirro desplegado y dejan de estar vigilantes.
- 4.4** En 4.2 y 4.3 arriba, si el personaje está escondido o no está en el claro, todos los nativos vigilantes serán asignados a cualquier esbirro no escondido que el personaje tuviera en el claro como en la Asignación Aleatoria (Regla 8.3.5). Si el personaje atacante y todos sus esbirros están escondidos (por ejemplo, si el personaje ataca con Emboscada y pasa su tirada de esconderse), los nativos vigilantes permanecen sin asignar y vigilantes.
- 4.5** Es posible que algunos miembros de un grupo de nativos estén vigilantes y otros no. *Ejemplo:* El Berserker atrae a un Soldado. La Amazona atrae a los otros tres y huye. Los tres Soldados que atrajo la Amazona están vigilantes. Si otro personaje elige uno de ellos como objetivo, los tres atacarán a ese personaje en la misma ronda. Por otra parte, el Soldado asignado al Berserker no está vigilante. Si el Berserker o cualquier otro personaje elige al Soldado como objetivo en su hoja, los tres Soldados vigilantes que fueron atraídos por la Amazona no le atacarán.
- 4.6** Los nativos están vigilantes de todos los personajes, no solo de aquellos a los que estén combatiendo.
- 4.7** La Regla Opcional de Nativos Vigilantes no afecta a la Regla 8.3.4e: si un personaje atrae o elige como objetivo a un nativo no contratado o hace que uno de sus nativos contratados atraiga o se despliegue contra un nativo no contratado, el grupo de nativos del objetivo estará combatiendo a ese personaje por el resto del día. *Ejemplo:* El Berserker no está combatiendo a los Soldados. Los Soldados están sin asignar y vigilantes al final de la asignación aleatoria. En el Paso de Melé él ataca a uno de los Soldados. Él estará ahora combatiendo a los Soldados por el resto del día. Además, su objetivo y todos los demás Soldados son colocados en su hoja y le contraatacarán en la misma ronda.

5. Traición Extendida

Ordenar a un nativo contratado que ataque a otro miembro de su grupo cuenta ahora como traición.

- 5.1** Si un personaje hace que uno de sus nativos contratados atraiga o se despliegue contra un nativo no contratado del mismo grupo de nativos, el personaje ha cometido traición contra el grupo de nativos, activando todas las consecuencias de la Regla 8.4.2g.

- 5.2** El nativo contratado y todos los demás nativos contratados del mismo grupo se rebelan inmediatamente y pasan a estar no contratados. Esos nativos o monstruos no contratados atacantes quedan inmediatamente sin asignar. Aquellos asignados a otros personajes o sus nativos contratados les combaten por el resto del día.
- 5.3** El personaje contratante pierde Notoriedad equivalente a la Notoriedad de sus rebeldes.

6. Rencor y Gratitud

Ahora los nativos recuerdan a un personaje que les haga una buena acción o una mala pasada.

Los eventos durante el juego pueden cambiar permanentemente las relaciones de comercio de un personaje. Si una relación crece por encima de Aliado se usa todavía la columna de Aliado pero se anotan los niveles extra de amistad y se cuentan a la hora de perder niveles más tarde en el juego. De manera similar, si su relación cae por debajo de Enemigo, se usa la columna de Enemigo pero se anotan los niveles extra de enemistad y se cuentan cuando se ganen niveles más tarde. *Ejemplo:* Si se compran bebidas para un líder que es peor que un Enemigo, todavía se usará la columna de Enemigo.

- 6.1** Cuando un personaje (o uno de sus habitantes contratados o controlados) mata a un nativo no contratado que sea actualmente un Amigo, el grupo de nativos se vuelve automáticamente **dos niveles** menos amistoso. Cuando mata a un nativo no contratado que actualmente es un Aliado, el grupo de nativos se vuelve **cuatro niveles** menos amistoso. Si comete traición contra un grupo (ver Regla 8.4.2g), el grupo se vuelve **cinco niveles** menos amistoso hacia él.
- 6.2** No hay penalización cuando un personaje mata a un nativo contratado por cualquier otro jugador, o a un nativo no contratado que sea Neutral, Hostil o Enemigo.
- 6.3** Cuando un personaje (o uno de sus líderes contratados) vende una carta con una recompensa en Fama al grupo nombrado en la carta, aumenta un nivel de amistad con ese grupo. Si compra la carta al grupo, el grupo se vuelve un nivel menos amistoso.

7. Rencor y Gratitud Extendidas

Matar nativos que no son tus amigos hace que les gustes aún menos.

- 7.1** Matar un nativo no contratado Neutral, Hostil o Enemigo reduce un nivel de amistad con el grupo del nativo por el resto del juego.

C. Reglas de Magia Avanzadas

Las siguientes reglas mejoran la importancia de la magia y las capacidades de los personajes que usan magia.

1. Magia Mejorada

Los hechizos y fichas Magic ya no están ligados por el lanzamiento de un hechizo, lo que permite el lanzamiento de múltiples instancias de un solo hechizo.

- 1.1** Lanzar un hechizo no liga al hechizo o la ficha *Magic*. El hechizo es libre de ser lanzado en la siguiente ronda, y la ficha *Magic* se fatiga como cualquier otra ficha de Acción al final de la ronda (debe fatigarse).
- 1.2** De manera similar, lanzar una carta de Hechizo no liga la carta, y usar un Artefacto o Libro de Hechizos para lanzar una carta de Hechizo (o un hechizo) no liga al objeto. Sin embargo, cada objeto aún solo puede ser usado una vez por Noche.

2. Hechizos Benevolentes

Con esta regla algunos hechizos pueden ser lanzados sobre tus nativos contratados sin causar que te ataquen. Esta es otra regla que estaba prevista para la Segunda Edición.

- 2.1** Ciertos hechizos se consideran benevolentes y pueden ser lanzados por un personaje sobre sus nativos contratados sin constituir “Traición” ni causar que los nativos se rebelen (ver Regla 8.4.2g). También pueden ser lanzados sobre nativos no contratados sin causar que los nativos combatan al lanzador del hechizo.
- 2.2** Los hechizos benevolentes son todos los hechizos de Día, todos los hechizos de Combate y “*En Paz con la Naturaleza*”. Todos los demás hechizos, incluyendo hechizos de Ataque, y todos los hechizos Permanentes excepto “*En Paz con la Naturaleza*” no son benevolentes.

3. Artefactos y Libros de Hechizos Mejorados

Esta regla permite a los personajes usar Artefactos y Libros de Hechizos como fichas Magic extra.

- 3.1** Cada Artefacto y Libro de Hechizos puede ser usado exactamente como una ficha *Magic* por el personaje que los posea. Puede ser encantado en magia de color, puede ser usado para encantar una loseta de mapa, permite a su propietario anotar hechizos y puede ser jugado para lanzar hechizos anotados. *Especial:* Si un personaje usa un Artefacto o Libro de Hechizos para anotar un hechizo, puede contar ese hechizo para la victoria solo si tiene ese Artefacto o Libro de Hechizos al final del juego.
 - 3.1.1** El tipo de cada Artefacto y Libro de Hechizos está definido por el número romano rojo de su carta. Tiene un número de tiempo de cero.
 - 3.1.2** Cada Artefacto y Libro de Hechizos aún solo puede ser usado una vez por Noche.
- 3.2** Las cartas de Hechizo despiertas que pertenecen a un Artefacto o Libro de Hechizos pueden ser lanzadas por fichas *Magic* como los hechizos anotados. También cuentan para la victoria al final del juego, si el propietario del objeto tiene las fichas *Magic* para lanzarlas.
- 3.3** Cuando un Artefacto o Libro de Hechizos es encantado en magia de color, deja de ser un Artefacto o Libro de Hechizos. No puede ser usado más para lanzar hechizos o leer runas, no puede ser el objetivo de un hechizo de *Enchant Artifact*, y no puede ser comprado, vendido o dado. La magia de color debe ser gastada – volviendo a ser un Artefacto o Libro de Hechizos – antes de puedan ser usados de nuevo para esas actividades. La magia de color puede ser gastada voluntariamente en cualquier momento, y desaparece inmediatamente si el objeto es dejado o perdido.
- 3.4** Un Artefacto o Libro de Hechizos solo puede ser encantado en un tipo de magia de color – el color correspondiente al número romano rojo de la carta – incluso si contiene múltiples tipos de Magia.
 - 3.4.1** Si el hechizo *Enchant Artifact* es usado para añadir un hechizo a un Artefacto o Libro de Hechizos, también es añadido un número romano rojo coincidente con el tipo de ese hechizo, y estará presente siempre que el hechizo *Enchant Artifact* sea energizado. El Artefacto o Libro de Hechizos puede ser encantado en magia de color coincidente con su nuevo número romano rojo o con el número romano rojo impreso original. Un Artefacto o Libro de Hechizos no puede ser encantado en más de un tipo de magia de color simultáneamente.
 - 3.4.2** Si un Artefacto o Libro de Hechizos es encantado en magia de color usando un número romano proporcionado por un hechizo *Enchant Artifact* energizado, la magia de color se consumirá automáticamente a Medianoche (si no ha sido usada) cuando el hechizo *Enchant Artifact* caiga inerte.

- 3.5** Cuando un Artefacto o Libro de Hechizos que ha sido encantado en magia de color es usado para suministrar color durante el combate, es colocado en la casilla “Usado esta Ronda”. No puede ser usado para lanzar un hechizo hasta la siguiente ronda de combate. En las siguientes rondas de combate, el Artefacto o Libro de Hechizos puede ser usado para lanzar hechizos normalmente, una vez por cada tipo de Magia que tenga. *Explicación:* El uso de un Artefacto o Libro de Hechizos como ficha de color no cuenta para las restricciones diarias de uso de Artefactos y Libros de Hechizos.

4. Poder del Abismo

Esta regla requiere que el ataque del Poder del Abismo impacte como un hechizo de ataque.

- 4.1** Los monstruos y personajes usan el mismo procedimiento para lanzar los hechizos del Poder del Abismo. Los hechizos son lanzados durante el Paso de Encuentro, incluso cuando son lanzados por Demonios, pero se resuelven como hechizos de Ataque durante el Paso de Melé. El Diablillo y el hechizo *Curse* no son afectados por esta regla. Continúan funcionando como se explica en las reglas básicas.
- 4.2** El hechizo de un Demonio cobra vida al inicio del Paso de Encuentro, como el hechizo de un personaje, y cancela cualquier hechizo que su objetivo haya jugado pero no completado. Si un personaje especifica un Demonio como su objetivo y su hechizo cobra vida antes que el hechizo del Demonio, el hechizo del Demonio es cancelado. *Ejemplo:* Si lanza *Ask Demon* con un tiempo de compleción de cero, el Demonio no lanza su hechizo.
- 4.3** Todos los hechizos del Poder del Abismo se resuelven como ataques durante el Paso de Melé. La dirección del ataque de un Demonio es determinada como se explica en las reglas básicas. Un personaje coloca su ficha *Magic* en un círculo de Ataque para especificar la dirección de su ataque. Si el hechizo impacta, infinge su efecto directamente en el objetivo, no en su armadura o caballos. Si el hechizo falla en impactar, no hace efecto. Notar que el Poder del Abismo puede cancelar el hechizo de su objetivo incluso si al final falla el objetivo.

5. Encantamiento Automático

Ciertas losetas de mapa se giran automáticamente al final de cada semana, cambiando muchos caminos y haciendo disponible más magia de color.

- 5.1** En el séptimo día de cada semana de juego, ciertas losetas de mapa se giran automáticamente, sin ninguna acción por parte de los personajes. Solo las fuentes automáticas de magia de color pueden girar las losetas automáticamente; las fichas de color no pueden ser usadas. Cada loseta se gira tal como se explica en la Regla 7.10.4. Todas las losetas se giran al inicio del día, inmediatamente después de la Medianoche del día anterior.
- 5.2** La magia de color suministrada por el séptimo día gira automáticamente ciertas losetas. Se gira cada loseta que contenga una carta Encantada o Morada que suministre la misma magia de color, y se giran todas las losetas que tengan ese *color* en su lado encantado (las losetas se giran tanto si están con su lado encantado boca arriba como si están con su lado verde boca arriba, siempre que el lado encantado tenga el *color* correspondiente).
- 5.3** En el día 7, la magia Blanca girará las losetas que contengan la Capilla y el *Sacred Grail*, y la magia Negra girará las losetas que contengan el *Toadstool Circle* y el *Cloven Hoof*. Si se está usando la Regla opcional 10.E.2 (Cambiando el Tiempo de Juego) para jugar por más de un mes, solo la magia Blanca o Negra (no ambas a la vez) serán suministradas el séptimo día de cada mes. Si se está usando la Regla opcional 10.D.1 (Estaciones y Clima), la magia de color suministrada el día 7 variará de acuerdo con la estación actual. Si se suministran colores distintos al Blanco o Negro, las losetas se girarán tal como se describe debajo.

- 5.3.1** En el día 14, la magia Gris gira las cinco losetas de Valle, *Ruins, Crag, Borderland*, y la loseta que contenga el *Golden Icon*.
- 5.3.2** En el día 21, la magia Púrpura gira *Borderland, Cavern, Caves, Cliff, Crag, High Pass, Ledges* y las losetas de Montaña, y la loseta que contenga la carta *Dragon Essence*.
- 5.3.3** En el día 28, la magia Dorada gira las seis losetas de Bosque, *Crag, Borderland* y la loseta que contenga la carta *Flowers of Rest*.
- 5.4** Una carta Encantada también causa que su loseta se gire si la carta está en el mismo claro que otra carta Encantada o Morada que suministre el mismo color, o si está en un claro (o camino) que suministre ese color cuando la loseta esté con el lado encantado boca arriba (la loseta se gira tanto si está con el lado encantado boca arriba como si está con el lado verde boca arriba, siempre que su lado encantado suministre el color correspondiente al claro o camino de la carta). *Nota:* Las cartas Encantadas solo causan que las losetas se giren en el séptimo día de la semana (días 7, 14, 21 y 28).
- 5.4.1** Si la Capilla y el *Sacred Grail* están en el mismo claro, su loseta se gira.
- 5.4.2** Si el *Golden Icon* está en un claro o camino que suministra magia Gris cuando está encantado, su loseta se gira.
- 5.4.3** Si la carta de *Flowers of Rest* está en un claro o camino que suministra magia Dorada cuando está encantado, su loseta se gira.
- 5.4.4** Si la *Dragon Essence* está en un claro o camino que suministra magia Púrpura cuando está encantado, su loseta se gira.
- 5.4.5** Si el *Toadstool Circle* y el *Cloven Hoof* están en el mismo claro, su loseta se gira.
- 5.4.6** Si una carta Encantada está en un camino entre losetas cuando causa que una loseta se gire, las dos losetas se giran.
- 5.5** Una loseta solo puede girarse automáticamente una vez al final de cada semana. Si varias causas hacen que se gire, solo se gira una vez.

D. Sistemas de Juego Extendido

Las siguientes reglas extienden el sistema de juego, añadiendo textura, aumentando la importancia del comercio con nativos e introduciendo más incertidumbre en el sistema de Combate.

1. Estaciones y Clima

Esta regla incorpora al juego los dramáticos efectos del clima, y permite que las partidas tengan lugar en distintas estaciones del año.

- 1.1** En el *Magic Realm*, el año se divide en trece Estaciones, cada una coincidiendo con un mes lunar. Cada partida de *Magic Realm* tiene lugar en una de estas Estaciones. Esta regla permite que los jugadores seleccionen en qué Estación tendrá lugar la partida.
- 1.2** El Calendario de Estaciones especifica las peculiaridades de cada Estación. LA Estación en la que se jugará la partida define el número de Puntos de Victoria que cada personaje debe asignar a sus Requisitos de Victoria, el número de días de cada semana, el número de fases de cada turno, el número de fases de Mover que cuesta entrar en un claro de montaña, dónde deben cogerse las fichas de misión para obtener una recompensa y qué recompensa es, y la magia de color que estará presente en el séptimo día del mes.

- 1.2.1** Cuando un personaje anota sus Requisitos de Victoria al inicio del juego, debe asignar el número de Puntos de Victoria definidos por la Estación en lugar de los cinco Puntos de Victoria especificados en las reglas básicas.
- 1.2.2** Cada semana consiste en el número de días especificado por la Estación en lugar de los siete días especificados en las reglas básicas.
- (i) Cuando una semana tiene menos de siete días, los días perdidos se saltan – nadie hace ningún turno, no aparecen habitantes, no tienen lugar combates, los personajes que estén entre claros permanecen entre claros, etc. Los días se pierden siempre desde el inicio de la semana: si la semana tiene cuatro días, los jugadores se saltan los días 1, 2 y 3 y juegan los días 4, 5, 6 y 7.
 - (ii) La partida dura cuatro semanas sin importar el número de días de cada semana. El juego termina el último día de la cuarta semana.
- 1.2.3** El turno de cada individuo consiste en las fases Básicas, Solares y Cubiertas especificadas por la Estación en lugar de las dos fases Básicas y las dos fases Solares especificadas en las reglas básicas. Todo el que haga un turno obtiene el número de fases definido por la Estación: personajes, líderes contratados, monstruos controlados, familiares y fantasmas.
- a. La Estación no afecta a las fases extra. Cada individuo aún puede hacer las fases extra que le estén permitidas.
 - b. Las fases “Cubiertas” son exactamente las opuestas a las fases Solares, excepto que pueden ser realizadas en edificios. Un individuo puede usar una fase Cubierta solo si permanece en una cueva o edificio durante todo su turno; puede moverse de una cueva o edificio a otro, pero no puede volar o entrar en un claro de bosque o montaña sin edificio en el mismo turno en que usa una fase Cubierta. La Posada, Capilla, Casa y Caseta de Guardia son los únicos edificios; los individuos no pueden hacer fases Cubiertas en campamentos.
- 1.2.4** Para entrar en un claro de montaña, un individuo debe hacer el número de fases de Mover definido por la estación (en lugar de las dos fases de Mover requeridas en las reglas básicas). Las fases de Mover deben ser hechas consecutivamente, en el mismo turno.
- 1.2.5** Las fichas *Escort Party* y *Food/Ale* deben ser llevadas a las Moradas definidas por la Estación, en lugar de las Moradas especificadas en las reglas básicas. Cuando un personaje las entrega, recoge la recompensa definida por la Estación en vez de la recompensa normal.
- 1.2.6** La magia de color que está presente el día 7 del mes es del *color* especificado por la Estación, no la magia Blanca y Negra especificada en las reglas básicas.
- 1.3** Los jugadores deben acordar la Estación que usarán antes de comenzar a preparar el juego. Pueden establecer la Estación por acuerdo mutuo, o cada jugador puede escribir su elección en un trozo de papel y elegir aleatoriamente uno de los trozos para determinar la Estación.
- 1.4** El **CLIMA** define el número de días de la semana, el número de fases de cada turno e infligir ocasionalmente penalizaciones adicionales. Ver el Calendario de Estaciones.
Nota: Si los jugadores lo prefieren, pueden asumir que el clima es *Clear* cada semana.

Calendario de Estaciones

Estación Lunar	Fichas de Clima			
	Clear	Showers	Storm	Special
1. NAVIDAD La nieve ligera se agita sobre la tierra helada asignar 4 Puntos de Victoria FOOD a la Posada (Capilla) Montañas: 3 fases para entrar ESCORT a la Capilla (Guardia) 7º día: magia BLANCA Recompensa: 3 oro/claro	Frión 7 días/semana 2 Básicas, 2 Solares	Ráfagas 5 días/semana 3 Básicas, 1 Solar	Nevada 4 días/semana 3 Básicas, 0 Solares 1 Cubierta	Viento Gélido 5 días/semana ¹ 3 Básicas, 2 Solares
2. HIELO Nieve congelada bajo los pies y aire gélido asignar 4 Puntos de Victoria FOOD a la Guardia (Posada) Montañas: 4 fases para entrar ESCORT a la Posada (Capilla) 7º día: magia NEGRA Recompensa: 3 oro/claro	Frión 7 días/semana 2 Básicas, 1 Solar	Tormenta de Nieve 4 días/semana 4 Básicas, 0 Solares	Nevada 3 días/semana 4 Básicas, 0 Solares 1 Cubierta	Aire Helado 4 días/semana ² 4 Básicas, 2 Solares
3. NIEVE La nieve profunda cubre el mundo asignar 3 Puntos de Victoria FOOD a la Posada (Casa) Montañas: 4 fases para entrar ESCORT a la Posada (Guardia) 7º día: magia PÚRPURA Recompensa: 4 oro/claro	Ventisca 5 días/semana 3 Básicas, 1 Solar	Aguanieve 4 días/semana 4 Básicas, 0 Solares	Nevada 3 días/semana 4 Básicas, 0 Solares 1 Cubierta	Tempestad de Nieve 2 días/semana 4 Básicas, 0 Solares 2 Cubiertas
4. PASCUA Nieve fundida y últimas ventiscas asignar 4 Puntos de Victoria FOOD a la Capilla (Posada) Montañas: 3 fases para entrar ESCORT a la Capilla (Guardia) 7º día: magia BLANCA Recompensa: 3 oro/claro	Fresco 7 días/semana 2 Básicas, 2 Solares	Chubascos 5 días/semana 3 Básicas, 1 Solar	Nevada 4 días/semana 3 Básicas, 0 Solares 1 Cubierta	Terreno Blando 7 días/semana ³ 2 Básicas, 2 Solares
5. AVENIDA Crecidas por la nieve fundida y las lluvias frías asignar 5 Puntos de Victoria FOOD a la Posada (Casa) Montañas: 2 fases para entrar ESCORT al Camp. S (Guardia) 7º día: magia GRIS Recompensa: 2 oro/claro	Fresco 7 días/semana 2 Básicas, 2 Solares	Chubascos 5 días/semana 2 Básicas, 3 Solares	Lluvia 4 días/semana 2 Básicas, 4 Solares	Buen Tiempo 7 días/semana 2 Básicas, 3 Solares
6. PRIMAVERA Brotes y flores surgen en un clima suave asignar 5 Puntos de Victoria FOOD a la Posada (Guardia) Montañas: 2 fases para entrar ESCORT al Camp. L (Casa) 7º día: magia DORADA Recompensa: 2 oro/claro	Templado 7 días/semana 2 Básicas, 2 Solares	Chubascos 6 días/semana 2 Básicas, 3 Solares	Lluvia 2 días/semana 2 Básicas, 2 Solares	Buen Tiempo 7 días/semana 2 Básicas, 3 Solares
7. MEDIO VERANO Árboles verdes en días largos y soleados asignar 6 Puntos de Victoria FOOD a la Camp. L (Posada) Montañas: 2 fases para entrar ESCORT al Camp. S (Camp. L) 7º día: magia BLANCA Recompensa: 2 oro/claro	Templado 7 días/semana 2 Básicas, 3 Solares	Chubascos 7 días/semana 2 Básicas, 2 Solares	Llovizna 7 días/semana 2 Básicas, 2 Solares	Nueces y Bayas 7 días/semana 2 Básicas, 3 Solares
8. ALTO VERANO Días claros y calurosos asignar 5 Puntos de Victoria FOOD a la Guardia (Camp. L) Montañas: 2 fases para entrar ESCORT al Camp. S (Guardia) 7º día: magia DORADA Recompensa: 2 oro/claro	Templado 7 días/semana 2 Básicas, 2 Solares	Chubascos 7 días/semana 2 Básicas, 2 Solares	Lluvia 5 días/semana 2 Básicas, 3 Solares	Ola de Calor 5 días/semana ⁴ 3 Básicas, 3 Solares
9. CANÍCULA Aire muy caliente, húmedo y quieto asignar 5 Puntos de Victoria FOOD a la Capilla (Camp. S) Montañas: 2 fases para entrar ESCORT a la Posada (Camp. S) 7º día: magia PÚRPURA Recompensa: 2 oro/claro	Calor 5 días/semana 3 Básicas, 2 Solares	Chubascos 7 días/semana 2 Básicas, 2 Solares	Tormentas 7 días/semana 2 Básicas, 1 Solar	Relámpagos 4 días/semana ⁵ 4 Básicas, 2 Solares
10. COSECHA Campos dorados de cultivos madurando asignar 6 Puntos de Victoria FOOD a la Posada (Camp. L) Montañas: 2 fases para entrar ESCORT a la Guardia (Camp. L) 7º día: magia GRIS Recompensa: 2 oro/claro	Templado 7 días/semana 2 Básicas, 3 Solares	Chubascos 7 días/semana 2 Básicas, 2 Solares	Lluvia 7 días/semana 2 Básicas, 1 Solar	Maduración 7 días/semana 2 Básicas, 3 Solares
11. OTOÑO Hojas de colores brillantes en mañanas heladas asignar 5 Puntos de Victoria FOOD a la Guardia (Camp. L) Montañas: 2 fases para entrar ESCORT a la Guardia (Camp. S) 7º día: magia PÚRPURA Recompensa: 2 oro/claro	Fresco 7 días/semana 2 Básicas, 2 Solares	Chubascos 7 días/semana 2 Básicas, 2 Solares	Lluvia Fría 7 días/semana 2 Básicas, 1 Solar	Otoño Cálido 7 días/semana 2 Básicas, 3 Solares
12. HALLOWEEN Hojas muertas flotando en frías noches asignar 5 Puntos de Victoria FOOD a la Capilla (Posada) Montañas: 2 fases para entrar ESCORT a la Posada (Camp. L) 7º día: todos los colores Recompensa: 2 oro/claro	Frión 7 días/semana 2 Básicas, 3 Solares	Chubascos Fríos 7 días/semana 2 Básicas, 1 Solar	Lluvia Fría 7 días/semana 2 Básicas, 1 Solar	Caída de las Hojas 7 días/semana ⁶ 2 Básicas, 2 Solares
13. DESOLACIÓN Lluvias frías en árboles y tierra estériles asignar 5 Puntos de Victoria FOOD a la Posada (Casa) Montañas: 2 fases para entrar ESCORT a la Posada (Capilla) 7º día: magia GRIS Recompensa: 2 oro/claro	Frión 7 días/semana 2 Básicas, 2 Solares	Ráfagas 5 días/semana 3 Básicas, 1 Solar	Lluvia Gélida 7 días/semana 2 Básicas, 1 Solar	Primeras Nieves 7 días/semana ³ 2 Básicas, 2 Solares

Explicación del Calendario: La columna del Mes Lunar resume los efectos de cada Estación. Las columnas de Fichas de Clima resumen los efectos causados por cada ficha de Clima. Los efectos causados por cada ficha se indican en la columna de esa ficha.

asignar ... Puntos de Victoria: El número de Puntos de Victoria que los personajes deben asignar a sus Requisitos de Victoria cuando juegan esta Estación.

Montañas: El número de fases de Mover consecutivas que debe hacer un personaje (en un turno) para entrar en un claro de montaña durante esta Estación.

7º día: La magia de color que es suministrada en todas partes del mapa el séptimo día de la Estación.

FOOD a...: La Morada a la que la ficha *Food/Ale* debe ser llevada para completar la misión y conseguir la recompensa. Si la ficha ya está en esta Morada, en su lugar debe ser llevada a la Morada nombrada entre paréntesis. El "Camp. L" y el "Camp. S" son los campamentos.

ESCORT a...: La Morada a la que la ficha *Escort Party* debe ser llevada para completar la misión y conseguir la recompensa. Si la ficha ya está en esta Morada, en su lugar debe ser llevada a la Morada nombrada entre paréntesis. El "Camp. L" y el "Camp. S" son los campamentos.

...días/semana: El número de días de la semana en que esta ficha de Clima está en efecto. El resto de días de la semana se saltan (los días se saltan al inicio de la semana).

...Básicas: El número de fases Básicas que cada personaje, líder contratado, monstruo controlado, familiar o fantasma obtiene en su turno cada día de la semana en que esta ficha de Clima está en efecto.

...Solares: El número de fases "Solares" que cada personaje, líder contratado, monstruo controlado, familiar o fantasma obtiene en su turno cada día de la semana en que esta ficha de Clima está en efecto. Un individuo solo puede usar una fase Solar si permanece fuera de los claros de cueva durante su turno completo. **Especial:** El Enano nunca puede hacer fases Solares.

...Cubiertas: El número de fases "Cubiertas" que cada personaje, líder contratado, monstruo controlado, familiar o fantasma obtiene en su turno cada día de la semana en que esta ficha de Clima está en efecto. Un individuo solo puede usar una fase Cubierta si pasa su turno completo en cuevas y/o en edificios. Si el Enano cumple estos requisitos, puede hacer fases Cubiertas además de sus fases Básicas.

...Recompensa: La recompensa por completar una misión es de 2 de oro por claro por la ruta más corta en el momento en que la ficha es cogida. Si en el momento en que la ficha de misión es cogida no hay ninguna ruta a la Morada o la Morada aún no ha sido encontrada, la recompensa es de 30 de oro.

Notas:

1. Si un personaje no está en una cueva o Morada durante en Amanecer, debe fatigar inmediatamente un asterisco.
 2. Cada vez que un personaje finalice una fase de su turno fuera de una cueva o Morada, debe fatigar un asterisco. Si es bloqueado fuera de las cuevas y Moradas antes de completar su turno, debe fatigar también asteriscos por las fases canceladas.
 3. Nadie puede usar la Tabla de Esconderse. Esto afecta tanto a la actividad de Esconderse como a las tiradas de Esconderse causadas por el hechizo *World Fades*.
 4. Si un personaje no está en un claro cueva o de montaña durante el Amanecer, debe fatigar un asterisco.
 5. Cada vez que un personaje finalice una fase de su turno en un claro de montaña, debe fatigar un asterisco. Si es bloqueado en un claro de montaña antes de completar su turno, debe fatigar asteriscos por las fases canceladas.
 6. Nadie puede usar la actividad de Buscar para tirar en la Tabla de Otear. La actividad de Otear Mejorada no es afectada.
- Notas 1, 2, 4 y 5: El orden en que las fichas pueden ser fatigadas está especificado en la Regla 4.2.4.
- Notas 1 y 2: Los Campamentos cuentan como Moradas para prevenir esta fatiga (ver Regla 2.1.4).

Clima

Tirada:	Ficha de Clima
1-3	Special
4	Storm
5	Showers
6	Clear

Explicación de la Tabla de Clima: Al comienzo de cada semana se coge en secreto una ficha roja numerada para el clima de la siguiente semana. Al comienzo de la siguiente semana esta ficha es revelada y su número es comparado con el número obtenido con un dado (sin modificaciones). El número más alto define la ficha de Clima para la semana que empieza.
Nota: La primera semana del juego el clima siempre es *Clear*.

- 1.4.1** Esta regla usa las cuatro fichas de Clima y las seis fichas rojas numeradas de “1” a “6”. Estas fichas no pueden ser usadas para otros propósitos cuando se usa el clima.
- 1.4.2** El clima puede ser *Clear*, *Showers*, *Storm*, o *Special*. Al inicio de cada semana, colocar una ficha de Clima sobre el primer día de la semana en el Registro Diario, boca arriba. La ficha define el clima y permanece en efecto hasta el final de la semana.
- 1.5** Cada juego comienza con una semana de clima claro. Al inicio del juego la ficha “*Clear*” es colocada en la casilla del Día 1.
- 1.6** El clima para las semanas subsiguientes es definido cogiendo aleatoriamente una ficha roja numerada y tirando un dado. El número de la ficha se compara con el número del dado, y el número mayor define el clima para la semana. La Tabla de Clima muestra el clima causado por cada número. *Importante:* La ficha es cogida una semana antes y permanece en secreto hasta entrar en efecto. Al inicio del juego se coloca una ficha aleatoria en secreto en el Día 8 del Registro Diario. A Medianoche del Día 7 la ficha es revelada (y se tira un dado) para definir el clima para la semana que empieza. Entonces las seis fichas se mezclan juntas y la siguiente ficha aleatoria se coloca en secreto en la casilla 15. Esto continúa de semana en semana hasta el final del juego.

2. Comercio

Esta regla mejora la importancia del comercio.

- 2.1** Los nativos tienen ahora precios especiales que usan para comprar y vender ciertos tesoros. Un grupo de nativos valorará muy alto algunos tesoros, mientras que otros no tendrán valor o serán incluso repulsivos para ellos.
- 2.1.1 Nativos rojos y azules:** Para los Trúhanes, Bashkars y la Compañía, el precio especial de cada objeto es igual al precio en Oro del objeto más su valor de Notoriedad. *Ejemplo:* Para los Trúhanes, las *Beast Pipes* tienen un precio básico de 13 (un precio en Oro de 8 más 5 por su Notoriedad).
- 2.1.2 Nativos verdes y marrones:** Para la Gente del Bosque, los Lanceros, Soldados y la Patrulla, el precio especial de cada objeto es igual al precio en Oro del objeto más sus valores de Fama y Notoriedad. *Ejemplo:* Para los Lanceros, las *Beast Pipes* tienen un precio básico de 8 (un precio en Oro de 8 más 5 por su Notoriedad menos 5 por su Fama negativa).
- 2.1.3 Nativos dorados:** Para la Orden y la Guardia, el precio especial de cada objeto es igual al precio en Oro del objeto más su valor de Fama. *Ejemplo:* Para la Orden y la Guardia, las *Beast Pipes* tienen un precio básico de 3 (un precio en Oro de 8 menos 5 por su Fama negativa).
- 2.1.4** La recompensa en Fama de una carta también se añade a su precio especial, pero solo al comerciar con el grupo nombrado en la carta. *Ejemplo:* La *Sacred Statue* vale 10 puntos de Oro extra para la Orden, pero no para nadie más.
- 2.1.5** Cuando un personaje tira para comprar un objeto que tiene un precio especial negativo para el grupo vendedor, si saca cualquier resultado de compra el grupo de nativos dará el objeto al comprador y le dará el precio negativo en oro (sin multiplicación) por quitar el objeto de sus manos. *Ejemplo:* El Enano intenta comprar el *Black Book* a la Orden. Su precio especial es $10 - 15$ de Fama = -5 . El Enano saca Precio x4. La Orden le da el *Black Book* y 5 de oro.

2.1.6 Si usas una o más pertenencias para ayudar a pagar por un objeto que estás comprando, el valor de las pertenencias es su precio básico ajustado por los modificadores indicados arriba.

2.2 **La Tabla de Comercio:** Cuando un personaje (o líder contratado) **vende** pertenencias a nativos y visitantes, debe tirar en la Tabla de Comercio para establecer el precio que obtiene. Encuentra su resultado en la columna que coincide con su relación de comercio actual con el líder o visitante, y puede comprar bebidas para ganar un nivel de amistad durante la tirada. Los resultados son indicados en la tabla. *Nota:* Las fases de Comerciar usadas para **comprar** objetos (y las fases de Contratar) todavía se tiran en la Tabla de Encuentro.

2.2.1 Todos los tesoros y Habilidades Especiales que afectan las tiradas de Comerciar en la Tabla de Encuentro se aplican también a la Tabla de Comercio.

2.2.2 Igual que en el juego básico, un personaje o líder nativo puede vender cualquier número de pertenencias al mismo tiempo. Cualquier ajuste de precio de la Tabla de Comercio (positivo o negativo) se aplica al precio total de todos los objetos que están siendo vendidos, y no al precio de cada objeto individual.

Tabla de Comercio

Tirada:	<i>Relación de Comercio</i>				
	Enemigo	Hostil	Neutral	Amigo	Aliado
1	Pedir Oro -10	Ofrecer Oro -5	Oportunidad	Oportunidad	Ofrecer Oro +10
2	Pedir Oro -15	Ofrecer Oro -10	Ofrecer Oro	Ofrecer Oro +5	Ofrecer Oro +5
3	Pedir Oro -20	Ofrecer Oro -10	Ofrecer Oro -5	Ofrecer Oro	Ofrecer Oro +5
4	Pedir Oro -30	Pedir Oro -5	Ofrecer Oro -10	Ofrecer Oro	Ofrecer Oro
5	Bloqueo/Batalla	Pedir Oro -10	Ofrecer Oro -15	Ofrecer Oro -5	Ofrecer Oro
6	Bloqueo/Batalla	Pedir Oro -20	Problemas	Ofrecer Oro -10	Ofrecer Oro -5

Explicación de Resultados:

Ofrecer Oro: El precio final es igual al precio básico más el número indicado de puntos de Oro (números negativos se restan del precio). Si no se indica adición ni resta, el precio final es el precio básico. Puedes vender las pertenencias por este precio, o conservarlas y no obtener nada. Si el precio es menor que cero, el habitante rehúsa comprar.

Pedir Oro: El precio final es igual al precio básico más el número indicado de puntos de Oro (números negativos se restan del precio). Puedes vender las pertenencias por este precio, o conservarlas y no obtener nada. *Importante:* Si rehúsa vender por el precio final, el habitante te bloquea! Si

el precio es menor que cero, el habitante te bloquea automáticamente.

Bloqueo/Batalla: El habitante bloquea al individuo que está tratando de vender.

Problemas: Tira otra vez inmediatamente y halla tu resultado en la columna HOSTIL.

Oportunidad: Tira otra vez inmediatamente y halla tu resultado en la siguiente columna más amistosa (si has sacado "OPORTUNIDAD" en la columna NEUTRAL, tira otra vez y encuentra tu Nuevo resultado en la columna AMIGO).

3. Reglas de Combate Opcionales

Estas reglas incrementan el poder de combate de todos los habitantes y personajes, haciendo del Reino un lugar mucho más mortífero, y haciendo el combate más realista. ¡No recomendado a principiantes! Los Monstruos Alertados (10.B.2) y las Cabezas de Dragón (10.B.3) funcionan mucho mejor con estas reglas de lo que lo hacen con el juego básico, pero las Habilidades Opcionales (10.A.6) deberían usarse con precaución, ya que algunos de los ajustes de equilibrio del juego ya no serán necesarios.

- 3.1 Acciones de Mover:** Cuando un personaje juega una ficha *Move*, carta de Botas o caballo para huir o recoger una pertenencia dejada, debe tirar en la Tabla de Tropezar para ver si su jugada funciona o es cancelada. Su tiempo de movimiento *no* tiene que ser menor que el tiempo de movimiento de los atacantes (habitantes y fichas de Acción) en su hoja, aunque jugar un tiempo de movimiento bajo aumentará sus oportunidades de éxito. No puede aún jugar una ficha *Move* si hay un monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba en su hoja.
- 3.1.1** Además de sus modificadores normales a la tirada de dado, modifica la tirada añadiendo el número de atacantes en su hoja y restando su ventaja de tiempo sobre el atacante más rápido. Su ventaja de tiempo equivale al tiempo de movimiento del atacante menos su propio tiempo de movimiento. Si el resultado es negativo, al restarlo se añade a la tirada del dado: en efecto, añade su propio tiempo de movimiento a la tirada y entonces resta el tiempo de movimiento del atacante. *Ejemplo:* Si juega un tiempo de movimiento de “2” cuando hay tres atacantes en su hoja y el más rápido tiene un tiempo de movimiento de “4”, añade 3 (por los tres atacantes) más 2 (su tiempo de movimiento) y resta 4 (el tiempo de movimiento del atacante), para un ajuste neto de + 1. Si saca un “6” su resultado final es “7”.
- 3.1.2** Si su resultado final es 6 o menos, él completa su acción con éxito. Si es 7 o más, su jugada es cancelada.
- 3.1.3** Un personaje debe usar también la Tabla de Tropezar cuando vuela, pero solo los atacantes voladores cuentan para alterar su tirada.
- 3.2 Montando a Caballo:** Cuando un personaje tiene un caballo activo, es la única pieza que puede jugar para mover. No puede jugar fichas *Move* o cartas de Botas para cargar o huir, y debe jugar el caballo para hacer su maniobra. *Especial:* Cuando un personaje o nativo usa un caballo para maniobrar, puede jugar también una maniobra por sí mismo para conseguir protección extra contra un personaje que le elige como objetivo directamente (Regla 3.3). Un personaje puede jugar una ficha *Move* o carta de Botas en cualquier cuadrado de Maniobra, sujeto a las restricciones normales. Un nativo siempre se asume que maniobra con su propio marcador además de su caballo (si tiene uno).
- 3.3** Los personajes son capaces de atacar a los jinetes sin atacar a los caballos que montan (los caballos inactivos no pueden ser atacados). Cuando un personaje especifica un objetivo que está montando a caballo, debe especificar si está atacando al objetivo o a su caballo. Los habitantes continúan atacando como se explica en las reglas básicas: siempre atacan primero al caballo. Si un caballo resulta muerto, cualquier ataque subsiguiente que hubiera impactado también en el caballo, en su lugar impacta automáticamente en el jinete.
- 3.3.1** Si ataca al caballo, su ficha de Atención es colocada sobre el caballo y el ataque se resuelve normalmente, contra el caballo.
- 3.3.2** Si ataca al jinete, debe aún interceptar o anticipar la maniobra del caballo para impactar en el jinete. Si el jinete también jugó una maniobra por sí mismo, simplemente altera el daño que inflige el ataque (ver Regla 3.4.2).
- 3.4 Ataques:** Cuando algún ataque impacta, el daño que infinge es modificado por las Tablas de Combate Opcionales. Despues de calcular el daño causado por la letra de

daño y la penetración del ataque, el atacante tira los dados y consulta la tabla apropiada para ajustar el daño. Al hacer un ataque de golpe, se utiliza la Tabla de Firmeza para ajustar el daño. Al hacer un ataque de proyectil, se utiliza la Tabla de Proyectil Opcional (en lugar de la Tabla de Proyectil normal). Los efectos son indicados en las tablas. *Excepción:* Hay dos casos en los que las Tablas de Combate Opcionales no se utilizan: los monstruos Tremendos con el lado rojo boca arriba matan automáticamente a su objetivo si le impactan; y los atacantes que hayan recibido “Deseo de Fuerza” infligen automáticamente daño final Tremendo si impactan en su objetivo.

- 3.4.1** Además de las modificaciones normales a su tirada de dado, resta su ventaja de tiempo de ataque sobre el tiempo de maniobra del objetivo. Si su ataque no interceptó la dirección de la maniobra del objetivo, añade también 4 a su resultado (la “penalización de anticipación”). Su ventaja de tiempo equivale al tiempo de maniobra de su objetivo menos su propio tiempo de ataque. Si el resultado es negativo, al restarlo se añade a la tirada del dado: En efecto, añade su tiempo de ataque a la tirada del dado y resta el tiempo de maniobra del objetivo. *Ejemplo:* Si su tiempo de ataque es de “2” y el tiempo de maniobra del objetivo es de “3” su ventaja de tiempo es 1, restando 1 a la tirada del dado. Si su ataque falla en interceptar la dirección del objetivo, añade “4” para un ajuste neto de +3; si saca un “6” se convierte en un “9”.
- 3.4.2** Si el objetivo jugó tanto un caballo como una maniobra por sí mismo, la tirada del dado es alterada por la maniobra del caballo y la del jinete. El atacante calcula su ventaja de tiempo sobre cada maniobra y resta ambas ventajas de su tirada del dado, y añade 4 por cada maniobra que su ataque no intercepta. *Ejemplo:* Si su tiempo de ataque de “3” impacta en un caballo y su jinete con tiempos de movimiento de “5” y “2”, resta 2 (su ventaja sobre el caballo) y añade 1 (su desventaja sobre el jinete), para un ajuste neto de -1. Si intercepta al jinete, pero no al caballo (o al caballo, pero no al jinete), añade 4, para un ajuste final de +3. Si no hubiera interceptado ni al caballo ni al jinete, habría añadido otro 4, para un ajuste final de +7.
- 3.4.3** El atacante usa el procedimiento normal para determinar si su ataque impacta; los fallos se retiran sin tirar por ellos. Los ataques que impactan en armadura aún pierden una estrella de penetración. La tirada del dado es afectada por los modificadores del atacante, no de los defensores. Todas las modificaciones de la tirada del dado para un ataque son determinadas en el momento de determinar el impacto. Las modificaciones a la tirada del dado para un ataque nunca varían en función de lo que ocurre cuando los ataques son resueltos. *Ejemplo:* Si un caballo es muerto pronto en una ronda de combate, la velocidad de movimiento y la dirección de maniobra del caballo son aún usadas para determinar las modificaciones a la tirada del dado para cualquier ataque subsiguiente en esa ronda contra su jinete.
- 3.4.4** Si el defensor es un personaje que no jugó ninguna maniobra (ni ficha *Move*, ficha *Fly*, carta de Botas ni caballo), el ajuste se calcula como si hubiera jugado un tiempo de movimiento de “8” sin aplicar la penalización de anticipación de +4. *Ejemplo:* Un tiempo de ataque de “1” tendría una ventaja de 7, restando 7 a la tirada del dado.
- 3.4.5** Los ataques mágicos preparados tienen un tiempo de ataque de “0” y tiran en la Tabla de Proyectil Opcional. *Especial:* Un *Fiery Blast* o un *Lightning Bolt* preparados atacan con un tiempo de ataque de “0”, pero restan una estrella de penetración de su daño, en adición a cualquier penetración perdida debida a armaduras. *Comentario:* este ajuste especial para *Fiery*

Blasts y Lightning Bolts alertados fue añadido por el diseñador Richard Hamblen, con el propósito de equilibrar el juego.

3.5 Penetrando en Armadura: Cuando un ataque de proyectil impacta en la armadura de un personaje, el daño es infligido en el personaje pero la armadura reduce el daño. La armadura no es dañada o destruida. Esta regla se aplica a todos los ataques de proyectil que impactan en personajes. Los ataques de proyectil que impacten en habitantes blindados y todos los ataques de golpe que impacten en armadura continúan infligiendo daño como se explica en las reglas básicas.

3.5.1 Si el daño final de un ataque de proyectil (incluyendo cualquier estrella de penetración que normalmente se perdería por impactar en armadura) excede a Tremendo, simplemente ignora la armadura – incluso si el personaje tiene múltiples piezas de armadura bloqueando el ataque – y mata al personaje. (*Explicación:* impacta en un punto vital no protegido). En otro caso, el daño es comparado con la resistencia de la armadura. Si la armadura excede al daño, el ataque no hace efecto – el objetivo no es herido. Si el daño iguala a la armadura, y no hay otra armadura bloqueando el ataque (impacta en la última pieza de armadura del personaje, si tiene más de una activada), el objetivo sufre una herida pero no hay ningún efecto adicional: no es muerto y la armadura no es dañada. Si el daño excede a la armadura, el daño baja un nivel (en adición a la estrella de penetración que ya ha perdido) y el daño resultante es infligido sobre el objetivo como si no estuviera blindado. La armadura no es dañada ni destruida. *Ejemplo:* Si un daño Pesado impacta en una pieza de armadura Media, el daño baja a Medio y se infinge daño Medio sobre el objetivo.

Tablas de Combate Opcionales

<i>Tabla de Proyectil</i>	
<i>Tirada Ajustada:</i>	<i>Efecto en el Daño Inflicted:</i>
-2 o menos	Aumentar tres niveles
-1	Aumentar dos niveles
0, 1	Aumentar un nivel
2, 3, 4	Sin cambios
5, 6	Reducir un nivel
7	Reducir dos niveles
8 o más	Reducir tres niveles

<i>Tabla de Firmeza</i>	
<i>Tirada Ajustada:</i>	<i>Efecto en el Daño Inflicted:</i>
1	Aumentar dos niveles
2, 3	Aumentar un nivel
4, 5, 6	Sin cambios
7, 8	Reducir un nivel
9	Reducir dos niveles
10	Despreciable

<i>Tabla de Tropezar</i>	
<i>Tirada Ajustada:</i>	<i>Efecto en la Acción:</i>
1 – 6	Completada
7 – 10	Cancelada

Explicación de las Tablas de Combate Opcionales: Las Tablas de Firmeza y Tropezar permiten resultados de 1 a 10. Si la tirada del dado ajustada es de 1 a 10, usarla para hallar el resultado. Si la tirada ajustada excede a 10, convertirla a 10. Si es menor que 1, convertirla a 1. La Tabla de Proyectil refleja una corrección por Richard Hamblen de la Segunda Edición.

Tablas de Firmeza y Tropezar: En adición a las modificaciones normales del dado, el atacante resta su ventaja de tiempo de la tirada del dado. Si su ataque falla en interceptar, añade también 4 a la tirada del dado. Ver la Regla opcional 10.D.3. Si el resultado es daño “Despreciable” o menor, el impacto no infinge daño pero aún cuenta como impacto: si un arma ataca queda desalertada, si un monstruo Tremendo ataca se vuelve con el lado rojo hacia arriba.

Aumentar ...: Aumentar el daño infligido en el número de niveles indicado.

Reducir ...: Reducir el daño infligido en el número de niveles indicado.

Sin Cambios: El daño permanece sin cambios.

Despreciable: El impacto infinge daño Despreciable.

Tabla de Tropezar: En adición a las modificaciones normales a la tirada del dado, el personaje resta su ventaja de tiempo de la tirada del dado, y entonces añade el número de atacantes (habitantes y fichas de Atención) en su hoja.

Completada: El personaje completa su acción.

Cancelada: La acción del personaje es cancelada.

3.5.2 Un ataque de proyectil puede penetrar varias piezas de armadura, perdiendo un nivel por cada pieza de armadura que penetre. Si alcanza una pieza de armadura que no pueda penetrar, se detiene. Independientemente del número de piezas de armadura que penetre el ataque, sólo se pierde una estrella de penetración por golpear en armadura. *Ejemplo:* Si un ataque de proyectil Tremendo impacta en un escudo y una coraza, baja a Pesado cuando penetra el escudo y baja a Medio cuando penetra la coraza. Se infinge daño Medio sobre el objetivo.

E. Expandiendo el Reino

Estas reglas explican cómo cambiar el tamaño del Reino Mágico, aumentando o reduciendo el número de personajes, cambiando la duración del juego y combinando juegos para crear un Magic Realm más grande. Adiciones y sustracciones al número de Puntos de Victoria que debe anotar un personaje son acumulativas: si una regla incrementa sus Puntos de Victoria en dos y otra regla los reduce en uno, debe anotar un Punto de Victoria extra.

1. Juego en Solitario

- 1.1** Esta sección explica cómo puede un jugador jugar al *Magic Realm* por sí mismo, sin otros jugadores.
- 1.2** El jugador prepara el juego en secreto como se explica en 3.0 Preparación del Juego, excepto lo que se explica debajo.
- 1.3** Para construir el mapa, colocar *Borderland* como la primera loseta y mezclar el resto de losetas y ponerlas en una pila. Coger entonces cada loseta por turnos de encima de la pila y añadirla al mapa como se explica en el paso 2 en Preparación del Juego.
 - 1.3.1** Siempre se debe coger la loseta de encima de la pila y añadirla al mapa, si puede ser colocada según las restricciones explicadas en el paso 2 de Preparación del Juego. *Especial:* Si es una loseta de Bosque o Valle, no puede colocarla junto a otra loseta de Bosque o Valle si hay otro emplazamiento posible. Si no hay otro emplazamiento posible, se puede colocar junto a otra loseta de Bosque o Valle.
 - 1.3.2** Si no se puede colocar la loseta legalmente, se pone al final de la pila y se coge la siguiente loseta.
 - 1.3.3** Si la última loseta no puede ser colocada, el jugador recoge el mapa y comienza de nuevo.
- 1.4** Cuando todas las veinte losetas han sido colocadas se elige un personaje, se colocan las fichas de visitante/misión y se seleccionan los Requisitos de Victoria normalmente. Se deben cumplir los requisitos de victoria normalmente para ganar el juego.
 - 1.4.1** Uno de los aspectos más interesantes del juego en solitario es trabajar el estilo de juego que conviene a cada personaje. Los distintos personajes tienen estilos de juego muy diferentes, y lleva varias partidas aprender sus sutilezas. *Nota:* Algunos personajes se apoyan en ventajas en diplomacia que desaparecen en el juego en solitario. Se recomienda que a estos personajes se les den las habilidades opcionales explicadas en la Regla opcional 10.A.6.
 - 1.4.2** El jugador puede llevar varios personajes como se explica en la Regla opcional 10.E.4 debajo, pero todos sus personajes deben ganar por ellos para ganar.
- 1.5** El jugador no gira las fichas de las losetas de Valle. Estas fichas permanecen boca abajo y secretas al inicio de un juego en solitario. Las Moradas y Fantasmas en las

Iosetas de Valle aparecerán como los campamentos, cuando sus fichas sean giradas durante el juego.

- 1.6 El jugador comienza el juego moviendo al mapa a lo largo de cualquier camino que vaya desde el borde del mapa a *Borderland*. Su primera actividad debe ser una actividad de Mover para entrar en el mapa. *Nota:* Si el jugador comienza con un nuevo personaje después de que su viejo personaje fuera muerto, el nuevo personaje entra en el mapa por el mismo camino que el personaje original usado.
- 1.7 El jugador juega el juego normalmente, excepto que *dos filas* de habitantes estarán merodeando cada día, y ambas filas pueden aparecer y mover por el mapa. Por la Mañana el jugador tira dos veces y pone una ficha de Tirada de Monstruos en cada fila que saque (usando una ficha extra para representar la segunda ficha de Tirada de Monstruos). Si saca dobles, coloca ambas fichas en la misma fila y esa será la única fila que merodee.
- 1.8 Las reglas opcionales son altamente recomendadas para jugadores solitarios que estén familiarizados con el juego. Estas reglas añaden diversidad que mejoran el juego en solitario. En particular, las reglas de combate opcionales añaden una encantadora incertidumbre a las batallas individuales.

2. Cambiando el Tiempo de Juego

- 2.1 Una partida puede comenzar el primer día de cualquier semana y puede durar cualquier número de semanas. No puede comenzar ni acabar entre medio de una semana. Los jugadores deben acordar el día de comienzo y la duración del juego antes de comenzar a prepararlo.
- 2.2 La duración del juego define el número de Puntos de Victoria que cada personaje debe asignar a sus Requisitos de Victoria. Debe asignar un punto básico, más un punto por cada semana de juego. *Ejemplo:* En una partida de ocho semanas, debe asignar nueve Puntos de Victoria.
- 2.3 En partidas más largas que un mes, en lugar de suministrar magia *Blanca* y *Negra*, el séptimo día de cada mes se alternan entre *Blanca* y *Negra* de mes a mes. El primer mes es magia *Blanca*, el segundo mes es magia *Negra*, etc.
- 2.4 Cuando los personajes usan la Regla opcional 10.D.1 (Estaciones y Clima) en partidas que van de Estación en Estación, las Estaciones del juego definen el número de Puntos de Victoria que cada personaje debe asignar a sus Requisitos de Victoria.
 - 2.4.1 El Calendario de Estaciones indica el número de puntos que deben ser asignados para cada Estación. Si la partida incluye una fracción de una Estación, multiplicar la fracción por los puntos de la Estación (redondeando hacia arriba) para calcular los puntos que deben ser asignados para esa Estación. *Ejemplo:* Los personajes deben anotar tres Puntos de Victoria para jugar la mitad (dos semanas) del Medio Verano.
 - 2.4.2 El séptimo día de cada Estación proporciona la magia de *color* especificada para la Estación en lugar de la magia *Blanca* o *Negra* normales.
- 2.5 **Unirse a una Partida en Marcha:** Si un nuevo jugador desea unirse a una partida que ya está en marcha, el número de semanas restantes del juego define el número de Puntos de Victoria que debe asignar. Si se une entre medio de una semana, la cuenta como una semana completa.
- 2.6 **Extendiendo el Juego:** Si los jugadores desean continuar jugando al final del tiempo acordado, pueden acordar una extensión y añadir el correspondiente número de Puntos de Victoria a sus Requisitos de Victoria. No pueden reorganizar los puntos que ya tengan asignados.

3. Juego de Muerte Súbita

- 3.1 En lugar de finalizar en un día específico, el juego continúa hasta que un personaje haya cumplido todos sus Requisitos de Victoria. Cuando el juego finaliza, los personajes calculan sus puntuaciones normalmente. *Comentario:* Esta era la regla estándar en el reglamento original de *Magic Realm*, pero en ocasiones ello hacía que el juego acabara antes de que empezara realmente. La regla fue cambiada para dar a los demás personajes una oportunidad de recuperarse, pero la versión vieja se incluye aquí como opción para aquellos que la prefieran. Pueden evitarse los cálculos de puntuaciones declarando vencedor al jugador que finalice el juego.
- 3.2 Un personaje solo puede finalizar el juego si tiene una puntuación total de cero o superior en cada categoría a *Medianoche* de cualquier día de juego. No puede tener puntuación negativa en ninguna categoría, sin tener en cuenta su puntuación en las demás categorías. Puede finalizar el juego a *Medianoche* de cualquier día, pero sólo a *Medianoche*. No está obligado a finalizar el juego – puede permanecer en silencio y permitir que el juego continúe, si lo desea.
- 3.3 *Recomendado:* Un jugador solo puede finalizar el juego si está en el claro donde comenzó el juego.
- 3.4 Esta regla acorta habitualmente el juego: una partida típica dura entre tres y cinco semanas. Los jugadores pueden ajustar la duración del juego cambiando el número de Puntos de Victoria que asignen. Cada punto adicional añade aproximadamente una semana al juego.

4. Múltiples Personajes

- 4.1 Cada jugador puede controlar más de un personaje. Los jugadores pueden todos tener el mismo número de personajes, o diferentes jugadores pueden tener distinto número de personajes. Antes de comenzar, los jugadores deben acordar cuántos personajes tendrá cada jugador.
- 4.2 Los jugadores seleccionan sus personajes cuando el mapa está siendo preparado. Cuando un jugador se queda sin losetas, cada vez que sea su turno podrá escoger uno de sus personajes. Solo puede seleccionar un personaje por turno. Cuando tiene todos sus personajes, en su siguiente turno coloca una ficha de visitante/misión normalmente.
- 4.3 Cada jugador anota Requisitos de Victoria separados para cada uno de sus personajes. *Importante:* Cada personaje adicional debe anotar un Punto de Victoria extra en sus Requisitos de Victoria. El primer personaje que coja un jugador debe anotar cinco Puntos de Victoria, el segundo personaje debe anotar seis Puntos de Victoria, el tercer personaje debe anotar siete Puntos de Victoria, etc.
- 4.4 Cada jugador trata a sus personajes como entes separados. Mantiene sus pertenencias separadas, usa una hoja de Historia Personal separada para cada personaje, etc. Cuando la ficha de Atención de un personaje es cogida, solo hace su turno ese personaje.
- 4.5 Durante el combate, cuando es el turno de un jugador de atraer atacantes todos sus personajes en el claro pueden atraer atacantes. Cuando es su turno de hacer acciones, todos sus personajes en el claro pueden hacer acciones. Los jugadores juegan por turnos, comenzando por el jugador cuyo personaje hizo el primer turno ese día y yendo hacia la izquierda.
- 4.6 Al final del juego, cada jugador hace la media de las puntuaciones de todos los personajes que ha tenido en juego. Suma las puntuaciones de todos sus personajes y lo divide por el número de personajes que tenía al inicio del juego, y el resultado es la puntuación del jugador. Si su total es cero o mayor, él gana. El jugador con la media de puntuación más alta es el vencedor.

- 4.7** Si un personaje de un jugador es muerto, puede comenzar con un nuevo personaje para reemplazarlo, usando el mismo número de Requisitos de Victoria que el personaje muerto. Al final del juego no obtiene puntos por el personaje muerto, sino que cuenta los puntos del nuevo personaje en su lugar. Tanto si coge un nuevo personaje como si no, al final del juego debe dividir su puntuación total por el número total de personajes que tuviera al *inicio* del juego.

5. Desarrollo

- 5.1** Cada personaje tiene cuatro etapas de desarrollo, indicadas en la sección de Desarrollo en el dorso de su carta de Personaje. Los niveles están indicados en orden, con el nivel más temprano (primero) al principio y el último nivel (cuarto) al final. Cada nivel indica el nombre y el arma, armadura o hechizos que el personaje tiene en ese nivel y las tres fichas de Acción que obtiene en ese nivel.
- 5.2** Cada personaje puede comenzar el juego en una etapa de desarrollo más temprana que la cuarta. Obtiene el arma, armadura y/o hechizos indicados para el nivel en que empieza, más todas las fichas de Acción indicadas para ese nivel y todos los niveles anteriores (sus otras fichas de Acción son retiradas del juego).
- 5.2.1** Cada personaje obtiene sus Ventajas Especiales en sus niveles segundo y cuarto. Sus Ventajas Especiales están numeradas como “1” y “2” en la Lista de Personajes; cuando comienza en (o alcanza) el segundo o tercer nivel obtiene la Ventaja numerada como “1”, y cuando comienza en (o alcanza) el cuarto nivel, obtiene ambas Ventajas Especiales. Cuando comienza en el primer nivel, no tiene Ventajas Especiales. *Ejemplo:* En el primer nivel, el Enano no obtiene las ventajas “Piernas Cortas” y “Conocimiento de las Cuevas” (su juvenil energía compensa sus cortas piernas).
- 5.2.2** Cada personaje obtiene sus relaciones de comercio a su tercer nivel – obtiene estas relaciones de comercio solo si comienza el juego en su nivel tercero o cuarto. Si comienza en el primer o segundo nivel, todos los nativos y visitantes comienzan el juego Neutrales para él.
- 5.3** Cuando un jugador anota la Morada donde su personaje comenzará el juego, también anota el nivel de inicio de su personaje. Cuando coloca el marcador de su personaje en el mapa, anuncia el nivel de su personaje. Al reducir el nivel de su personaje se reducen los Puntos de Victoria que asigna a sus Requisitos de victoria. Cada nivel vale un Punto de Victoria (independientemente de la duración del juego), por lo que si comienza dos niveles por debajo de lo normal anota dos Puntos de Victoria menos al inicio del juego. *Excepción:* Un personaje debe anotar siempre al menos dos Puntos de Victoria, sin importar el nivel en que comience o la duración del juego.
- 5.4** El desarrollo de un personaje puede aumentar durante el juego (en particular si la partida es larga). Cada vez que consiga cierto número de puntos para cumplir sus Requisitos de Victoria, obtiene una de las fichas de Acción indicadas para su siguiente nivel de desarrollo. Puede elegir qué ficha coger. Cuando haya obtenido las tres fichas pertenecientes a su siguiente nivel, avanza a ese nivel.
- 5.4.1** El número de puntos que un personaje debe obtener para conseguir una ficha depende de su nivel actual. En el primer nivel, obtiene una ficha cada vez que consiga un Punto de Victoria. En el segundo nivel, debe obtener dos Puntos de Victoria por cada ficha, etc.
- 5.4.2** Los Grandes Tesoros del personaje y los valores de Fama y Notoriedad de sus

pertenencias cuentan para su desarrollo. Solo obtiene un Punto de Victoria cuando el total de sus Puntos de Victoria aumenta: si pierde puntos, debe recuperar los puntos perdidos antes de poder progresar hasta su siguiente ficha. Un Punto de Victoria solo cuenta para su desarrollo si cuenta para sus Requisitos de Victoria. *Ejemplo:* Si asigna 3 puntos a Oro, solo los primeros 90 puntos de Oro que consiga cuentan para su desarrollo.

- 5.4.3** Una vez que un personaje obtiene una ficha, la conserva y puede usarla normalmente en el juego a partir de entonces. Cuando alcanza su segundo nivel obtiene su primera Ventaja Especial, y cuando alcanza su cuarto nivel obtiene su segunda Ventaja Especial. Al ganar niveles no cambian su arma, armadura, hechizos y ventajas de comercio; estos solo cambian como resultado de los eventos normales del juego.

6. Desarrollo Extendido

Las siguientes reglas, publicadas por Richard Hamblen en la revista de Avalon-Hill General, permiten a un jugador conservar un personaje de partida en partida y desarrollar su fuerza. Se indican algunas opciones sugeridas por pruebas on-line.

- 6.1** Se utiliza la sección de Desarrollo en el dorso de cada carta de Personaje. La primera vez que un personaje es usado comienza en su primera etapa de desarrollo, con los marcadores de combate, hechizos y equipo apropiados.
- 6.2** Durante cada partida, cada personaje debe anotar y adquirir un número de Puntos de Victoria igual a la siguiente etapa de su desarrollo. Así, si un personaje está en su primera etapa de desarrollo debe anotar y adquirir dos Puntos de Victoria; un personaje en su cuarta etapa tendría que adquirir cinco Puntos de Victoria (los jugadores que prefieran juegos más largos pueden acordar doblar o triplicar estos números si lo desean).
- 6.3** Cuando un personaje cumple con sus Requisitos de Victoria, él gana y el juego termina. *Opción:* Alternativamente, el juego puede ser jugado hasta un número establecido de días, y se calcula la puntuación como en la Sección 9.3. Se recomiendan seis semanas (42 días) como duración del juego ya que los personajes en etapas tempranas acumulan los Puntos de Victoria despacio.
 - 6.3.1** Cada personaje que haya sobrevivido sin ser muerto obtiene una ficha de Acción (además de cualquiera obtenida durante el juego según la Regla opcional E.5.4). Obtiene una de las fichas indicadas para su siguiente etapa, y puede usarla en su próxima partida.
 - 6.3.2** Un personaje que esté en su primera etapa y que tenga dos fichas extra todavía está en su primera etapa.
 - 6.3.3** Cuando un personaje obtiene las tres fichas de una etapa, la siguiente partida comienza en su nueva etapa con los hechizos y equipo apropiados.
 - 6.3.4** El personaje que ganó la partida salta una etapa completa en su siguiente partida. Si estaba en la primera etapa con una ficha extra, la siguiente partida estará en la segunda etapa con una ficha extra. *Opción:* Los jugadores pueden encontrar que avanzar al personaje ganador una etapa entera le dará demasiada ventaja en la siguiente partida. Al jugador se le puede dar solo una ficha extra además de la ficha por sobrevivir al juego, o ninguna ficha extra, ya que probablemente habrá obtenido fichas durante el juego según la Regla E.5.4.
 - 6.3.5** Un personaje que resulte muerto pierde una etapa completa (tres fichas) para la próxima partida.
- 6.4** Si se usa la regla de renacimiento, pierde tres fichas antes de renacer – y si de nuevo resulta muerto, pierde otra etapa.

- 6.5** Un personaje nunca puede caer por debajo de su primera etapa; nunca puede tener menos de tres fichas.
- 6.6** Cuando un personaje alcanza la cuarta etapa, continúa manteniendo un registro de las etapas y fichas que ha ganado incluso aunque no pueda obtener fichas adicionales.
- 6.7** En lugar de fichas extra, un personaje obtiene ciertas ventajas por cada etapa completa que gane por encima de la cuarta (no obtiene nada por fichas que no completen una etapa). Coge estos objetos cuando coloca su primera loseta hexagonal.
- 6.7.1** Quinta etapa y superior: 15 de oro extra.
- 6.7.2** Sexta etapa y superior: Coge una carta de Tesoro al azar de cualquier grupo de nativos.
- 6.7.3** Séptima etapa y superior: 10 de Notoriedad y 5 de Fama.
- 6.7.4** Octava etapa y superior: Coge un caballo de cualquier grupo de nativos.
- 6.7.5** Novena etapa y superior: Obtiene una fase bonificada cada día.
- 6.7.6** Décima etapa: Coge un marcador de arma o armadura de cualquier grupo de nativos; o anota un hechizo extra de cualquier tipo.
- 6.7.7** Decimoprimera etapa: El personaje debería ser declarado “inmortal” y se retira, y su propietario comenzaría con un nuevo (y preferiblemente distinto) personaje. A largo plazo los jugadores pueden competir por ver quién puede alcanzar el estatus “inmortal” con más personajes.
- 6.8** Un personaje debe anotar y adquirir Puntos de Victoria extra por sus etapas de desarrollo en exceso, así un personaje en la séptima etapa necesita ocho puntos para ganar.
- 6.9** Los jugadores encontrarán que las partidas pueden acabar rápidamente cuando algunos de los jugadores están en etapas tempranas; cuando una partida finaliza demasiado deprisa, los personajes pueden dejar el mapa preparado, mover al inicio del siguiente mes lunar y comenzar la siguiente partida desde allí.
- 6.10** *Opción:* Debido a que es difícil adquirir Puntos de Victoria para los personajes en etapas tempranas, las partidas con Desarrollo Extendido pueden ser jugadas de modo que los personajes no precisen seleccionar Requerimientos de Victoria al inicio del juego. Los Puntos de Victoria de cualquier tipo adquiridos durante el juego autorizan al personaje a obtener una ficha extra como dice la Regla E.5.4. Cualquier Punto de Victoria perdido tendrá que ser recuperado antes de que un personaje pueda calificar para la siguiente ficha extra, y los Puntos de Victoria negativos (Fama o Notoriedad negativas divididas por 10 o 20 y redondeadas hacia abajo – sin la penalización x3) deben ser compensados por un número mayor de Puntos de Victoria positivos para obtener una ficha. El ganador de cada partida es el personaje que haya obtenido más fichas extra al final acordado de la partida. Un objetivo a largo término puede ser establecido también, como el primer personaje en alcanzar el quinto nivel, sin importar el número de partidas requeridas para alcanzar ese objetivo.

7. Combinando Reinos

- 7.1** Los jugadores pueden combinar ejemplares de *Magic Realm* para expandir el tamaño y ferocidad del juego. Para simplemente combinar juegos, preparar y jugar normalmente excepto por lo explicado debajo.
- 7.2** Las piezas que pertenecen al mismo juego deberían ser marcadas con el mismo símbolo identificativo. Cada juego debería tener su propio símbolo distintivo, de modo que las piezas de un juego mostrarán un símbolo distinto de otros juegos.

7.2.1 Cada símbolo de juego es puesto sobre su Carta de Preparación de Tesoros y en cada ficha de mapa, Morada, habitante, ficha de visitante/misión, marcador de armadura normal, carta de Tesoros dentro de Tesoros, carta de *Lost Keys*, Poción, Artefacto, Libro de Hechizos, carta de Hechizo, cada carta de Tesoro que tenga un precio de Fama, y en todas las piezas de los personajes (cartas, marcadores y fichas de Acción) que pertenezcan al juego. Las losetas y otras cartas y marcadores no necesitan ser marcados.

7.2.2 En las cartas, el símbolo solo se pone en el anverso de la carta; en las fichas, el símbolo solo se pone en el lado no blanco de la ficha.

7.3 Al preparar las Cartas de Preparación, preparar las cartas de Tesoros sin discriminar entre juegos – mezclar todos los tesoros Grandes juntos y colocarlos en todas las Cartas de Preparación al azar, etc.

7.3.1 Colocar los marcadores apropiados de armadura arma y caballo en cada sección de Tesoros dentro de Tesoros, y colocar el número apropiado de marcadores de Lanzas y armaduras en cada casilla de nativos.

7.3.2 Mezclar las armas Ligera juntas y colocar siete al azar en cada Carta de Preparación. Distribuir las armas Medianas y Pesadas, Arcos y caballos de manera similar, de modo que los nativos de juegos diferentes tengan distintos surtidos de marcadores.

7.4 Todos los habitantes y cartas de Hechizo deben prepararse en la Carta de su juego.

7.5 Mezclar todas las losetas de mapa juntas y repartirlas todas. La primera *Borderland* repartida es la loseta inicial, y todas las losetas restantes son añadidas al mapa normalmente. Las otras losetas *Borderland* son añadidas al mapa igual que cualquier otra loseta.

7.5.1 Colocar las fichas de mapa sobre el mapa sin discriminar entre juegos. Mezclar juntas fichas de distintos juegos antes de colocarlas, etc. Las fichas en cada sección *Lost City* y *Lost Castle* pueden provenir de cualquier juego.

7.5.2 Los personajes pueden ser elegidos de cualquiera de los juegos. Cada personaje obtiene solo aquellas piezas que pertenecen a su propio juego; sus relaciones de comercio se aplican a todos los nativos en todos los juegos, y sus Ventajas Especiales se aplican a todos los juegos. Puede coger sus armas y armaduras iniciales de cualquier juego. Debe iniciar el juego en una Morada que pertenezca a su juego.

7.5.3 Los nativos de Guarniciones de cada juego se preparan en las Moradas de ese juego.

7.6 Solo se hace una Tirada de Monstruos cada día, y todas las fichas de Tiradas de Monstruos se ajustan en consecuencia. *Alternativa:* Los jugadores pueden hacer una Tirada de Monstruos separada por cada Carta de Preparación, si lo desean. Hacerlo así es más excitante – pero también hace el juego más difícil.

7.6.1 Cada pieza de juego solo puede convocar habitantes de su propia Carta de Preparación. Los habitantes regenerados vuelven a sus propias Cartas de Preparación o Moradas.

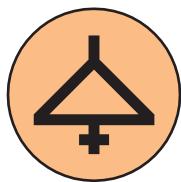
7.6.2 Si la Regla opcional 10.D.1 (Estaciones y Clima) es usada, solo se coge una ficha de Clima y afecta a todo el mapa.

7.7 Cuando un individuo saquea un sitio, coge su botín de la Carta de Preparación que pertenezca al juego de su sitio. Cuando intercambia una carta sustituta, los tesoros que entran en juego vienen de la Carta de Preparación de la sustituta. Cada carta *Lost Keys* abre solo el *Chest*, *Vault*, y *Crypt* de su propia Carta de Preparación.

- 7.8** Los nativos de juegos diferentes son tratados como grupos separados: se debe comerciar con ellos y contratar separadamente.
- 7.8.1** Cada líder nativo y visitante posee solo la casilla que esté en su propia Carta de Preparación.
- 7.8.2** Los precios en Oro permanecen igual de juego a juego. Una carta solo vale su precio de Fama para aquellos nativos que pertenecen a su juego.
- 7.8.3** Una ficha de misión puede ser entregada en una Morada solo si la Morada y la ficha pertenecen al mismo juego.
- 7.8.4** Una ficha de campaña afecta solo a aquellos habitantes que pertenecen a su juego. *Ejemplo:* Cuando un personaje coge la ficha *Quest* de un juego, solo los Caballeros que pertenecen a ese juego se vuelven más amistosos, y solo debe matar a los Dragones que pertenezcan a ese juego.
- 7.9** Cuando una Poción expira o un marcador de armadura ordinario es destruido, regresa a la Carta de Preparación de su juego.
- 7.10** Los Artefactos y Libros de Hechizos de un juego contienen solo las cartas de Hechizo que están en la Carta de Preparación de ese juego.

Listas y Tablas

Personajes



Amazona

La Amazona es una guerrera y soldado experta, con excelente velocidad y bastante fuerza. Resulta mortífera contra oponentes Medios y Pesados. Debería evitar o huir de monstruos Tremendos y Pesados blindados, que son demasiado peligrosos de manejar para ella incluso si obtiene equipo más pesado.

Peso/Vulnerabilidad: Medio

Ventajas Especiales:

- Puntería:** La Amazona resta uno de cada tirada de dado siempre que tire en la Tabla de Proyectil para atacar con un arma de proyectil.
- Resistencia:** La Amazona puede anotar y hacer una fase de Mover extra cada turno. Obtiene esta bonificación incluso si está montando a caballo – su resistencia incluye ser una excelente jinete.

Localización Inicial: Posada

Relaciones de Comercio: **Amigos:** Lanceros, Patrulla, Shaman

Hostiles: Compañía, Bashkars

Fichas de Desarrollo/Acción:

Exploradora:	MOVE M4	MOVE M3*	FIGHT L4	
Guerrera:	MOVE M4	FIGHT M5	FIGHT M4*	
Campeona:	MOVE M3*	FIGHT M3**	FIGHT H4**	
Amazona:	FIGHT M4*	FIGHT M3**	MOVE M3*	

Berserker



El Berserker es un luchador poderoso con la fuerza para despachar a los monstruos y humanos más grandes y la velocidad para esquivarles. No es lo bastante rápido para escapar de oponentes veloces, por lo que contra ellos debe confiar en su capacidad de enloquecer para sobrevivir y en su robusta salud para ayudarle a recuperarse de sus heridas.

Peso/Vulnerabilidad: Pesado

Ventajas Especiales:

1. **Robusto:** El Berserker puede anotar y hacer una fase de Descansar extra cada día.
2. **Berserk:** El Berserker puede jugar su ficha *Berserk* para aumentar su vulnerabilidad a Tremenda durante el resto del día. Una vez que la juegue, se necesita daño Tramando para matarle. A Medianoche vuelve a ser normal.

Nota: A efectos de fatiga, la ficha *Berserk* cuenta como una ficha *Fight*. No puede ser usada como ficha *Fight* de ninguna otra manera.

2.1 Puede jugar su ficha *Berserk* durante una fase de Alertar (en vez de alertar un arma). Se fatiga al instante.

2.2 Puede jugar su ficha *Berserk* como su acción durante el Paso de Encuentro. Esto cuenta como su acción para el paso, y los habitantes en su hoja restringen su capacidad de jugarla (como si fuera una ficha *Fight*). Cuenta para su límite de esfuerzo y se fatiga normalmente.

Localización Inicial: Posada

Relaciones de Comercio: **Amigos:** Trúhanes, Lanceros, Shaman

Hostiles: Patrulla, Guardia

Fichas de Desarrollo/Acción:

Joven:

MOVE H6	MOVE H5*	FIGHT H4*
------------	-------------	--------------



Salteador:

MOVE T6*	MOVE H4**	FIGHT H5
-------------	--------------	-------------



Vikingo:

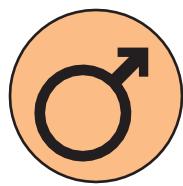
MOVE H4**	FIGHT T6*	FIGHT T4**
--------------	--------------	---------------



Berserker:

BERSERK T4**	FIGHT T5*	FIGHT T4**
-----------------	--------------	---------------





Caballero Negro

El Caballero Negro es un mortífero y temido veterano de muchas batallas. Está en su salsa luchando contra humanos. Es demasiado débil para despachar monstruos Tremendos mientras no consiga un arma más pesada.

Peso/Vulnerabilidad: Medio

Ventajas Especiales:

- Puntería:** El Caballero Negro resta uno de cada tirada de dado siempre que tire en la Tabla de Proyectil para atacar con un arma de proyectil.
- Miedo:** Siempre que el Caballero Negro tire en la Tabla de Encuentro tira un dado en lugar de dos. Su mortífera reputación le facilita comerciar y contratar nativos, y hace que sus enemigos se lo piensen dos veces antes de bloquearle o combatirle.

Localización Inicial: Posada

Relaciones de Comercio: Aliados: Compañía

Amigos: Soldados, Crone

Hostiles: Lanceros

Enemigos: Guardia

Fichas de Desarrollo/Acción:

Lancero:

MOVE M5	MOVE H5*	FIGHT H5*			
------------	-------------	--------------	--	--	--

Mercenario:

MOVE H6	MOVE M4*	FIGHT H6			
------------	-------------	-------------	--	--	--

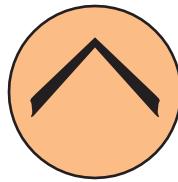
Soldado
de a Pie:

FIGHT M4*	FIGHT M4*	FIGHT M5			
--------------	--------------	-------------	--	--	--

Caballero
Negro:

MOVE H4**	FIGHT H4**	FIGHT M3**			
--------------	---------------	---------------	--	--	--

Capitán



El Capitán es un renombrado héroe de muchas guerras. Su fuerza, armas y armadura le hacen peligroso cuando se enfrenta a oponentes Medios o Pesados, pero necesita equipo más pesado para tratar con enemigos fuertemente blindados. No es lo bastante fuerte para enfrentarse a enemigos Tremendos.

Peso/Vulnerabilidad: Medio

Ventajas Especiales:

1. **Puntería:** El Capitán resta uno de cada tirada de dado siempre que tire en la Tabla de Proyectil para atacar con un arma de proyectil.
2. **Reputación:** El Capitán puede anotar y hacer una fase extra cada día que esté en una Morada (incluyendo un campamento). Debe estar en la Morada cuando comience a hacer la fase, no cuando la anote. Puede usar la fase extra para hacer una actividad normal.

Localización Inicial: Posada, Casa o Casetta de Guardia

Relaciones de Comercio: **Amigos:** Patrulla, Soldados, Guardia, Scholar

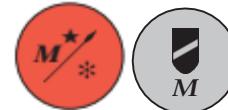
Hostiles: Gente del Bosque

Enemigos: Bashkars

Fichas de Desarrollo/Acción:

Lancero:

MOVE M4*	MOVE M5	FIGHT H5*
-------------	------------	--------------



Soldado:

FIGHT M5	FIGHT M3**	MOVE M3**
-------------	---------------	--------------



Teniente:

MOVE M4*	FIGHT H5*	FIGHT M4*
-------------	--------------	--------------



Capitán:

MOVE M4*	FIGHT H6	FIGHT M4*
-------------	-------------	--------------





Druida

El Druida es un mago esquivo en paz con la naturaleza. Como no puede enfrentarse a la mayoría de oponentes incluso si consigue un arma, debe actuar solo, evitando y escondiéndose de los monstruos y huyendo de ellos si es necesario. Necesita ganar sin combatir, si es posible.

Peso/Vulnerabilidad: Ligero

Ventajas Especiales:

1. Ocultamiento: El Druida tira un dado en vez de dos cada vez que hace una tirada de Esconderse.

2. En Paz con la Naturaleza: Cuando el Druida finaliza su turno, las fichas de Aviso y Sonido de su loseta no convocan monstruos. Los individuos que sigan al Druida convocarán monstruos normalmente.

2.1 Si las fichas de mapa de su loseta están boca abajo las revela normalmente, pero vuelve a girar las fichas de Aviso y Sonido boca abajo para mostrar que aún no han convocado monstruos (las fichas solo se giran boca arriba si tienen la oportunidad de convocar monstruos). Las fichas reaccionan normalmente cuando algún otro finaliza su turno en la loseta.

2.2 En Paz con la Naturaleza no afecta a las Moradas, fichas de sitio y cartas de Sitio, y no afecta a la carta de Tesoro *Dragon Essence*. Cuando el Druida finaliza su turno en una loseta que contiene una de estas piezas, convoca habitantes normalmente.

Localización Inicial: Posada

Relaciones de Comercio: **Aliados:** Bashkars

Amigos: Lanceros

Hostiles: Orden, *Shaman*

Enemigos: Gente del Bosque

Fichas de Desarrollo/Acción:

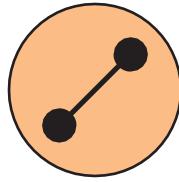
Herborista: MOVE
L3* MOVE
L4 FIGHT
L3*

Animalista: FIGHT
L4 MOVE
L2** FIGHT
L2**

Adivino: MAGIC
II3* MAGIC
VIII4* MAGIC
VIII3* Spell

Druida: MAGIC
II2** MAGIC
II3* MAGIC
VIII2** Spell Spell

Enano



El Enano es un luchador lento y poderoso que está en su salsa en las cuevas, donde es respetado como maestro en buscar, esconderse y luchar contra los monstruos que moran allí. Fuera de las cuevas es lento y torpe. En combate su habilidad en agacharse le permite esquivar rápidamente los golpes enemigos y evadir a los habitantes más grandes y lentos.

Sin embargo, debe tener cuidado en evitar a los oponentes más rápidos que viven fuera de las cuevas, y es extremadamente vulnerable a los ataques de otros personajes, que siempre podrán aplastarle cuando se agache. Dado que depende en gran modo en su maniobra de agacharse, su casco es una parte crítica de sus defensas.

Peso/Vulnerabilidad: Pesado

Ventajas Especiales:

1. Piernas Cortas: Esta “ventaja” es una mezcla de ventajas y desventajas:

1.1 El Enano nunca puede usar fases Solares – solo puede usar fases Básicas (más cualquier fase extra debido a pertenencias o hechizos). Puede Seguir a otros personajes normalmente, incluso si están usando fases Solares. *Nota:* Al usar las reglas opcionales de Estaciones/Clima, el Enano puede usar también fases Cubiertas.

1.2 El resuelto Enano puede descansar un asterisco de esfuerzo extra cada vez que hace una actividad de Descansar.

1.3 El Enano puede usar su ficha *Duck* como una ficha *Move* especial. Solo puede jugarla para hacer la maniobra “*Duck*” durante el Paso de Melé. No puede usarla para ningún otro propósito (excepto como ficha T para saquear); no puede usarla para acarrear objetos, para cargar o huir durante el Paso de Encuentro, y no puede usarla para hacer otra maniobra excepto “*Duck*”. A efectos de fatiga, cuenta como una ficha *Move*. *Nota:* En el Juego de Desarrollo, puede usar la ficha *Duck* incluso como Muchacho, antes de recibir la ventaja especial Piernas Cortas.

2. Conocimiento de las Cuevas: El Enano tira un dado en vez de dos siempre que use la Tabla de Esconderse, la Tabla de Encuentro o cualquier tabla de Buscar cuando esté en un claro de cueva. Esto le da algunas ventajas poderosas en las cuevas, compensando de algún modo sus piernas cortas. Obviamente, el Enano prefiere pasar tanto tiempo como sea posible en las cuevas.

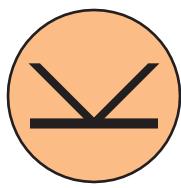
Localización Inicial: Posada o Casetta de Guardia

Relaciones de Comercio: **Amigos:** Compañía, Guardia, Scholar

Hostiles: Gente del Bosque, Bashkars

Fichas de Desarrollo/Acción:

Muchacho:	DUCK T3*	MOVE H6	FIGHT H5*		
Herrero:	MOVE T6*	FIGHT H6	FIGHT H4**		
Guerrero:	MOVE H5*	FIGHT T6*	FIGHT H4**		
Enano:	MOVE T5**	FIGHT T5**	FIGHT T5**		



Elfo

El Elfo es un esquivo y grácil guerrero y mago. Con su Arco Ligero es mortal para cualquier ser menor que un enemigo Pesado blindado, y con un Arco Medio puede enfrentarse a cualquier oponente. Tiene suficiente velocidad para escapar de numerosos oponentes.

Peso/Vulnerabilidad: Ligero

Ventajas Especiales:

1. **Elusión:** El Elfo puede anotar y hacer una fase de Esconderse extra cada día.
2. **Arquero:** El Elfo tira un dado en vez de dos siempre que tire en la Tabla de Proyectil para hacer un ataque con un arco o una ballesta.

Localización Inicial: Posada

Relaciones de Comercio: Aliados: Gente del Bosque

Amigos: Bashkars

Hostiles: Orden, Scholar

Enemigos: Lanceros

Fichas de Desarrollo/Acción:

Mozuelo:	MAGIC III3*	MAGIC III4*	MAGIC VII4*	Spell		
Silfo:	MAGIC VII3*	MAGIC III3*	MAGIC III2*	Spell	Spell	
Cazador:	MOVE L3*	FIGHT L3*	MOVE L2*		Spell	Spell
Elfo:	MOVE M4	FIGHT M3*	FIGHT M4		Spell	Spell

Mago



El Mago sabe un poco de todos los diferentes tipos de magia. Puede lanzar prácticamente cualquier hechizo – si puede obtener el color de magia correcto. Debe hacer el mejor uso de la magia de color que encuentre en el juego, ya que le faltan las correspondientes fichas *Magic* necesarias para encantar losetas. Obviamente, valora las cartas Encantadas por encima de todo. Cuando elige sus hechizos iniciales, debe tener mucho cuidado de elegir hechizos que pueda lanzar con las fichas que tiene disponibles.

Peso/Vulnerabilidad: Ligero

Ventajas Especiales:

- Parafernalia Mágica:** El Mago puede anotar y hacer una fase de alertar extra cada día. Esto refleja los efectos de los utensilios mágicos que lleva; la fase se usa mejor para alertar fichas *Magic*.
- Conocimiento:** El Mago resta uno de cada dado que tira cuando usa la tabla de Leer Runas.

Localización Inicial: Posada

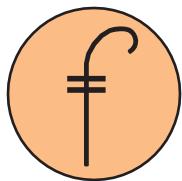
Relaciones de Comercio: **Amigos:** Compañía, Trúhanes

Hostiles: Patrulla, Soldados, *Crone*

Fichas de Desarrollo/Acción:

Estudiante:	FIGHT L3*	MOVE L4	MOVE L3*
-------------	---------------------	-------------------	--------------------

Timador:	FIGHT L4	MAGIC II3*	MOVE M4*	Spell
Ilusionista:	MAGIC III3*	MAGIC VII4*	MAGIC VIII4*	Spell
Mago:	MAGIC IV3*	MAGIC V4**	MAGIC VI4*	Spell



Peregrino

El Peregrino es un clérigo aventurero que debe confiar en su alianza con la Orden y su capacidad para despachar rápidamente a sus oponentes Medios. Con mejores armas y armaduras puede derrotar a oponentes más pesados, pero es muy lento y debe elegir sus batallas con cuidado. Puede ejercer magia blanca poderosa, y su elección del hechizo inicial es crítica para determinar su estrategia.

Peso/Vulnerabilidad: Medio

Ventajas Especiales:

- Protección Celestial:** El Demonio, el Demonio Alado y el Diablillo no pueden bloquear al Peregrino y no pueden ser asignados para atacarle: él no puede atraerles para que le ataquen, y no pueden ser asignados a él aleatoriamente. Él puede bloquear y atacarlos normalmente. Sus mercenarios no están protegidos y pueden atraer y ser asignados a los Demonios y al Diablillo.
- Aprendizaje:** El Peregrino tira un dado en vez de dos cada vez que usa la tabla de Leer Runas.

Localización Inicial: Posada o Capilla

Relaciones de Comercio: Aliados: Orden

Hostiles: Bashkars, Compañía, Crone

Fichas de Desarrollo/Acción:

Acólito:

MOVE M4*	MOVE M5	FIGHT M3*
-------------	------------	--------------

Guardián:

MOVE H5*	FIGHT M4	FIGHT M2**	
-------------	-------------	---------------	--

Misionero:

MAGIC I6*	MAGIC VII3*	FIGHT M3*		Spell
--------------	----------------	--------------	--	-------

Peregrino:

MOVE H6	FIGHT H4*	MAGIC I4*		Spell
------------	--------------	--------------	--	-------

Hechicero



El Hechicero es el maestro de la magia elemental y los conjuros. Está indefenso en combate, por lo que se maneja mejor si elige alguno de los excelentes hechizos de Ataque de Tipo IV al inicio del juego, que le hacen formidable en combate. Sus Tesoros favoritos son *Book of Lore* y *Scroll of Alchemy*, que pueden aumentar grandemente los poderes que puede invocar.

Peso/Vulnerabilidad: Medio

Ventajas Especiales:

1. **Sabiduría:** El Hechicero tira un dado en vez de dos cada vez que tira en la tabla de Leer Runas.
2. **Aura de Poder:** El Hechicero puede anotar y hacer una fase de Encantar extra cada día.

Localización Inicial: Posada

Relaciones de Comercio: Aliados: Lanceros

Amigos: Compañía, Bashkars

Hostiles: Orden, Soldados, Warlock

Enemigos: Guardia

Fichas de Desarrollo/Acción:

Aprendiz:

MOVE
M5

FIGHT
L3*

MOVE
M4*

Alquimista:

MAGIC
IV4*

MAGIC
IV4*

MAGIC
IV4*

Spell

Prestidigitador:

MAGIC
VI5*

MAGIC
VI6*

MAGIC
VI4*

Spell

Spell

Hechicero:

MAGIC
IV3*

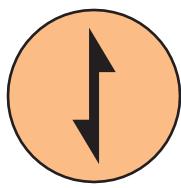
MAGIC
IV3*

MAGIC
IV5*

Spell

Spell

Spell



Espadachín

El Espadachín es un pícaro astuto y ágil, rápido para reaccionar ante una oportunidad o amenaza. En combate es extremadamente veloz con su espada y con sus pies: contra oponentes Ligeros, Medios y Pesados individuales su rapidez le hace un antagonista mortal, y puede huir cuando se enfrenta a monstruos Tremendos, monstruos Pesados blindados y enemigos que le superan en número.

Peso/Vulnerabilidad: Ligero

Ventajas Especiales:

- Trueque:** El Espadachín tira un dado en vez de dos siempre que usa la Tabla de Encuentro durante la actividad de Comerciar. *Nota:* Obtiene esta ventaja solo durante la actividad de Comerciar. No la obtiene durante la actividad de Contratar o cuando tira para combatir a nativos.
- Listo:** En lugar de hacer su turno cuando su ficha de Atención es cogida, el Espadachín elige cuándo hará su turno.

2.1 Por la Mañana conserva su ficha de Atención en lugar de mezclarla con las demás, y cada vez que se va a coger una nueva ficha de Atención durante el Día, puede interrumpir y hacer su turno en ese momento. Solo puede interrumpir una vez por día (solo tiene un turno por día), no puede interrumpir el turno de otro personaje una vez que la ficha de ese personaje haya sido cogida, y si no ha hecho su turno cuando todas las fichas de Atención han sido cogidas debe hacer su turno en ese momento.

2.2 La capacidad de interrumpir solo se aplica durante el Día. No funciona cuando se cogen fichas durante otros períodos del día.

2.3 Si varios personajes tienen la capacidad de interrumpir (debido a hechizos o a Espadachines duplicados en el juego), pueden interrumpir o pasar por turno, comenzando por el último personaje en hacer un turno y yendo hacia la izquierda, saltando cualquier personaje que no tenga la capacidad de interrumpir. Cuando no queden fichas que coger, cualquier personaje que no haya hecho aún su turno no puede pasar.

Localización Inicial: Posada

Relaciones de Comercio: Amigos: Trúhanes, Compañía, Warlock

Enemigos: Patrulla

Fichas de Desarrollo/Acción:

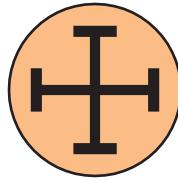
Vagabundo: MOVE
L4 MOVE
L3* FIGHT
L3*

Ladrón: MOVE
L3* FIGHT
L2** MOVE
L2**

Aventurero: MOVE
M4* FIGHT
M4* FIGHT
M3** 

Espadachín: FIGHT
L4 FIGHT
M5 FIGHT
L2** 

Caballero Blanco



El Caballero Blanco es famoso por su virtud y su valor en combate. Está entre los luchadores más poderosos y puede manejarse con los monstruos más grandes y terribles, pero se mueve despacio y se fatiga con facilidad. Contra enemigos más pequeños y rápidos debe confiar en su armadura para seguir vivo, y debe usar su salud para recuperarse de la fatiga y las heridas que sufre en combate.

Peso/Vulnerabilidad: Pesado

Ventajas Especiales:

1. **Salud:** El Caballero Blanco puede anotar y hacer una fase de Descansar extra cada día.
2. **Honor:** El Caballero Blanco resta uno de cada dado que tira cuando tire en la Tabla de Encuentro; esto incluye todas las tiradas que haga al comerciar, al contratar y al tirar para ver si los nativos le combatirán. Sus nobles logros y su reputación hacen que incluso sus enemigos sean más reacios a atacarle, y todos los grupos de nativos son proclives a darle un pequeño descuento cuando trata con ellos.

Localización Inicial: Posada o Capilla

Relaciones de Comercio: **Aliados:** Orden

Amigos: Lanceros

Hostiles: Bashkars, Crone

Enemigos: Compañía

Fichas de Desarrollo/Acción:

Escudero:	MOVE H5*	MOVE H6	FIGHT H5*	M★ */	M	M	M
Caballero Errante:	MOVE H4**	FIGHT H6	FIGHT H4**	M★ */	ARMOR H	M	
Cruzado:	FIGHT H4**	FIGHT H5*	MAGIC I5**	M★ */	ARMOR H	M	Spell
Caballero Blanco:	MOVE T6*	FIGHT T4**	FIGHT T5*	H★ */	ARMOR H		Spell



Bruja

La Bruja es la señora de los poderes naturales y demoníacos. Casi indefensa en combate, debe seleccionar algunos hechizos que le permitan luchar o evitar el combate. Normalmente se encuentra a gusto yendo sola, preferiblemente a algún lugar donde pueda encontrar magia gris.

Peso/Vulnerabilidad: Ligero

Ventajas Especiales:

- 1. Conocimiento:** La Bruja resta uno de cada dado que tira cuando usa la tabla de Leer Runas.
- 2. Familiar:** La Bruja tiene un compañero invisible que puede moverse por el mapa separadamente y descubrir cosas para ella.

2.1 Utiliza una pieza extra del juego para representar a este “familiar”. Cada día anota un turno separado para el familiar: tiene las mismas fases básicas y solares que los personajes, y solo puede hacer las actividades de Mover, Seguir y Otear (el único claro en que puede buscar es el claro en el que está). Hace su turno justo antes del de ella, cuando la ficha de Atención de la Bruja es cogida. El familiar no puede bloquear ni ser bloqueado, no convoca habitantes ni causa que muevan los monstruos, y no puede tomar parte en el combate.

2.2 El familiar puede seguir y espiar como un personaje. Cuando sigue a la Bruja, ella puede llevarle como un objeto con peso Despreciable, incluso cuando ella vuela. El familiar no puede ser seguido ni espiado.

2.3 El familiar no puede acarrear pertenencias u Oro anotado.

2.4 La Bruja y su familiar comparten la misma lista de Descubrimientos. Cualquier cosa que descubra cualquiera de ellos puede ser usada por ambos. Si el familiar descubre Enemigos Escondidos, la Bruja solo puede verlos si está en el mismo claro que el familiar.

Localización Inicial: Posada (Bruja y familiar)

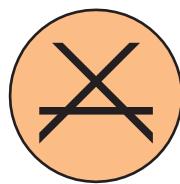
Relaciones de Comercio: Aliados: Compañía

Amigos: Bashkars

Hostiles: Orden, Lanceros, Soldados, Shaman

Fichas de Desarrollo/Acción:

Anciana:	MOVE L4	MOVE L3*	MOVE M4*		
Medium:	MAGIC VII4*	MAGIC V6*	MAGIC II3*	Spell	
Arpía:	MAGIC V5*	MAGIC II3*	FIGHT L3*	Spell	Spell
Bruja:	MAGIC V4*	MAGIC II2*	MAGIC VII2*	Spell	Spell



Rey Brujo

El Rey Brujo es una manifestación incorpórea de magia. Puede Mover y hacer otras actividades, pero sin magia no tiene ni una simple ficha Move que le permita acarrear objetos (solo puede llevar objetos de peso Despreciable). Con magia, sin embargo, es un maestro.

Controla los poderosos hechizos Elementales, Demoníacos y de Conjuros (Tipos IV, V y VI), que le dan un gran abanico de opciones de cómo quiere jugar la partida. Su mejor elección de hechizos al comienzo del juego depende de sus Requisitos de Victoria y su estrategia, pero normalmente necesita algún tipo de hechizo para mover, algún tipo de hechizo para atacar y algún tipo de hechizo para protegerle en combate.

Peso/Vulnerabilidad: Ligero

Ventajas Especiales:

1. Incorpóreo: El Rey Brujo debe usar la Visión Mágica. Ver Regla 7.5.7.

2. Aura de Poder: El Rey Brujo puede anotar y hacer una fase de Encantar extra cada día.

Localización Inicial: Posada o en el claro con los Fantasmas

Relaciones de Comercio: **Aliados:** Bashkars

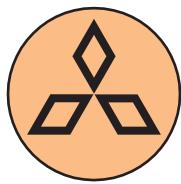
Amigos: Compañía

Hostiles: Lanceros, Scholar

Enemigos: Orden

Fichas de Desarrollo/Acción:

Aparición:	MAGIC IV4*	MAGIC V4*	MAGIC VI4*	Spell
Alma en Pena:	MAGIC IV4*	MAGIC V3*	MAGIC VI3*	Spell
Espíritu Maligno:	MAGIC IV3*	MAGIC V3*	MAGIC VI3*	Spell
Rey Brujo:	MAGIC IV3*	MAGIC V2*	MAGIC VI2*	Spell



Encantador

El Encantador es un anciano vagabundo familiar con los caminos del *Magic Realm*. Durante sus viajes ha hecho muchos amigos y ha aprendido todos los caminos secretos de la tierra. En combate es lento y débil, por lo que debe elegir sus batallas cuidadosamente.

Su largo estudio de los colores de la magia le permite crear magia gris, dorada y púrpura al mismo tiempo, proporcionándole grandes poderes con encantamientos y hechizos, particularmente Artefactos y Libros de Hechizos. Sus puntos fuertes y débiles le hacen un valioso miembro de un grupo, pero es extremadamente vulnerable cuando elige trabajar solo.

Peso/Vulnerabilidad: Medio

Ventajas Especiales:

- Sabiduría:** El Encantador tira un dado en lugar de dos cuando tira en la tabla de Leer Runas.
- Experiencia:** El Encantador conoce la localización de cada sendero oculto y pasaje secreto del *Magic Realm*. Al comienzo del juego tacha todos los senderos ocultos y pasajes secretos de su lista de Descubrimientos. Puede usarlos todos.

Localización Inicial: Posada, Casa o Casetta de Guardia

Relaciones de Comercio: **Amigos:** Gente del Bosque, Patrulla, Soldados, Guardia

Hostiles: Compañía, Bashkars, Warlock

Enemigos: Lanceros

Fichas de Desarrollo/Acción:

Aprendiz:

MOVE M5	MOVE M4*	FIGHT M3*
------------	-------------	--------------

Escolar:

MOVE M5	MOVE M5	FIGHT M5
------------	------------	-------------

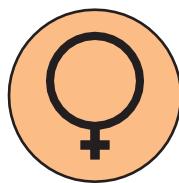
Sabio:

MAGIC II4*	MAGIC IV4*	FIGHT L4		Spell
---------------	---------------	-------------	--	-------

Encantador:

MAGIC II3*	MAGIC III3*	MAGIC IV3*		Spell	Spell
---------------	----------------	---------------	--	-------	-------

Chica del Bosque



La Chica del Bosque es la esquiva señora de las tierras boscosas, una experta rastreadora que es mortífera con el arco contra oponentes Ligeros, Medios o Pesados. Cuando se enfrenta a oponentes más pesados o a numerosos enemigos, ella es lo bastante veloz para escapar.

Peso/Vulnerabilidad: *Ligero*

Ventajas Especiales:

- Habilidades de Rastreo:** La Chica del Bosque tira un dado en vez de dos cuando use la tabla de Esconderse, la tabla de Encuentro o cualquier tabla de Buscar mientras esté en una de las seis losetas llamadas "Woods" (específicamente, *Deep Woods*, *Linden Woods*, *Maple Woods*, *Nut Woods*, *Oak Woods* y *Pine Woods*). No obtiene esta ventaja en otras losetas, incluso cuando esté en claros de bosque de esas losetas.
- Arquero:** La Chica del Bosque tira un dado en vez de dos cada vez que tire en la Tabla de Proyectil para hacer un ataque con un arco o ballesta.

Localización Inicial: Posada o Casa

Relaciones de Comercio: **Aliados:** Gente del Bosque

Amigos: Lanceros

Hostiles: Soldados, Warlock

Enemigos: Bashkars

Fichas de Desarrollo/Acción:

Doncella:

MOVE L3*	MOVE L4	MOVE L2**
-------------	------------	--------------

Espíritu:

FIGHT L4	MOVE L2**	MAGIC VII6**
-------------	--------------	-----------------

Spell

Cazadora:

FIGHT L3*	FIGHT M5	FIGHT L4
--------------	-------------	-------------



Spell

**Chica del
Bosque:**

MOVE L3*	FIGHT M4*	FIGHT L3*
-------------	--------------	--------------



Spell

Armas

	<i>Nombre</i>	<i>Longitud</i>	<i>Ataque</i>	<i>Precio</i>	
	Arco Medio	16	Proyectil	8 oro	
	Arco Ligero	14	Proyectil	6 oro	
	Ballesta	12	Proyectil	10 oro	
	Lanza	10	Golpe	6 oro	
	Bastón	9	Golpe	1 oro	
	Gran Espada	8	Golpe	10 oro	
	Espada Bane 6F 3N	8	Golpe	20 oro	
	Sable	7	Golpe	8 oro	
	Espada Devil 0F 15N	7	Golpe	20 oro	
	Espada Truesteel 6F 3N	7	Golpe	25 oro	
	Mangual	6	Golpe	8 oro	
	Gran Hacha	5	Golpe	8 oro	
	Estoque	4	Golpe	6 oro	
	Espada Living 3F 9N	4	Golpe	25 oro	
	Espada Corta	3	Golpe	4 oro	
	Hacha	2	Golpe	4 oro	
	Maza	1	Golpe	6 oro	
	Daga (ficha Fight)	0	Golpe		
	Diente/garra (monstruo)	0	Golpe		

Armaduras y Caballos

	Nombre	Precio en Oro		
		Intacto	Dañado	Destruido
	Coraza	9	6	0
	Casco	5	3	0
	Escudo	7	5	0
	Traje de Armadura	17	12	0
	Coraza de Plata 4F 4N	25	21	15
	Casco de Oro 4F 4N	30	27	20
	Escudo de Jade 4F 4N	20	16	10
	Traje de Armadura Tremendo 6F 3N	25	18	5

Notas:

- 1) Cuando los nativos o visitantes compran u obtienen de otra manera armaduras dañadas, las reparan al instante. Están inmediatamente disponibles para ser recompradas a ellos en estado intacto.
- 2) Cuando son destruidos, los cascos y escudos normales son devueltos a los Soldados, las corazas a la Guardia y los trajes de armadura a la Orden.

		
Poni		
Vulnerabilidad: Medio		
Bono Movimiento: Doble movimiento		
Galopar	Caminar	Precio
L2	L4	16
M2	M5	16
M3	M4	15
M3	M5	14
L3	M4	14
L3	M5	12
M4	M5	12

		
Caballo de Labor		
Vulnerabilidad: Pesado		
Bono Movimiento: Fase de Mover extra		
Galopar	Caminar	Precio
H6	T8	12
H6	H7	11
M5	H7	11
M5	M6	10
L5	M6	9
L4	L5	8

		
Caballo de Guerra		
Vulnerabilidad: Tremendo/blindado		
Bono Movimiento: ninguno		
Galopar	Caminar	Precio
T3	T5	25
T5	T7	22
H4	T7	20
H4	H6	18

Monstruos

Monstruos Medios	Nombre	Blindado	Vuela	Fama	Notoriedad	Longitud de Arma
H4	Fantasma	—	—	0	2	0
L2	Duende Hacha	—	—	1	1	2
T5	Duende Gran Espada	—	—	1	1	8
H5	Duende Lanza	—	—	1	1	10
M4	Diablillo	—	—	2	1	17
H5	Ogro	—	—	0	2	0
L2	Víbora	●	—	1	2	0
L3	Lobo	—	—	0	1	0
M5	Lobo	—	—	0	1	0

<i>Monstruos Pesados</i>	<i>Nombre</i>	<i>Blindado</i>	<i>Vuela</i>	<i>Fama</i>	<i>Notoriedad</i>	<i>Longitud de Arma</i>
 	Murciélagos Gigante	—	●	3	3	0
 	Dragón Pesado	●	—	5	5	0
 	Dragón Volador Pesado	●	●	5	5	0
 	Serpiente Pesada	●	—	4	4	0
 	Araña Pesada	—	—	3	3	0
 	Troll Pesado	●	—	5	5	0

Monstruos Tremendos	Nombre	Blindado	Vuela	Fama	Notoriedad	Longitud de Arma
	Demonio	—	—	8	8	17
	Gigante	—	—	8	8	0
	Garrote del Gigante	—	—	—	—	8
	Pulpo	—	—	8	8	0
	Dragón Tremendo	●	—	10	10	0
	Cabeza de Dragón	—	—	—	—	9
	Dragón Volador Tremendo	●	●	12	12	0
	Cabeza de Dragón Volador	—	—	—	—	7
	Serpiente Tremenda	●	—	7	7	0
	Araña Tremenda	—	—	6	6	0
	Troll Tremendo	●	—	8	8	0
	Demonio Alado	—	●	8	8	17

Nativos

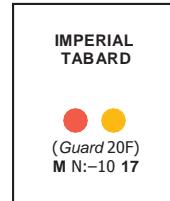
	<i>Nombre</i>	<i>Caballo</i>	<i>Armadura</i>	<i>Vulnerabilidad y Movimiento</i>	<i>Peso</i>	<i>Salario</i>	<i>Bono</i>	<i>Longitud de Arma</i>
Bashkars – 12 de oro para contratar	Asaltante		—	L	L	2	4N 2 oro	3
	Asaltante		—	L	L	2	4N 2 oro	3
	Asaltante		—	L	L	2	4N 2 oro	3
	Asaltante		—	L	L	2	4N 2 oro	3
	Asaltante		—	L	L	2	4N 2 oro	3
	Asaltante		—	L	L	2	4N 2 oro	3
Compañía – 16 de oro para contratar	Espadero	—	●	M	M	2	3N 2 oro	3
	Espadero	—	●	M	M	2	3N 2 oro	3
	Piquero	—	●	M	M	2	3N 2 oro	10
	Piquero	—	●	M	M	2	3N 2 oro	10
	Piquero	—	●	M	M	2	3N 2 oro	10
	Gran Espadero	—	●	H	H	4	6N 4 oro	8
	Ballestero	—	●	M	M	2	4N 2 oro	12

	<i>Nombre</i>	<i>Caballo</i>	<i>Armadura</i>	<i>Vulnerabilidad y Movimiento</i>	<i>Peso</i>	<i>Salario</i>	<i>Bono</i>	<i>Longitud de Arma</i>
Guardia – 12 de oro para contratar	Gran Espadero	—	●	H	H	4	6N 4 oro	8
	Gran Espadero	—	●	H	H	4	6N 4 oro	8
	Gran Espadero	—	●	H	H	4	6N 4 oro	8
Lanceros – 8 de oro para contratar	Lancero		—	L	L	2	4N 2 oro	10
	Lancero		—	L	L	2	4N 2 oro	10
	Lancero		—	L	L	2	4N 2 oro	10
	Lancero		—	L	L	2	4N 2 oro	10
Orden – contratar individualmente	Caballero		●	T	H	8	12N 8 oro	7
	Caballero		●	T	H	8	12N 8 oro	7
	Caballero		●	T	H	8	12N 8 oro	7
	Caballero		●	T	H	8	12N 8 oro	7
Patrulla – 6 de oro para contratar	Espadero		●	M	M	2	3N 2 oro	3
	Espadero		●	M	M	2	3N 2 oro	3
	Espadero		●	M	M	2	3N 2 oro	3

	<i>Native</i>	<i>Nombre</i>	<i>Caballo</i>	<i>Armadura</i>	<i>Vulnerabilidad y Movimiento</i>	<i>Peso</i>	<i>Salario</i>	<i>Bono</i>	<i>Longitud de Arma</i>
Trúhanes – contratar individualmente		Asesino	—	—	M	M	1	2N 1 oro	3
		Gran Hachero	—	—	H	H	4	6N 4 oro	5
		Gran Hachero	—	—	H	H	4	6N 4 oro	5
		Espadero	—	●	M	M	2	3N 2 oro	3
		Arquero	—	—	M	M	2	4N 2 oro	14
		Asesino	—	—	M	M	1	2N 1 oro	3
		Espadachín	—	—	M	M	1	2N 1 oro	4
		Espadachín	—	—	M	M	1	2N 1 oro	4
Soldados – 10 de oro para contratar		Gran Espadero	—	●	H	H	4	6N 4 oro	8
		Piquero	—	●	M	M	2	3N 2 oro	10
		Piquero	—	●	M	M	2	3N 2 oro	10
		Ballestero	—	●	M	M	2	4N 2 oro	12
Gente del Bosque – 6 de oro para contratar		Arquero	—	—	M	M	2	4N 2 oro	16
		Arquero	—	—	M	M	2	4N 2 oro	14
		Arquero	—	—	M	M	2	4N 2 oro	14

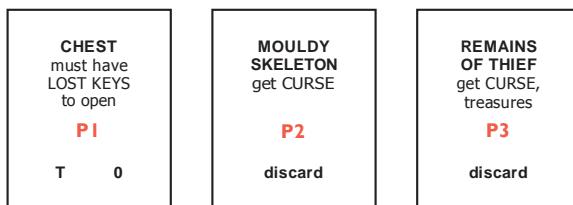
Tesoros

Esta lista describe los efectos especiales o capacidades que proporciona cada tesoro. Un tesoro, Imperial Tabard, no está indicado porque no tiene capacidades especiales – su único valor está en su potencial contribución a las condiciones de victoria. Las estadísticas de todos los tesoros, incluyendo valores de fama, recompensa en fama, notoriedad, oro, magia o tipo de color, hechizos, tesoro grande o gran tesoro, y tesoros dentro de tesoros están indicados en la Tabla de Tesoros, a continuación de esta sección.



1. Tesoros Dentro De Tesoros

Cada una de estas cartas tiene una casilla de tesoros en la Carta de Preparación. Cuando una carta es encontrada, sus tesoros están disponibles de alguna manera.



Cartas sustitutas: Cada una de estas cartas es intercambiada por los tesoros de su casilla. Cuando la carta es intercambiada, es retirada del juego por el resto de la partida.

Chest: El único modo de abrir el *Chest* es con las *Lost Keys*; permanece en juego como cualquier otro objeto hasta que es abierto y su carta intercambiada. Un personaje solo puede abrir el *Chest* si tiene las *Lost Keys* y el *Chest* activos al mismo tiempo. Cuando abre el *Chest*, inmediatamente lo intercambia por sus tesoros, y la carta del *Chest* es retirada del juego. Conserva los tesoros y añade 50 puntos a su Oro anotado. *Nota:* El *Chest* no puede ser reutilizado una vez abierto.

Mouldy Skeleton: Cuando un personaje coge esta carta, debe revelarla de inmediato y tirar para una *Maldición*. Entonces intercambia la carta, pero no coge sus tesoros – debe colocarlos en la casilla del sitio que estaba buscando cuando cogió el *Mouldy Skeleton*, y la única manera de obtenerlos es saqueando más tarde ese sitio. Coloca los tesoros encima de cualquier otro tesoro en esa casilla, con el Casco de Oro arriba, la Coraza de Plata después y el Escudo de Jade en tercer lugar desde arriba.

Remains of Thief: Cuando un personaje coge esta carta, debe revelarla de inmediato y tirar para una *Maldición*. Entonces intercambia la carta y conserva sus tesoros; añade también 20 puntos a su Oro anotado.



Cartas de Sitio: Cuando un personaje coge una de estas cartas, la gira boca arriba y la tacha en su lista de Descubrimientos (esta es la única manera en que una carta de Sitio puede ser descubierta al buscar). Entonces la devuelve a la casilla de donde la cogió, al final de la pila de tesoros en esa casilla, boca arriba. La carta permanece en esa casilla, pero se asume que está en el mismo claro que la ficha de esa casilla. Si hay varias cartas de Sitio en la misma casilla, la que se cogió más recientemente es la que se colocará al final de la pila. Cuando un personaje está en el mismo claro que una carta de Sitio que haya tachado, puede usar fases de Buscar para saquearla. Debe usar la

tabla especial para esa carta – no puede usar la tabla de Saquear (ni la Visión Mágica) para saquear una carta de Sitio. Tira dos dados y usa la tirada más alta para hallar su resultado, y todas las modificaciones a las tiradas de dados que se apliquen a tiradas de Saquear se aplican a esta tirada. La tabla para cada carta de Sitio se indica debajo, y hay una versión abreviada en la Carta de Preparación.

Toadstool Circle

Tirada:	Efecto en el personaje que busca
1	Coge la espada <i>Devil</i> . Si ya no está, no obtiene nada.
2	Coge la carta de Tesoro. Si ya no está, no obtiene nada.
3	Se teletransporta instantáneamente a cualquier claro de cueva que elija, permaneciendo escondido si ya lo estaba, y continúa su turno desde allí. Si ya está en una cueva, puede elegir permanecer allí. Todos los seguidores son dejados atrás.
4	Por el resto del día cada vez que use la tabla de Otear podrá buscar en cualquier claro (incluyendo cuevas). De manera similar, cada vez que haga una actividad de Encantar podrá hacerla en cualquier claro, como si estuviera en ese claro.
5	Debe tirar en la tabla <i>Poder del Abismo</i> con él mismo como objetivo.
6	Debe tirar para una <i>Maldición</i> .

CRYSTAL
BALL
PEER or SPELL
in any hex



M N:5 20

ANCIENT
TELESCOPE
extra PEER
mountain only

- 5

CLOAK
OF MIST
extra HIDE

- N:2 4

MAGIC
SPECTACLES
extra SEARCH

- N:2 6

REGENT OF
JEWELS
extra TRADE

(Soldiers 10F)
L N:10 67

Crypt of the Knight

Tirada:	Efecto en el personaje que busca
1	Coge el caballo de guerra. Si ya no está, no obtiene nada.
2	Coge el traje de armadura "T". Si ya no está, no obtiene nada.
3	Coge la espada <i>Bane</i> . Si ya no está, no obtiene nada.
4	Coge la carta de Tesoro. Si ya no está, no obtiene nada.
5	Añade un punto a su Oro anotado. Estos puntos de Oro permanecen disponibles cuando todos los tesoros han sido cogidos.
6	Debe tirar para una <i>Maldición</i> .

Enchanted Meadow

Tirada:	Efecto en el personaje que busca
1	Coge el pony. Si ya no está, no obtiene nada.
2	Coge la espada <i>Truesteel</i> . Si ya no está, no obtiene nada.
3	Debe tirar para un <i>Deseo</i> . Él es tanto el lanzador del hechizo como el objetivo.
4	Todas sus fichas de Acción fatigadas y heridas regresan instantáneamente al juego, descansadas. <i>Nota:</i> Este resultado rompe automáticamente la maldición <i>Debilidad</i> .
5	Debe tirar para una <i>Maldición</i> .
6	No obtiene nada.

2. Cartas de Amanecer

Cada una de estas cartas da a su propietario la opción de alterar cómo anota una (o más) de las fases de su turno. Solo puede usar una carta si la tiene activa cuando anota la fase alterada durante el Amanecer y cuando la hace. Puede elegir usar o no la carta – no está obligado a usarla solo porque esté activa. *Importante:* Anotar una fase alterada obliga a mantenerla activa hasta hacer la fase. Una vez se usa una carta para anotar una fase alterada, no puede inactivar, vender o abandonar la carta hasta completar la fase alterada. Si no tiene suficiente fuerza Move para acarrear la carta cuando mueve, entonces debe abandonarla y cancelar la actividad. Debe tener disponible fuerza Move adecuada para acarrear la carta si es capaz de hacerlo (por ejemplo, activando un Caballo o una carta de Botas).

Crystal Ball: Esta carta permite a su propietario usar sus fases normales para anotar las actividades de Otear Mejorada o de Encantamiento Remoto. Cuando anota la actividad de Otear Mejorada, puede anotar cualquier claro del mapa, y cuando anota la actividad de Encantamiento Remoto, puede anotar cualquier loseta del mapa. Cuando hace la actividad, busca en el claro o encanta la loseta que ha anotado.

Fases Extra: Cada una de las siguientes cartas permite a su propietario anotar una fase extra. Debe anotar qué fase es causada por cada carta y mantener la carta activa hasta hacer esa fase.

Ancient Telescope: Esta carta da a su propietario una fase extra que puede usar para hacer la actividad de Otear Mejorada, oteando desde un claro de montaña hasta cualquier otro claro de montaña de mapa. Cuando anota la actividad debe anotar el claro de montaña en el cual buscará. Cuando haga la actividad debe estar en un claro de montaña o la actividad será cancelada.

Cloak of Mist: Esta carta permite a su propietario anotar una fase extra para hacer la actividad de Esconderse.

Magic Spectacles: Esta carta permite a su propietario anotar una fase extra para hacer la actividad de Buscar.

Regent of Jewels: Esta carta permite a su propietario anotar una fase extra para hacer la actividad de Comerciar.

Royal Sceptre: Esta carta permite a su propietario anotar una fase extra para hacer la actividad de Contratar.

7-league Boots: Esta carta permite a su propietario anotar una fase extra para hacer la actividad de Mover, incluso si está montando a caballo.

Shielded Lantern: Esta carta permite a su propietario anotar una fase extra que puede usar para anotar cualquier actividad normal. Deberá estar en un claro de cueva cuando inicie la fase o la actividad será cancelada.

Toadstool Circle: Esta carta de sitio permite a cada personaje en su claro anotar una fase extra para hacer la actividad de Encantar, si está en ese claro tanto cuando anota la fase como cuando la hace. Esta carta es también una carta Encantada que proporciona magia de color Negro a todo el mundo en su claro, además de ser una carta de Sitio que puede ser saqueada.

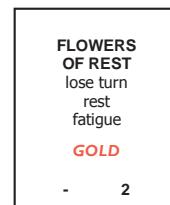
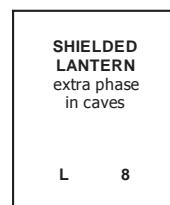
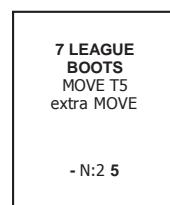
Toadstool Ring: Esta carta permite a su propietario anotar una fase extra para hacer la actividad de Encantar.

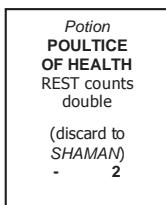
3. Cartas de Día

Estas cartas están automáticamente en efecto siempre que estén activas. Tienen efectos que se aplican solo durante el Día.

Dragon Essence: Esta carta Encantada afecta a todo el mundo en su claro. Convoca monstruos igual que una ficha de Aviso “Smoke” cuando un personaje finaliza su turno en el claro. Afecta solo a su propio claro – no convoca monstruos cuando alguien más finaliza su turno en otro claro. En una loseta de cuevas cuenta como una ficha Smoke C, y en una loseta de montaña (incluyendo la loseta Deep Woods) cuenta como una ficha Smoke M. En una loseta de Valle o Bosque (excepto Deep Woods), no convoca monstruos. También suministra magia de color Púrpura a todo el mundo en su claro.

Flowers of Rest: Durante el Día, esta carta activa instantáneamente todas las fichas fatigadas en su claro, pero cuando activa una ficha causa que el propietario de la ficha caiga dormido hasta el Atardecer. Se salta su turno (si aún no lo ha hecho) y no puede bloquear ni ser bloqueado ni convocar monstruos. Al Atardecer vuelve a la normalidad, y todas sus fichas de Acción fatigadas quedan descansadas sin coste (las fichas heridas no son afectadas). Este efecto solo ocurre durante el Día y solo si tiene una o más fichas de Acción fatigadas – las flores no hacen efecto después del Atardecer, y no hacen efecto si todas las fichas de Acción están activas y/o heridas. Esta carta también suministra magia de color Dorado a todo el mundo en su claro.





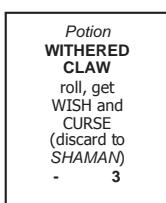
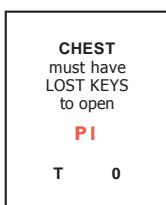
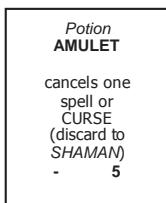
- Los personajes solo pueden caer dormidos cuando están en los claros, no cuando están en los caminos.
- Si un personaje es afectado por las *Flowers of Rest* y la maldición *Debilidad* al mismo tiempo, sus fichas no pueden ser activadas o descansadas y él no cae dormido. Tan pronto como la maldición *Debilidad* es retirada, las *Flowers of Rest* hacen su efecto normal.

Poultice of Health: Cuando un personaje tiene esta carta activa, cada vez que hace una actividad de Descansar descansa dos asteriscos de esfuerzo en vez de uno. *Nota:* Cuando un personaje activa esta carta usa toda la Poción en sí mismo. La carta no puede ser transferida mientras está activa.

Timeless Jewel: El propietario de esta carta elige qué hacer en cada fase de su turno cuando hace la fase. Obtiene el mismo número de fases y tipos de actividades que normalmente tiene permitidos, excepto que puede usar una actividad extra o mejorada causa por una pertenencia tan pronto como active esa pertenencia, tanto si estaba activa durante el Amanecer como si no. *Excepción:* Solo un caballo por día puede darle fases extra. Una vez que use una fase extra causada por un caballo, por el resto de ese día no podrá usar fases extra causadas por otros caballos.

- Si activa la *Timeless Jewel* durante su turno, puede elegir cómo hacer el resto de fases de su turno cuando las haga.
- Si desactiva la *Timeless Jewel* durante su turno es bloqueado instantáneamente.

4. Cartas de Un Solo Uso



Cuando un personaje activa una de estas cartas, debe usarla inmediatamente. Si no puede usarla, no puede activarla. Cada carta solo puede ser usada una vez antes de ser retirada del juego o devuelta a un Visitante.

Amulet: Esta carta puede curar a un personaje en su claro de una Maldición, o puede romper (o romper parcialmente) un Hechizo cuyo lanzador u objetivo esté en su claro. El propietario de la carta elige exactamente qué Maldición o Hechizo es cancelado. A Medianoche vuelve a la casilla del *Shaman*.

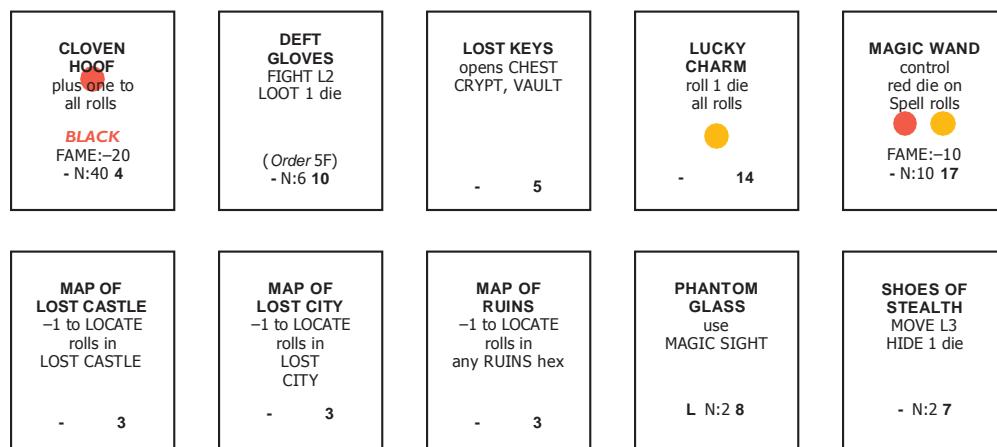
- El *Amulet* puede romper una Maldición sobre un personaje. Otros personajes y otras Maldiciones no son afectados. Los personajes no son afectados por más de una copia de la misma Maldición – solo se necesita un uso del *Amulet* para retirar una Maldición incluso si el personaje la ha recibido más de una vez.
- Si se usa contra un hechizo, el *Amulet* funciona como un hechizo rompehechizos. Libera a algunos o todos los objetivos del hechizo. Solo puede ser usado contra un hechizo si el hechizo ya existía en el momento en que el *Amulet* es activado – no puede afectar a un hechizo que está en proceso de ser lanzado. El *Amulet* afecta solo a un hechizo – los duplicados del hechizo no son afectados.

Chest: Un personaje solo puede activar esta carta si tiene también activas las *Lost Keys*. Cuando abre el *Chest* lo intercambia por los objetos de su casilla, y añade 50 puntos a su Oro anotado. El *Chest* no puede ser abierto sin las *Lost Keys*, y una vez que su carta es intercambiada es retirada del juego por el resto de la partida.

Withered Claw: Cuando un personaje activa esta carta, tira inmediatamente para un *Deseo* y una *Maldición*. Usa la misma tirada para hallar su resultado en ambas tablas (así, si su resultado es “4” obtiene el *Deseo Paz* y la *Maldición Mala Salud*). A Medianoche regresa a la casilla del *Shaman*.

5. Usando Tablas

Estas cartas modifican cómo usan los personajes una o más de las tablas del juego. Están en efecto siempre que estén activas, y sus efectos son acumulativos. Ejemplo: Si un personaje tiene el *Map of Lost City* y el *Map of Ruins* activos en una loseta que contiene una ficha de *Ruinas* y la ficha de *Lost City*, resta dos a sus tiradas de Localizar. Nota: Las modificaciones a la tirada de dados no se aplican a las tablas de combate como repositionar y cambiar tácticas, o a tiradas del juego como la Tirada de Monstruos o el Clima. Estas tiradas no se consideran tiradas de personaje. Los modificadores a la tirada de dados de un personaje tampoco se aplican a sus mercenarios; ellos usan sus propios modificadores, si hay alguno.



Cloven Hoof: Siempre que un personaje tire en una tabla mientras está en el mismo claro que el *Cloven Hoof*, añade uno a su resultado. Esta carta Encantada es también una fuente de magia de color Negro para todo el mundo en su claro.

Deft Gloves: Esta carta afecta a la Tabla de Saquear y a las tres tablas especiales usadas para saquear las cartas de Sitio. Si un personaje tiene esta carta activa cuando usa una de estas tablas, tira solo un dado para hallar su resultado.

Lost Keys: Cuando un personaje tiene esta carta activa, no tiene que jugar una pieza con fuerza Tremenda para saquear el *Vault* o la *Crypt of the Knight*. Esta carta se usa también para abrir el *Chest*.

Lucky Charm: Cuando un personaje tiene esta carta activa al usar una tabla, tira solo un dado (incluyendo *Maldición* o *Poder del Abismo*).

Magic Wand: Esta carta afecta solo a las tablas de Hechizos (*Deseo*, *Maldición*, *Poder del Abismo*, *Transformación*, *Perdido* y *Tormenta Violenta*). Afecta también a la Tabla de Proyectil cuando se usa para resolver un hechizo de Ataque. Si un personaje tiene esta carta activa cuando usa una de estas tablas, elige el resultado del dado rojo en lugar de tirarlo. Si debe tirar dos dados aún tiene que tirar el dado blanco, después de elegir el resultado del dado rojo, y el número más alto será el resultado. Si solo debe tirar un dado (como resultado del *Lucky Charm*, por ejemplo), puede usar el dado rojo y elegir su resultado.

Map of Lost Castle: Esta carta afecta a todas las tiradas de Localizar hechas en la loseta que contenga la ficha de *Lost Castle*. Si un personaje tiene esta carta activa cuando está en esta loseta, entonces cuando use la Tabla de Localizar resta uno a su resultado.

Map of Lost City: Esta carta afecta a todas las tiradas de Localizar hechas en la loseta que contenga la ficha de *Lost City*. Si un personaje tiene esta carta activa cuando está en esta loseta, entonces cuando use la Tabla de Localizar resta uno a su resultado.

Map of Ruins: Esta carta afecta a todas las tiradas de Localizar hechas en la loseta *Ruins* o en cualquier loseta que contenga una ficha de Aviso *Ruins* amarilla. Si un personaje tiene esta carta activa en una de estas losetas, entonces cuando tire en la Tabla de Localizar resta uno a su resultado. *Nota:* Si la loseta *Ruins* contiene una ficha *Ruins*, la resta aún es de uno – no de dos.

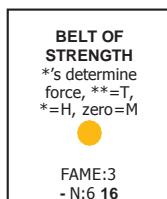
Phantom Glass: Esta carta hace que su propietario use la *Visión Mágica* cuando busca (ver Regla 7.5.7).

Shoes of Stealth: Cuando un personaje tiene esta carta activa, tira solo un dado cada vez que use la Tabla de Esconderse.

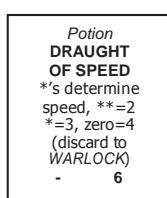
6. Alterando Fichas de Acción

Cuando un personaje tiene una de estas cartas activa, se altera uno de los valores de cada una de sus fichas de Acción (afecta solo a las fichas de Acción, no a cartas de Tesoro o caballos). Esta alteración es automática siempre que la carta esté activa – no tiene la opción de usar los valores impresos en las fichas.

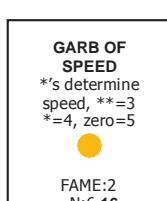
Belt of Strength: Esta carta altera la fuerza de las fichas *Move*, *Fight*, *Duck* y *Berserk* de su propietario (sus fichas *Magic* no son afectadas). Los asteriscos en cada ficha definen su fuerza: cada ficha con dos asteriscos tiene fuerza Tremenda, cada ficha con un asterisco tiene fuerza Pesada, y cada ficha sin asteriscos tiene fuerza Media.



Draught of Speed: Esta carta altera los números de tiempo de todas las fichas de Acción de su propietario (incluyendo sus fichas *Magic*). Los asteriscos en cada ficha definen su número de tiempo: cada ficha con dos asteriscos tiene un tiempo de "2", cada ficha con un asterisco tiene un tiempo de "3", y cada ficha sin asteriscos tiene un tiempo de "4". Esta Poción es usada por el personaje que la activa. No puede ser transferida mientras esté activa. A Medianoche, regresa al *Warlock*.



Garb of Speed: Esta carta altera los números de tiempo de todas las fichas de Acción de su propietario (incluyendo sus fichas *Magic*). Los asteriscos en cada ficha definen su número de tiempo: cada ficha con dos asteriscos tiene un tiempo de "3", cada ficha con un asterisco tiene un tiempo de "4", y cada ficha sin asteriscos tiene un tiempo de "5". *Nota:* Si un personaje tiene activas *Garb of Speed* y *Draught of Speed*, *Draught of Speed* define los números de tiempo en sus fichas de Acción, y *Garb of Speed* no hace efecto.



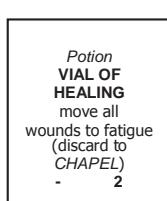
7. Descanso Instantáneo

Estas cartas acercan instantáneamente a las fichas de Acción a estar en juego. Cada carta hace efecto automáticamente cuando está activa.

Flowers of Rest: Durante el Día, esta carta activa instantáneamente todas las fichas fatigadas en su claro, pero cuando activa una ficha hace que el propietario de la ficha caiga dormido hasta el Atardecer. Ver la descripción detallada en el apartado 3. Cartas de Día.



Vial of Healing: Esta carta convierte instantáneamente las heridas de su propietario en fatiga, sin coste. Mientras un personaje tenga esta carta activa, todas sus fichas de Acción heridas son convertidas instantáneamente en fichas fatigadas, y cualquier nueva herida que reciba se convierte también en ficha fatigada. Esta carta no afecta a las fichas fatigadas. Esta Poción es reutilizable y puede ser transferida mientras está activa, pero expira a Medianoche y es devuelta a la Capilla.



8. Cartas de Botas

Un personaje nunca puede tener más de una carta de Botas activa (puede llevar más de una carta de Botas, pero solo una de ellas puede estar activa). Puede usar su carta de Botas

activa como una ficha *Move* con la fuerza y valores de tiempo mostrados en la carta. No está obligado a usar la carta como una ficha *Move* solo porque esté activa. Un personaje solo puede activar una carta de Botas si su fuerza iguala o excede a su peso (tal como se muestra en la carta del personaje) y al peso de todo lo que esté acarreando. *Ejemplo:* la carta del Capitán indica su peso como Medio, por lo tanto no podrá nunca activar los *Shoes of Stealth* o las *Elven Slippers* porque solo tienen fuerza Ligera.

ELVEN SLIPPERS MOVE L2 - N:2 5	POWER BOOTS MOVE H4 - N:3 8	QUICK BOOTS MOVE M3 FAME:1 - N:2 8	7 LEAGUE BOOTS MOVE T5 extra MOVE - N:2 5	SHOES OF STEALTH MOVE L3 HIDE 1 die - N:2 7
--	---------------------------------------	---	--	--

Elven Slippers: Fuerza Ligera, número de tiempo de 2.

Power Boots: Fuerza Pesada, número de tiempo de 4.

Quick Boots: Fuerza Media, número de tiempo de 3.

7-League Boots: Fuerza Tremenda, número de tiempo de 5. Esta carta puede ser usada para abrir el *Vault* y la *Crypt of the Knight*. Permite también a su propietario anotar una fase de Mover extra durante el Amanecer.

Shoes of Stealth: Fuerza Ligera, número de tiempo de 3. Esta carta permite también a su propietario tirar solo un dado en la Tabla de Esconderse.

9. Cartas de Guantes

Un personaje nunca puede tener más de una carta de Guantes activa (puede llevar más de una carta de Guantes, pero solo una de ellas puede estar). Puede usar su carta de Guantes activa como una ficha *Fight* con la fuerza y valores de tiempo mostrados en la carta. No está obligado a usar la carta como una ficha *Fight* solo porque esté activa.

DEFT GLOVES FIGHT L2 LOOT 1 die (Order 5F) - N:6 10	GLOVES OF STRENGTH FIGHT T5 (Order 5F) - N:6 8	HANDY GLOVES FIGHT M3 FAME:1 - N:2 6	POWER GAUNTLETS FIGHT H4 FAME:3 - N:4 7
---	---	--	--

Deft Gloves: Fuerza Ligera, número de tiempo de 2. Esta carta permite también a su propietario tirar solo un dado en la Tabla de Saquear.

Gloves of Strength: Fuerza Tremenda, número de tiempo de 5. Esta carta puede ser usada para abrir el *Vault* y la *Crypt of the Knight*.

Handy Gloves: Fuerza Media, número de tiempo de 3.

Power Gauntlets: Fuerza Pesada, número de tiempo de 4.

10. Cartas de Armas y Armaduras

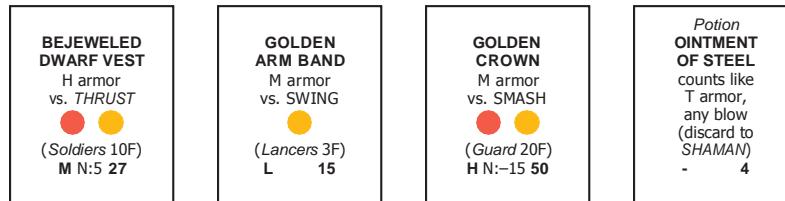
Cartas de Armas: Las cartas de armas pueden ser usadas como armas, y pueden ser modificadas por Pociones que alteren armas.

Alchemist's Mixture: Esta Poción representa unas pizcas de polvo mortal que son lanzadas hacia un objetivo. Es un arma de proyectil, de longitud 11, peso Despreciable e impacto

Potion ALCHEMIST'S MIXTURE one MISSILE attack M*** (discard to WARLOCK) - 4

Medio con tres estrellas de penetración. Una vez activada puede atacar a un objetivo por ronda de combate hasta Medianoche, cuando expira y regresa al *Warlock*. No está limitada al personaje que la activa – puede ser transferida mientras está activa.

Cartas de Armaduras: Las cartas de armaduras pueden ser jugadas como armaduras, y en adición a otras armaduras del personaje, durante el combate.



Bejeweled Dwarf Vest: Cuando está activa, esta carta intercepta ataques *Thrust*. Es destruida cuando se infinge daño Pesado (o mayor) sobre ella. Cuando es destruida, su propietario obtiene 23 puntos de Oro para representar el valor de sus joyas.

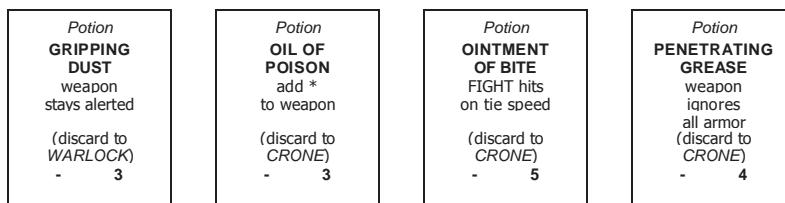
Golden Arm Band: Cuando está activa, esta carta intercepta ataques *Swing*. Es destruida cuando se infinge daño Medio (o mayor) sobre ella. Cuando es destruida, su propietario obtiene 11 puntos de Oro para representar el valor del oro.

Golden Crown: Cuando está activa, esta carta intercepta ataques *Smash*. Es destruida cuando se infinge daño Medio (o mayor) sobre ella. Cuando es destruida, su propietario obtiene 48 puntos de Oro para representar el valor de su oro y joyas.

Ointment of Steel: Cuando está activa, esta carta intercepta todos los ataques. Es destruida cuando se infinge daño Tremendo (o mayor) sobre ella. Cuando es destruida, su propietario no obtiene nada. Cuando un personaje activa esta carta, utiliza toda la Poción sobre sí mismo. Esta carta regresa al *Shaman* a Medianoche.

11. Alterar Armas

Cuando un personaje activa una de estas Pociones, automáticamente la usa toda sobre el arma que tenga activa (su daga, si no tiene otra arma activa); la Poción no puede afectar a ninguna otra arma. La carta es colocada con el arma y permanece con ella hasta que el efecto de la Poción expire a Medianoche.



Gripping Dust: Esta carta mantiene el arma con el lado alertado boca arriba en todo momento, incluso cuando impacta. Esta carta regresa al *Warlock* a Medianoche.

Oil of Poison: Esta carta añade una estrella de penetración al daño que infinge el arma cuando impacta. Esta carta regresa al *Crone* a Medianoche.

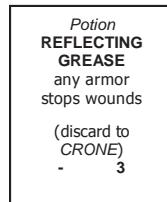
Ointment of Bite: Esta carta hace que el arma impacte siempre que su tiempo de ataque antice o iguale el tiempo de maniobra de su objetivo. Esta carta regresa al *Crone* a Medianoche.

Penetrating Grease: Esta carta hace que el arma ignore las armaduras. Infinge daño sobre todos los monstruos y nativos como si no estuvieran blindados. Cuando impacta en un personaje infinge daño directamente sobre él como si no llevara ninguna armadura. El arma no daña ni destruye la armadura – simplemente ignora toda armadura. Esta carta regresa al *Crone* a Medianoche.

12. Efectos en el Combate

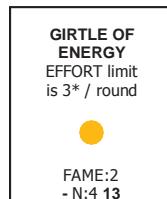
Cuando un personaje tiene una de estas cartas activa, altera cómo juega durante una ronda de combate.

Reflecting Grease: Cuando un personaje tiene esta carta activa, no puede ser herido por ningún ataque que golpee en armadura. Si un ataque le impacta y golpea en armadura, no hiere ninguna ficha de Acción. Su armadura aún puede resultar dañada y destruida normalmente, y los ataques que le impacten sin golpear en armadura aún pueden herirle y matarle. Esta Poción es usada por el personaje que la activa – no puede ser transferida mientras esté activa. Esta carta regresa al *Crone* a Medianoche.

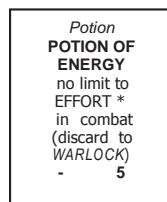


Esfuerzo incrementado: Cada una de estas cartas permite a su propietario jugar más de dos asteriscos de esfuerzo durante una ronda de combate. El número de asteriscos que debe fatigar es siempre uno menos que el número que use. *Ejemplo:* Si juega tres asteriscos, entonces debe fatigar dos asteriscos.

Girtle of Energy: Esta carta permite a su propietario jugar hasta tres asteriscos de esfuerzo (en vez de dos) durante cada ronda de combate.

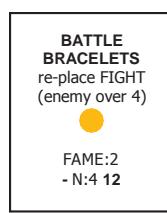


Potion of Energy: Esta carta permite a su propietario jugar cualquier número de asteriscos en cada ronda de combate. Esta Poción es usada por el personaje que la activa – no puede ser transferida mientras esté activa. *Nota:* si el mismo personaje tiene el *Girtle of Energy* y la *Potion of Energy* activos, la Poción tiene prioridad; no hay límite a los asteriscos que puede jugar. Esta carta regresa al *Warlock* a Medianoche.

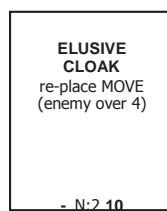


Cambiando direcciones: Un personaje que tenga una de estas cartas activa puede usarla durante el Paso de Melé, después de que los ataques y maniobras hayan sido revelados pero antes de que sean resueltos. Si las condiciones indicadas se cumplen, la carta le permite cambiar la dirección de su ataque o de su maniobra. No puede cambiar ninguna pieza que haya jugado, pero puede moverlas a una casilla distinta.

Battle Bracelets: Si está atacando a un objetivo cuyo tiempo de maniobra es de 5 o más, puede mover su ataque a cualquier círculo de Ataque que elija. Si el tiempo de maniobra de su objetivo es de 4 o menos, no puede mover su ataque. *Nota:* Si está atacando a múltiples objetivos, solo puede mover su ataque si todos los objetivos tienen un tiempo de maniobra de 5 o más.



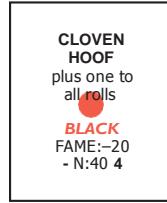
Elusive Cloak: Si todos los ataques dirigidos contra él tienen un tiempo de ataque de 5 o más, puede mover su maniobra a cualquier cuadrado de Maniobra que elija. Si un ataque con un tiempo de 4 o menos es dirigido contra él, no puede mover su maniobra. *Nota:* El Enano nunca puede mover su ficha *Duck* – solo puede ser jugada en el cuadrado de Maniobra *Duck*.



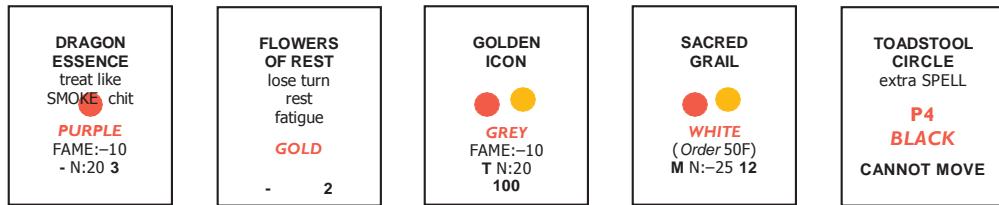
* Si los *Battle Bracelets* y el *Elusive Cloak* son usados en el mismo Paso de Melé, el ataque es movido primero, y después la maniobra.

13. Fuentes de Magia de Color

Cada una de estas cartas proporciona un suministro infinito de un color de magia a cada personaje en su cloro, tanto si lo quiere como si no. Esta magia de color activa automáticamente cualquier hechizo Permanente que esté embrujando a objetivos en ese cloro, y también puede ser usada para lanzar cualquier número de hechizos y encantamientos allí. *Recordatorio:* El marcador de la Capilla es también una fuente de magia de color Blanco en su cloro.



Cloven Hoof: Esta carta es una fuente de magia Negra.



Dragon Essence: Esta carta es una fuente de magia Púrpura.

Flowers of Rest: Esta carta es una fuente de magia Dorada.

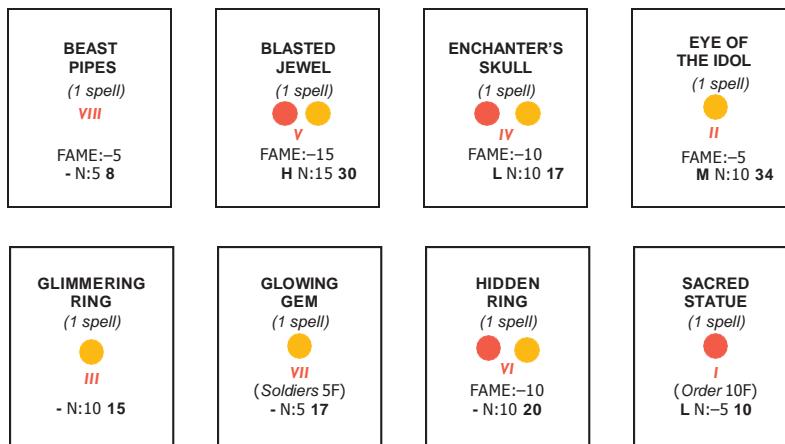
Golden Icon: Esta carta es una fuente de magia Gris.

Sacred Grail: Esta carta es una fuente de magia Blanca.

Toadstool Circle: Esta carta es una fuente de magia Negra.

14. Artefactos y Libros de Hechizos

Artefactos: Cada Artefacto contiene una carta de Hechizo que puede ser aprendida y despertada al Leer Runas. Una vez que el hechizo es despertado, el Artefacto puede ser usado para lanzarlo una vez por día, con un tiempo de compleción de 0.



Beast Pipes: Esta carta contiene una carta de Hechizo de Tipo VIII. Puede ser usada como una ficha “Magic VIII” para lanzar este hechizo.

Blasted Jewel: Esta carta contiene una carta de Hechizo de Tipo V. Puede ser usada como una ficha “Magic V” para lanzar este hechizo.

Enchanter's Skull: Esta carta contiene una carta de Hechizo de Tipo IV. Puede ser usada como una ficha “Magic IV” para lanzar este hechizo.

Eye of the Idol: Esta carta contiene una carta de Hechizo de Tipo II. Puede ser usada como una ficha “Magic II” para lanzar este hechizo.

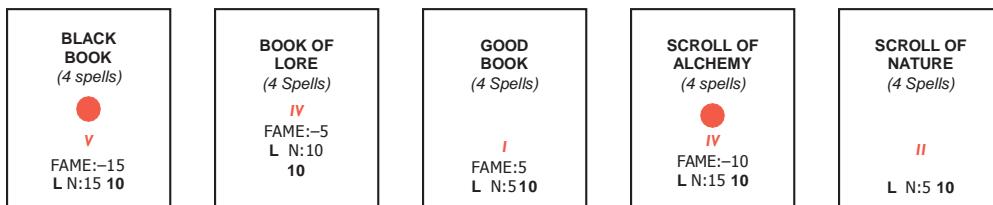
Glimmering Ring: Esta carta contiene una carta de Hechizo de Tipo III. Puede ser usada como una ficha “Magic III” para lanzar este hechizo.

Glowing Gem: Esta carta contiene una carta de Hechizo de Tipo VII. Puede ser usada como una ficha “Magic VII” para lanzar este hechizo.

Hidden Ring: Esta carta contiene una carta de Hechizo de Tipo VI. Puede ser usada como una ficha “Magic VI” para lanzar este hechizo.

Sacred Statue: Esta carta contiene una carta de Hechizo de Tipo I. Puede ser usada como una ficha “Magic I” para lanzar este hechizo.

Libros de Hechizos: Cada Libro de Hechizos contiene cuatro cartas de Hechizo que pueden ser aprendidas y despertadas al Leer Runas. Solo puede ser usado para lanzar aquellos hechizos que coincidan con el número romano rojo de la carta del libro – las otras cartas de Hechizo pueden ser aprendidas del libro, pero no pueden ser lanzadas por él. Cada Libro de Hechizos solo puede ser jugado una vez por día, y solo puede lanzar un hechizo cada vez que es jugado, con un tiempo de compleción de 0.



Black Book: Esta carta contiene dos cartas de Hechizo de Tipo V y dos cartas de Hechizo de Tipo VIII. Una vez por día puede ser usada como una ficha “*Magic V*” para lanzar uno de los hechizos de Tipo V. No puede lanzar los hechizos de Tipo VIII.

Book of Lore: Esta carta contiene cuatro cartas de Hechizo de Tipo IV. Una vez por día puede ser usada como una ficha “*Magic IV*” para lanzar uno de estos hechizos.

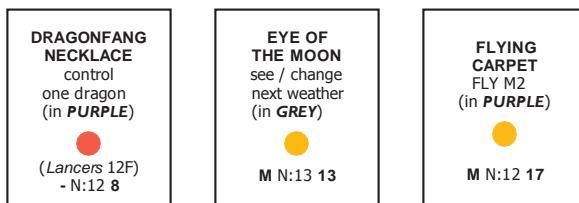
Good Book: Esta carta contiene dos cartas de Hechizo de Tipo I y dos cartas de Hechizo de Tipo VII. Una vez por día puede ser usada como una ficha “*Magic I*” para lanzar uno de los hechizos de Tipo I. No puede lanzar los hechizos de Tipo VII.

Scroll of Alchemy: Esta carta contiene cuatro cartas de Hechizo de Tipo VI. Una vez por día puede ser usada como una ficha “*Magic VI*” para lanzar uno de estos hechizos.

Scroll of Nature: Esta carta contiene dos cartas de Hechizo de Tipo II y dos cartas de Hechizo de Tipo III. Una vez por día puede ser usada como una ficha “*Magic II*” para lanzar uno de los hechizos de Tipo II. No puede lanzar los hechizos de Tipo III.

15. Tesoros con Hechizos

Ciertas cartas de Tesoro tienen hechizos que no aparecen en ninguna otra parte en el juego. Estos hechizos no pueden ser aprendidos al Leer Runas (o de alguna otra manera) – el único modo de lanzarlos es al usar los objetos.



Dragonfang Necklace: El *Dragonfang Necklace* puede ser jugado exactamente como un Artefacto para lanzar su hechizo. Solo puede ser jugado una vez por Noche, y su hechizo tiene un tiempo de compleción de cero. Este hechizo requiere magia Púrpura para ser lanzado, y su objetivo es un Dragón o Dragón Volador de cualquier tamaño. El personaje que posee esta carta controla al Dragón. Cuando ningún personaje tiene la carta, el hechizo es anulado. Este hechizo de Día expira en el siguiente Atardecer. Este hechizo puede ser roto al igual que otros hechizos.

Eye of the Moon: El *Eye of the Moon* puede ser jugado exactamente como un Artefacto para lanzar su hechizo. Solo puede ser jugado una vez por Noche, y su hechizo tiene un tiempo de compleción de cero. Este hechizo instantáneo solo puede ser lanzado si se están usando las reglas opcionales de Estaciones/Clima. Este hechizo requiere magia Gris para ser lanzado, y su objetivo es la ficha de número boca abajo que define

el clima de la siguiente semana. Cuando el hechizo hace efecto, el lanzador puede mirar en secreto la ficha o, sin mirarla, insistir en que se coja una nueva ficha usando el método normal. Si se coge una nueva ficha, él no la mira. *Comentario:* Un personaje debe habitualmente lanzar este hechizo varias veces hasta conseguir el clima deseado. Debe lanzarlo una vez para mirar la ficha, una segunda vez para cambiarla, una tercera vez para mirar la nueva ficha, etc. Este hechizo puede ser roto al igual que otros hechizos.

Flying Carpet: La Flying Carpet es el objetivo de un hechizo Permanente irrompible que puede ser energizado por magia Púrpura. Este hechizo no puede ser roto – cuando un hechizo rompehechizos es usado contra él, el hechizo simplemente queda inerte hasta que es resuministrado con magia Púrpura. Cuando el hechizo es energizado, la Flying Carpet puede ser usada como una ficha Fly con fuerza Media y un número de tiempo de “2”. El propietario de la carta puede jugarla una vez por ronda de combate, usándola repetidamente (el hechizo no expira después del primer uso). El propietario de la carta también puede usarla para volar durante su turno.

Tesoros

Carta de Tesoro	Sección de Tesoros	Gran Tesoro	Tesoro Grande	Ficha	Hechizos	Descartar en	Peso	Recompensa en Fama	Fama	Notoriedad	Oro
7-League Boots	2			Move T5			—		2	5	
Alchemist's Mixture	10					Warlock	—			4	
Amulet	4					Shaman	—			5	
Ancient Telescope	2						—			5	
Battle Bracelets	12		●				—		2	4	12
Beast Pipes	14			Magic VIII	1 VIII		—		-5	5	8
Bejeweled Dwarf Vest	10	●	●				M	10 (Soldados)		5	27
Belt of Strength	6		●				—		3	6	16
Black Book	14	●		Magic V	2 V, 2 VIII		L		-15	15	10
Blasted Jewel	14		●	Magic V	1 V		H		-15	15	30
Book of Lore	14			Magic IV	4 IV		L		-5	10	10
Chest	1		P1				T				0
Cloak of Mist	2						—		2	4	
Cloven Hoof	5	●		Negra			—		-20	40	4
Crypt of the Knight	1		P5				n/a				
Crystal Ball	2		●				M		5	20	
Deft Gloves	5			Fight L2			—	5 (Orden)	6	10	
Dragon Essence	3	●		Púrpura			—		-10	20	3
Dragonfang Necklace	15	●					—	12 (Lanceros)	12	8	
Draught of Speed	6					Warlock	—				6
Elusive Cloak	12						—		2	10	
Elven Slippers	8			Move L2			—		2	5	
Enchanted Meadow	1		P6				n/a				
Enchanter's Skull	14	●	●	Magic IV	1 IV		L		-10	10	17
Eye of the Idol	14		●	Magic II	1 II		M		-5	10	34
Eye of the Moon	15		●				M			13	13
Flowers of Rest	3			Dorada			—				2
Flying Carpet	15		●				M			12	17
Garb of Speed	6		●				—		2	6	16
Girtle of Energy	12		●				—		2	4	13
Glimmering Ring	14		●	Magic III	1 III		—		10	15	
Gloves of Strength	9			Fight T5			—	5 (Orden)	6	8	
Glowing Gem	14		●	Magic VII	1 VII		—	5 (Soldados)	5	17	
Golden Arm Band	10		●				L	3 (Lanceros)			15
Golden Crown	10	●	●				H	20 (Guardia)	-15	50	
Golden Icon	13	●	●	Gris			T		-10	20	100

Tesoros (continuación)

Carta de Tesoro	Sección de Tesoros	Gran Tesoro	Tesoro Grande	Ficha	Hechizos	Descartar en	Peso	Recompensa en Fama	Fama	Notoriedad	Oro
Good Book	14			Magic I	2 I, 2 VII		L		5	5	10
Gripping Dust	11					Warlock	—				3
Handy Gloves	9			Fight M3			—		1	2	6
Hidden Ring	14	●	●	Magic VI	1 VI		—		-10	10	20
Imperial Tabard	n/a	●	●				M	20 (Guardia)		-10	17
Lost Keys	5						—				5
Lucky Charm	5		●				—				14
Magic Spectacles	2						—			2	6
Magic Wand	5	●	●				—		-10	10	17
Map of Lost Castle	5						—				3
Map of Lost City	5						—				3
Map of Ruins	5						—				3
Mouldy Skeleton	1		P2			Descartar	n/a				
Oil of Poison	11					Crone	—				3
Ointment of Bite	11					Crone	—				5
Ointment of Steel	10					Shaman	—				4
Penetrating Grease	11					Crone	—				4
Phantom Glass	5						L			2	8
Potion of Energy	12					Warlock	—				5
Poultice of Health	3					Shaman	—				2
Power Boots	8			Move H4			—			3	8
Power Gauntlets	9			Fight H4			—		3	4	7
Quick Boots	8			Move M3			—		1	2	8
Reflecting Grease	12					Crone	—				3
Regent of Jewels	2	●	●				L	10 (Soldados)		10	67
Remains of Thief	1		P3			Descartar	n/a				
Royal Sceptre	2	●					L	20 (Guardia)		-15	8
Sacred Grail	13	●	●	Blanca			M	50 (Orden)		-25	12
Sacred Statue	14	●		Magic I	1 I		L	10 (Orden)		-5	10
Scroll of Alchemy	14	●		Magic VI	4 VI		L		-10	15	10
Scroll of Nature	14			Magic II	2 II, 2 III		L			5	10
Shielded Lantern	2						L				8
Shoes of Stealth	5			Move L3			—			2	7
Timeless Jewel	3		●				L	5 (Soldados)		7	34
Toadstool Circle	1		P4	Negra			n/a				
Toadstool Ring	2						—			3	9
Vial of Healing	7					Capilla	—				2
Withered Claw	4					Shaman	—				3

Grandes Tesoros

Carta de Tesoro	Peso	Fama	Notoriedad	Oro	Carta de Tesoro	Peso	Fama	Notoriedad	Oro
Bejeweled Dwarf Vest	M		5	27	Hidden Ring	—	-10	10	20
Black Book	L	-15	15	10	Imperial Tabard	M		-10	17
Blasted Jewel	H	-15	15	30	Magic Wand	—	-10	10	17
Cloven Hoof	—	-20	40	4	Regent of Jewels	L		10	67
Dragon Essence	—	-10	20	3	Royal Sceptre	L		-15	8
Dragonfang Necklace	—		12	8	Sacred Grail	M		-25	12
Enchanter's Skull	L	-10	10	17	Sacred Statue	L		-5	10
Golden Crown	H		-15	50	Scroll of Alchemy	L	-10	15	10
Golden Icon	T	-10	20	100					

Hechizos

Los hechizos están agrupados por tipo y cada hechizo está indicado en el siguiente formato:

Nombre del hechizo (Tipo/magia de color necesarios para lanzar el hechizo), **objetivo del hechizo**, **Duración del hechizo**: Explicación de los efectos del hechizo.

Hechizos de Tipo I

*Instant Spell
(clearing)
EXORCISE
remove all
magic
demons
imp
(I, WHITE)*

Exorcise (I/Blanca), **el claro del lanzador**, **Instantáneo**: Todos los Demonios y Diablillos en el claro son muertos. Cada hechizo y Maldición que esté en efecto en el claro o que esté siendo lanzado en el claro esta ronda es instantáneamente roto. Todas las fichas de color en el claro se fatigan instantáneamente. Este hechizo es el más fuerte de todos, y anula y rompe todos los demás hechizos.

*Instant Spell
(character)
MAKE WHOLE
repair damage
wounds
and fatigue
(I, WHITE)*

Make Whole (I/Blanca), **un personaje**, **Instantáneo**: Este hechizo activa todas las fichas de Acción fatigadas y heridas del objetivo, y repara todas sus armaduras dañadas (incluyendo sus armaduras inactivas). Solo afecta a aquellas fichas que estén ya inactivas y solo a las armaduras que ya estén dañadas – no afecta a la fatiga, heridas y daño que sean infligidas durante la ronda de combate actual. La fuerza de este hechizo es igual a los resultados del *Poder del Abismo* que afectan a las fichas de Acción y armaduras (no entra en conflicto con los otros resultados del *Poder del Abismo*). *Especial*: Este hechizo rompe la Maldición *Debilidad* sobre el objetivo. *Nota*: *Make Whole* no repara la ficha *Magic* usada para lanzar el hechizo, porque se fatiga después de que el hechizo haga efecto.

*Combat Spell
(individual)
PEACE
cannot
attack
until
attacked
(I, WHITE)*

Peace (I/Blanca), **un personaje, nativo o monstruo**, **Combate**: Cuando este hechizo entra en efecto, es instantáneamente roto si su objetivo es actualmente el objetivo de cualquier otro personaje o habitante. Si no es el objetivo de alguien más, el hechizo entra en efecto.

- Si el objetivo es un habitante, contratado, controlado o no, queda instantáneamente sin asignar. Mientras el hechizo permanece en efecto, no puede ser asignado a un nuevo objetivo. Si está contratado o controlado, no puede atraer a atacantes.
- Si el objetivo es un personaje, recupera su ficha de Atención y cualquier hechizo o ataque que esté haciendo es cancelado. Mientras el hechizo permanece en efecto, no puede cargar o especificar un objetivo para un ataque o hechizo. Puede maniobrar, huir y hacer otras acciones. No puede atraer a atacantes para que le ataquen, pero los atacantes pueden ser asignados a él al azar.
- El hechizo es instantáneamente roto cuando el objetivo embrujado es nombrado como objetivo de un hechizo o ataque. El hechizo solo es roto si el mismo objetivo es nombrado como objetivo – no es liberado por hechizos dirigidos a otros objetivos, incluso si los resultados le afectan.

*Instant Spell
(character)
SMALL BLESSING
gets one
wish
(roll)
(I, WHITE)*

Small Blessing (I/Blanca), **un personaje**, **Instantáneo**: El personaje objetivo tira inmediatamente los dados y consulta la tabla de Deseos. Ver la Regla 4.6.8 y la Tabla de Deseos para información sobre resultados de Deseos específicos.

Hechizos de Tipo II

Blend Into Background (II/Gris), un personaje, líder contratado o monstruo controlado,

Día: El objetivo puede anotar y hacer una fase de Esconderse extra durante su turno.

Fog (II/Gris), la loseta del lanzador del hechizo, Día: Este hechizo impide a un individuo

que esté haciendo la actividad de Buscar usar la tabla de Otear. El hechizo afecta a cada personaje, líder contratado y monstruo controlado que esté en la loseta objetivo o que esté intentando buscar en un claro de la loseta objetivo (no puede Otear en la loseta desde una montaña de una loseta adyacente). Este hechizo afecta solo a la actividad de Buscar. No impide a un individuo usar hechizos o cartas de Tesoro para hacer la actividad de Otear en la loseta.

Day Spell
(individual)
**BLEND INTO
BACKGROUND**
extra
HIDE
phase
(II, GREY)

Prophecy (II/Púrpura), un personaje, Día: El personaje objetivo ignora su turno anotado

y elige qué hacer en cada fase de su turno cuando hace la fase. Obtiene el mismo número de fases y tipos de actividades que le es permitido normalmente, excepto que puede usar una actividad extra o mejorada causada por una pertenencia tan pronto como active esa pertenencia, estuviera o no activa durante el Amanecer. Solo un caballo por día puede proporcionarle fases extra – una vez que ha usado una fase extra causada por un caballo, durante el resto del día no puede usar fases extra causadas por otros caballos. Si este hechizo es roto antes de que finalice su turno, él resulta bloqueado instantáneamente. *Nota:* Sus líderes contratados, monstruos controlados, familiares y fantasmas deben aún hacer los turnos anotados para ellos.

Day Spell
(hex)
FOG
cannot
PEER
normally
in hex
(II, GREY)

Stones Fly (II/Gris), cualquier número de personajes, nativos y/o monstruos, Ataque:

Este hechizo ataca a cada objetivo como un arma de proyectil con una longitud de 15, e infinge daño Ligero con una estrella de penetración. *Especial:* Este hechizo siempre hace al menos cuatro ataques. Si el lanzador especifica un objetivo, los cuatro ataques se hacen contra ese objetivo. Si especifica dos objetivos, se hacen dos ataques contra cada objetivo. Si especifica tres objetivos, se hacen dos ataques contra el objetivo en que se ha puesto la ficha de Atención, y se hace un ataque contra cada uno de los demás objetivos. Si especifica cuatro o más objetivos, se hace un ataque contra cada objetivo. El lanzador tira separadamente en la Tabla de Proyectil por cada impacto.

Day Spell
(character)
PROPHETCY
do not
write
move in
advance
(II, PURPLE)

Talk to Wise Bird (II/Dorada), un personaje, Instantáneo: El personaje objetivo hace inmediatamente una actividad de Otear Remota. Especifica cualquier claro del mapa y usa la tabla de Otear para buscar en ese claro.

Attack Spell
(multiple)
STONES FLY
L* MISSILE
attack on
each
target
(specify)
(II, GREY)

Witch's Brew (II/Gris), cualquiera de las fichas *Magic* de Tipo II y Tipo VIII del lanzador que elija, Día: Cada ficha objetivo de Tipo II es transformada en una ficha de Tipo IV, y cada ficha objetivo de Tipo VIII es transformada en una ficha de Tipo III (ver Regla 4.6.10c).

Instant Spell
(character)
**TALK TO
WISE BIRD**
immediate
PEER
in any hex
(II, GOLD)

Day Spell
(MAGIC chips)
**WITCH'S
BREW**
change MAGIC
II to IV
VIII to III
(II, GREY)

Hechizos de Tipo III

Elven Grace (III/Dorada), un personaje, monstruo o nativo, Combate: Si el objetivo es un personaje, este hechizo altera los números de tiempo de todas sus fichas Move. La fuerza de cada ficha Move define su número de tiempo: cada ficha Ligera tiene un tiempo de 1, cada ficha Media tiene un tiempo de 2, cada ficha Pesada tiene un tiempo de 3, y cada ficha Tremenda tiene un tiempo de 4. Si el objetivo es un monstruo o nativo, su tamaño redefine el tiempo de Movimiento en ambas caras de su marcador: un objetivo Ligero tiene un tiempo de movimiento de 1 en ambas caras de su marcador, un objetivo Medio tiene un tiempo de movimiento de 2, etc. Este hechizo solo afecta a los tiempos de movimiento. No afecta a los tiempos de ataque, fichas Duck, caballos o cartas de Botas, y no afecta a las fichas "Move/Fight" creadas por el hechizo *Unleash Power*.

1. *Elven Grace* ignora cualquier cambio de fuerza causado por el *Belt of Strength*; siempre usa la fuerza que está impresa en cada ficha Move para definir el número de tiempo de esa ficha.
2. *Draught of Speed* y *Garb of Speed* anulan *Elven Grace*. Cuando el objetivo tiene una de estas cartas de Tesoro activa, la carta define el número de tiempo de cada ficha y el *Elven Grace* es ignorado.

Faerie Lights (III/Dorada), cualquiera de las fichas Magic del lanzador del hechizo de Tipo III y Tipo VII que él elija, Día: Cada ficha objetivo de Tipo III es transformada en una ficha de Tipo II, y cada ficha objetivo de Tipo VII es transformada en una ficha de Tipo VI (ver Regla 4.6.10c).

Illusion (III/Dorada), un personaje o la loseta del lanzador del hechizo, Permanente: Cada individuo afectado añade uno a su resultado siempre que use cualquier tabla de Buscar. Si el objetivo es una loseta, el hechizo afecta a cada personaje, líder contratado, monstruo controlado, fantasma o familiar en esa loseta.

Lost (III/Dorada), un personaje o la loseta del lanzador del hechizo, Permanente: Cada individuo afectado se mueve al azar siempre que usa la actividad de Mover para abandonar un claro: en lugar de mover al claro que ha anotado, debe usar la Tabla de Perdido para determinar a qué claro adyacente se mueve.

1. Este hechizo solo afecta a un individuo cuando use la actividad de Mover para abandonar un claro. No le afecta cuando huye de un claro o cuando comienza un movimiento entre claros, y no le afecta cuando vuela.
2. Si el objetivo es una loseta, el hechizo afecta a cada personaje, líder contratado, monstruo controlado, fantasma o familiar que comience una actividad de Mover en cualquier claro de esa loseta. El hechizo no afecta a las actividades de Mover que se inician en otras losetas.

Persuade (III/Dorada), un grupo de nativos, o todos los Gigantes en el claro del lanzador del hechizo, o todos los Ogros en su claro, Día: El lanzador del hechizo pacifica a los objetivos. Para contratarlos utiliza la columna de Amigos de la Tabla de Encuentro. *Especial:* Cuando este hechizo es lanzado por un Artefacto o Libro de Hechizos, el personaje que tiene el objeto es el que ha pacificado a los habitantes. Si ningún personaje tiene el objeto, el hechizo es anulado.

See Hidden Signs (III/Dorada), un personaje, Día: El objetivo puede anotar y hacer una fase de Buscar extra durante su turno.

Hechizos de Tipo IV

Blazing Light (IV/Púrpura), **claro de cueva**, *Día*: El lanzador del hechizo debe estar en un claro de cueva para lanzar este hechizo, y su objetivo es ese claro. Cada personaje, líder contratado, monstruo controlado, fantasma y familiar en ese claro durante el Amanecer tiene la opción de anotar una fase extra para hacer cualquier actividad normal. Debe estar también en el claro cuando inicia la fase o la actividad es cancelada.

(clearing)
**BLAZING
LIGHT**
extra
phase
cave
only
(IV, PURPLE)

Elemental Spirit (IV/Púrpura), **cualquiera de las fichas Magic del lanzador del hechizo de Tipo IV y Tipo VI que él elija**, *Día*: Cada ficha objetivo de Tipo IV es transformada en una ficha de Tipo VIII, y cada ficha objetivo de Tipo VI es transformada en una ficha de Tipo V (ver Regla 4.6.10c).

Day Spell
(MAGIC chits)
**ELEMENTAL
SPIRIT**
change MAGIC
IV to VIII
VI to V
(IV, PURPLE)

Fiery Blast (IV/Púrpura), **cualquier número de personajes, monstruos y/o nativos, Ataque**: Este hechizo ataca a cada objetivo como un arma de proyectil con una longitud de 13, e infinge daño Ligero más tres estrellas de penetración.

Attack Spell
(multiple)
**FIERY
BLAST**
L*** MISSILE
attack on
each target
(IV, PURPLE)

Hurricane Winds (IV/Púrpura), **un personaje, monstruo o nativo, Volar**: Este hechizo solo puede ser lanzado en un claro de montaña. Crea una ficha *Fly* con fuerza Tremenda y un número de tiempo de "1". El objetivo *debe* usar esta ficha para salir volando justo antes de que comience el siguiente Paso de Encuentro; la ficha *Fly* anula el comportamiento normal del objetivo. Cuando este hechizo es lanzado sobre un monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba o su objetivo, el monstruo suelta inmediatamente a su objetivo y se vuelve con el lado rojo hacia abajo, y el objetivo del hechizo sale volando. Cuando el objetivo sale volando del claro, todas sus pertenencias, incluyendo sus caballos, vuelan y aterrizan con él. El lanzador del hechizo elige a qué loseta adyacente vuela el objetivo. Si el objetivo es un habitante que no anota turnos, aterriza al principio del Día, justo antes de coger la primera ficha de Atención. En otro caso, el objetivo aterriza durante su turno, como de costumbre.

Move Spell
(individual)
**HURRICANE
WINDS**
must FLY T1
one hex
mountain only
(IV, PURPLE)

Lightning Bolt (IV/Púrpura), **un personaje, monstruo o nativo, Ataque**: Este hechizo solo puede ser usado en un claro de montaña. Ataca como un arma de proyectil con una longitud de 18, e infinge daño Medio más tres estrellas de penetración.

Attack Spell
(individual)
**LIGHTNING
BOLT**
MISSILE
M*** attack
mountain only
(IV, PURPLE)

Roof Collapses (IV/Púrpura), **el claro (de cueva) del lanzador del hechizo, Ataque**: Este hechizo solo puede ser usado en un claro de cueva. Ataca automáticamente a cada personaje, monstruo y nativo en el claro de cueva, incluyendo al lanzador del hechizo. Los individuos escondidos en el claro también son atacados, y pueden jugar maniobras sin quedar descubiertos. Ataca como un arma de golpe con una longitud de 18, e infinge daño Pesado sin estrellas de penetración. *Importante*: Este hechizo siempre ataca a cada objetivo en la dirección *Smash* con un número de tiempo de "4", sin importar la ficha o carta usada para lanzarlo.

Attack Spell
(clearing)
**ROOF
COLLAPSES**
all attacked
SMASH H4
cave only
(IV, PURPLE)

Violent Storm (IV/Púrpura), **la loseta del lanzador del hechizo, Día**: El lanzador del hechizo tira los dados y consulta la Tabla de Tormenta Violenta. El resultado es el número de fases que cada personaje, líder contratado, monstruo controlado, fantasma y familiar debe cancelar cuando finalice una fase en un claro de bosque o montaña de esa loseta. Solo paga esta penalización una vez por turno, y puede elegir qué actividades cancelar. Solo puede cancelar aquellas actividades que faltan en su turno actual – si pierde más actividades que las que le faltan, el exceso de pérdida es ignorado.

Day Spell
(hex)
**VIOLENT
STORM**
roll to see
number of
phases lost
(IV, PURPLE)

* *Violent Storm* afecta solo a la loseta objetivo, y solo afecta a claros de bosque y montaña que no contengan la Posada, la Casa, la Capilla o la Caseta de Guardia (los campamentos son afectados). Un personaje no resulta afectado hasta que esté en el claro afectado – no es afectado entre claros, en cuevas (o edificios), o cuando vuela.

*Permanent
(monster)
ABSORB
ESSENCE
become
monster
(V, BLACK)*

Hechizos de Tipo V

Absorb Essence (V/Negra), un monstruo, Permanente: Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier monstruo, incluso si está contratado o controlado. No puede ser lanzado sobre un personaje que haya sido transmorfizado en un monstruo (sería un objetivo “personaje”, no monstruo). Este hechizo transmorfiza al lanzador en el monstruo nombrado como objetivo. Sus objetos y caballos no son transmorfizados.

1. El lanzador del hechizo y el monstruo se convierten en una sola entidad, incluso cuando el hechizo está inerte. El lanzador del hechizo sigue estando representado por su marcador de personaje, pero el monstruo absorbido simplemente deja de existir – es retirado del juego y es colocado en la casilla del hechizo, donde permanece hasta que el hechizo finalice. El monstruo ya no funciona como monstruo: cualquier habitante y ficha de Atención asignados a él quedan sin asignar, y es liberado de cualquier hechizo que le estuviera embrujando. No está muerto y no puede regenerarse.
 - 1.1 Si el lanzador del hechizo es muerto el monstruo también resulta muerto. El asesino obtiene los puntos del lanzador del hechizo más los puntos del bono del monstruo, sin multiplicación, y ambos el lanzador del hechizo y el monstruo cuentan como muertes para el total diario del asesino.
 - 1.2 Si el hechizo es roto sin matar al lanzador, el monstruo aparece instantáneamente en el claro del lanzador del hechizo.
2. Cuando el hechizo es energizado, el lanzador del hechizo juega fichas falsas y utiliza los valores de combate del monstruo en lugar de las suyas. Debe usar siempre los valores de combate que están en el lado que esté boca arriba del marcador del monstruo. Si el monstruo es Medio o Pesado, puede volverlo por cualquier lado siempre que juegue una ficha (no cambia tácticas). Si es Tremendo, solo se vuelve con el lado rojo boca arriba cuando consigue un impacto; una vez que está con el lado rojo boca arriba, puede volverlo con el lado rojo boca abajo siempre que juegue una ficha. El marcador se vuelve automáticamente con el lado rojo boca abajo cuando cambia de objetivo, o cuando su objetivo es muerto.
 - 2.1 Si el monstruo tiene una cabeza o un garrote, el lanzador del hechizo puede usarlos durante el combate como un segundo ataque contra su objetivo. Las cabezas y garrotes pueden ser jugados por cualquier lado, incluso cuando el cuerpo está con el lado rojo boca arriba.
 - 2.2 Si el monstruo es un Demonio o un Diablillo con el lado rojo boca arriba, él lanza su hechizo como un ataque (como un monstruo, no un personaje). No puede cambiar el hechizo que lanza. *Especial:* Cuando el hechizo es energizado, el lanzador puede usar el tipo de Magia del monstruo para anotar hechizos.
3. Si un lanzador de hechizos tiene hechizos *Absorb Essence* duplicados, él puede absorber un monstruo por hechizo. Cuando cada hechizo es energizado, él se transmorfiza en su monstruo (así, siempre estará transmorfizado en el monstruo que pertenece al hechizo más recientemente energizado). Cuando los hechizos son energizados simultáneamente, el lanzador elige cuál le transmorfiza.
4. Cuando *Absorb Essence* es lanzado por un Artefacto o Libro de Hechizos, el objeto se transmorfiza cuando el hechizo es energizado. El personaje que lleva el objeto se transmorfiza en el monstruo; si el objeto no es llevado por un personaje, el propio objeto se convierte en el monstruo, y funciona como un monstruo normal en todos los aspectos. Cuando el monstruo es muerto el hechizo es roto y el objeto reaparece.

Ask Demon (V/Negra), un Demón o Demón Alado, Instantáneo: El lanzador del hechizo puede hacer una pregunta sobre cualquier otro jugador (en el contexto del juego le pregunta al Demón, que lo sabe todo sobre el personaje), y el otro jugador *debe* responder sinceramente. La pregunta debe poder contestarse con “sí”, “no”, o un número, debe ser sobre información anotada o una o más piezas del juego y debe ser sobre el presente o el pasado – el lanzador del hechizo no puede preguntar sobre ideas o intenciones futuras (excepto que puede preguntar sobre Requisitos de Victoria). La pregunta y la respuesta deben mantenerse en secreto de los demás jugadores. *Nota:* El hechizo no hace efecto en cómo lucha el Demón.

Instant Spell
(Demon) ASK
DEMON
ask question
with yes/no
or number
answer
(V, BLACK)

Broomstick (V/Negra), un personaje Ligero, Volar: Este hechizo crea una ficha *Fly* que el objetivo puede usar para volar. Esta ficha *Fly* tiene fuerza Ligera y un número de tiempo de “1”. Solo puede ser lanzado sobre un objetivo con peso Ligero. El lanzador del hechizo controla cuándo se usa esta ficha, pero solo puede ser usada cuando el objetivo utilice una ficha *Move Ligera*. *Excepción:* Si el lanzador juega el hechizo sobre sí mismo, él puede jugar la ficha *Fly* directamente, sin jugar una ficha *Move*. *Ejemplo:* El Rey Brujo puede lanzar la *Broomstick* (Escoba Mágica) sobre sí mismo y jugar la ficha *Fly* incluso aunque él no posea una ficha *Move Ligera*.

Move Spell
(individual)
BROOMSTICK
can FLY L1
in encounter
combat and
movement
(V, BLACK)

1. Cuando el objetivo juega una ficha *Move Ligera* durante el Paso de Encuentro, el lanzador del hechizo puede interrumpir su jugada y obligarle a usar la ficha *Fly* para cargar o salir volando, como elija el lanzador del hechizo. Cuando el objetivo juega una ficha *Move Ligera* para maniobrar, cuando son reveladas las maniobras finales el lanzador del hechizo puede invocar la ficha *Fly*. No puede cambiar la dirección de la maniobra del objetivo.
2. Cuando el objetivo comienza a hacer una fase de Volar, el lanzador del hechizo puede invocar la ficha *Fly* y permitirle volar. Si no invoca la ficha *Fly*, la actividad es cancelada (a menos que el objetivo tenga otra fuente de fuerza voladora).
3. Si el objetivo hace una fase de Mover y juega una ficha *Move Ligera* para acarrear objetos, entonces el lanzador del hechizo puede invocar la ficha *Fly* y obligarle a Volar a la loseta a la que está moviendo en lugar de mover a un claro en particular.
4. En cualquier momento en que el objetivo use una ficha *Move* que sea más fuerte que Ligera, el lanzador del hechizo podrá invocar la ficha *Fly*. Cuando esto sucede, la ficha *Fly* no hace efecto y el hechizo es roto.

Instant Spell
(character)
CURSE
gets one
CURSE
(roll)
(V, GREY)

Curse (V/Gris), un personaje, Instantáneo: El lanzador del hechizo tira en la Tabla de Maldiciones y aplica la Maldición al objetivo. Ver la Regla 4.6.8 y la Tabla de Maldiciones para información sobre el resultado específico de una Maldición.

Combat Spell
(individual)
PENTANGLE
not affected
by spells
curses
demons, imp
(V, BLACK)

Pentangle (V/Negra), un personaje, nativo o monstruo, Combate: El Demón, el Demón Alado y el Diablillo no pueden atacar al objetivo, todos los hechizos y Maldiciones que están embrujándole son anulados temporalmente, y ningún hechizo nuevo puede entrar en efecto contra él. El *Pentangle* solo detiene aquellos hechizos que sean dirigidos específicamente contra el objetivo. Aún es afectado normalmente por hechizos que sean dirigidos a otros objetivos, como *Roof Collapses*.

Instant Spell
(individual)
POWER OF
THE PIT
roll for
POWER/PIT
attack
(V, BLACK)

Power of the Pit (V/Negra), un personaje, nativo o monstruo, Instantáneo: El lanzador del hechizo tira en la Tabla del Poder del Abismo y aplica el resultado al objetivo. Ver la Regla 4.6.8 y la Tabla del Poder del Abismo para información sobre un resultado específico del Poder del Abismo.

Hechizos de Tipo VI

Dissolve Spell (VI/Púrpura), un hechizo en el claro del lanzador del hechizo, Instantáneo:

El hechizo objetivo debe existir ya cuando es especificado como objetivo – no puede ser un hechizo que esté siendo lanzado durante la ronda actual. Cuando *Dissolve Spell* entra en efecto, el hechizo objetivo es roto. Los duplicados del hechizo objetivo no son afectados. *Nota:* Este hechizo no puede romper Maldiciones.

Enchant Artifact (VI/Púrpura), un Artefacto o Libro de Hechizos que el lanzador del hechizo tenga activo, Permanente:

Cuando el lanzador del hechizo nombra su objetivo, debe nombrar también uno de sus hechizos anotados. Este hechizo y su tipo de Magia son añadidos al objetivo. El tipo de Magia y el hechizo pueden ser nuevos o los mismos que ya tenga el artefacto.

1. Siempre que el hechizo *Enchant Artifact* sea energizado, el objetivo contendrá el tipo y el hechizo añadidos además de sus propios tipos y hechizos. El personaje que tiene el objeto objetivo puede leer runas para aprender el hechizo, y puede jugar el objeto para lanzar el hechizo (el cuál es automáticamente despertado). Debe especificar qué tipo de Magia y hechizo está usando cuando juega el objeto.
2. Un nuevo tipo de Magia puede ser usado también para lanzar cartas de Hechizo del mismo tipo que pertenezcan al objeto. *Ejemplo:* Si *Enchant Artifact* es usado para añadir el Tipo VII al *Good Book*, el *Good Book* puede ser usado para lanzar sus hechizos de Tipo VII.
3. Cada tipo de Magia del objeto objetivo puede ser usado una vez por día, así que un objeto con dos tipos de Magia puede ser usado dos veces por día – una vez con cada tipo de Magia. Similarmente, cuando un tipo de Magia es asignado a un objetivo, el objeto puede aún ser jugado para usar el otro tipo de Magia.
4. El mismo objeto puede ser encantado cualquier número de veces, añadiendo un nuevo tipo de Magia y hechizo con cada lanzamiento, pero cada lanzamiento liga un hechizo *Enchant Artifact* y la ficha o carta usada para lanzarlo.

Melt into Mist (VI/Púrpura), un personaje, nativo o monstruo, Permanente: Este hechizo transmorfiza el objetivo en niebla. Sus caballos y objetos son transmorfizados con él. No puede acarrear objetos no transmorfizados mientras esté convertido en niebla.

1. Si el objetivo es un personaje o habitante contratado o controlado, solo puede hacer las actividades de Mover, Esconderse y Seguir. *Especial:* El objetivo puede mover por senderos escondidos y pasajes secretos que no haya descubierto. No los descubre cuando mueve.
2. El objetivo no es afectado por hechizos. Cualquier otro hechizo o maldición que le esté embrujando actualmente es anulado, nuevos hechizos no pueden entrar en efecto contra él y no es afectado por hechizos dirigidos a otros objetivos (es inmune a resultados del Poder del Abismo, por ejemplo). *Importante:* El hechizo *Melt into Mist* mismo no es inmune a los hechizos. Puede ser roto mientras es energizado (o está inerte).
3. El objetivo no puede bloquear ni ser bloqueado. El objetivo no toma parte en el combate. – no puede cargar o atacar, y no puede ser cargado o atacado. Si es un personaje, tiene una ficha Move T4 que solo puede usar para huir.

Phantasm (VI/Púrpura), un personaje, Día: Este hechizo crea un ser etéreo (o “fantasma”) que el objetivo controla.

1. Durante el Amanecer del día siguiente, coloca una pieza no utilizada consigo mismo para representar el fantasma, y anota un turno separado para el fantasma. El fantasma obtiene el mismo número de fases Básicas y Solares que otros personajes. Solo puede hacer las actividades de Mover, Otear y Encantar.

2. El fantasma hace su turno justo antes que el personaje objetivo, cuando la ficha de Atención del personaje objetivo es cogida, y hace sus actividades de Otear y Encantar en el claro en el que esté. Utiliza las fichas *Magic* del personaje objetivo para hacer la actividad de Encantar, y comparte su lista de descubrimientos; puede usar los descubrimientos del personaje objetivo, y el personaje objetivo descubre lo que descubre el fantasma, incluso si están en claros distintos. Si el fantasma descubre Enemigos Escondidos, el personaje controlador solo puede ver Enemigos Escondidos si está en el mismo claro que el fantasma.
3. El fantasma no puede acarrear pertenencias u Oro anotado, no puede seguir o ser seguido, no puede espiar o ser espiado, no puede bloquear o ser bloqueado, no puede tomar parte en el combate, y no convoca habitantes ni causa que los monstruos se muevan.

*Permanent
(individual)
TRANSFORM
become
beast
(roll for
TRANSORM)
(VI, PURPLE)*

Transform (VI/Púrpura), **un personaje, monstruo o nativo, Permanente:** El lanzador del hechizo tira los dados y consulta la Tabla de Transformar, y el objetivo es transmorfizado en la criatura (monstruo o bestia) indicada por el resultado. Cada vez que energiza el hechizo, es transformado en la misma criatura; no tira los dados de nuevo.

*Day Spell
(MAGIC chits)
UNLEASH
POWER
MOVE/FIGHT
2,3=L, 4=M
5=H, 6=T
(VI, PURPLE)*

1. Todo el Oro anotado y las pertenencias (incluyendo caballos) que el objetivo tenga con él son transmorfizados con él.
2. Si el objetivo es un personaje, nativo contratado o monstruo controlado, puede obtener nuevas pertenencias u Oro anotado que no son transmorfizados. Debe mantener su Oro y pertenencias transmorfizados separados de los que no están transmorfizados; cuando el hechizo queda inerte, se juntan ambos grupos. *Nota:* Si finaliza el día en una localización donde la magia de color necesaria para energizar el hechizo es suministrada automáticamente, el hechizo *Transform* no queda inerte – permanece energizado sin pausa.

*Permanent
(character)
WORLD
FADES
roll HIDE
each round
MAGIC SIGHT
(VI, BLACK)*

Unleash Power (VI/Púrpura), **cualquier número de fichas Magic del lanzador del hechizo que él elija, Día:** Cada ficha *Magic* que sea especificada como objetivo es transformada en una ficha “Move/Fight” que puede ser usada tanto como ficha *Move* como ficha *Fight*, pero no ambas al mismo tiempo (puede acarrear objetos como una ficha *Move*, y en combate puede ser usada una vez por ronda, como ficha *Move* o como ficha *Fight*). Tiene los asteriscos de esfuerzo y el número de tiempo impresos en ella, y su número de tiempo define su fuerza: cada ficha con un tiempo de 2 o 3 tiene fuerza Ligera, cada ficha con un tiempo de 4 tiene fuerza Media, cada ficha con un tiempo de 5 tiene fuerza Pesada, y cada ficha con un tiempo de 6 o más tiene fuerza Tremenda. Estas fichas no pueden ser usadas como fichas *Magic* mientras están transformadas.

1. *Unleash Power* ignora cualquier cambio en los números de tiempo causados por *Draught of Speed* o *Garb of Speed*; siempre usa el número de tiempo impreso en la ficha *Magic* para definir la fuerza de esa ficha.
2. Cuando el objetivo tiene el *Belt of Strength* activo, invalida *Unleash Power*. El *Belt of Strength* define la fuerza final de cada ficha *Move/Fight*.

World Fades (VI/Negra), **un personaje, Permanente:** Si el personaje objetivo está descubierto y no hay habitantes en su Sección de Melé al final de una ronda de combate, tira en la Tabla de Esconderse. Si se esconde con éxito, permanece escondido hasta que sea revelado normalmente (puede esconderse y ser descubierto repetidamente). El personaje objetivo debe empezar a (o dejar de) usar Visión Mágica cuando haga la actividad de Buscar. Ver la Regla 7.5.7.

Hechizos de Tipo VII

Control Bats (VII/cualquiera), todos los Murciélagos en el claro del lanzador del hechizo,

Día: El lanzador del hechizo controla a todos los Murciélagos en su claro. *Especial:* Cuando este hechizo es lanzado por un Artefacto o Libro de Hechizos, los murciélagos son controlados por el personaje que tenga el objeto. Cuando ningún personaje tenga el objeto, el hechizo es anulado.

Peace with Nature (VII/Dorada), un personaje, líder contratado o monstruo controlado,

Permanente: Este hechizo impide que las fichas de Aviso y Sonido convoquen monstruos cuando el objetivo finaliza su turno. Si las fichas están boca abajo, él las revela normalmente, pero vuelve las fichas de Aviso y Sonido de nuevo boca abajo para mostrar que aún no han convocado monstruos (las fichas solo están boca arriba si han tenido la oportunidad de convocar monstruos). Las fichas reaccionan normalmente cuando cualquier otro finaliza su turno en la loseta, incluyendo seguidores. Este hechizo no afecta a las fichas de sitio, Moradas, cartas de Sitio o la carta *Dragon Essence*, las cuales continúan convocando monstruos normalmente, y no afecta a los monstruos merodeadores que ya estén en la loseta, quienes aún mueven al claro del objetivo. *Nota:* Si el objetivo es un habitante contratado o controlado, permanece embrujado cuando se vuelve no contratado o no controlado.

Premonition (VII/Gris), un personaje, Día: El personaje objetivo elige cuándo hacer su turno durante el Día. Conserva su ficha de Atención en lugar de mezclarla con las otras, y cada vez que se vaya a coger una ficha él puede interrumpir y hacer su turno o pasar y dejar que se coja la siguiente ficha. Cuando no quedan fichas, no puede pasar – debe hacer su turno. Aún tiene solo un turno por día. Si este hechizo es roto antes de interrumpir, su ficha de Atención es mezclada inmediatamente con las fichas restantes y es cogida normalmente para determinar cuándo hace su turno. *Especial:* Si varios personajes pueden interrumpir, deben interrumpir o pasar por turnos, yendo hacia la izquierda desde el último personaje que hizo su turno y saltándose a cualquiera que no pueda interrumpir.

Protection from Magic (VII/Dorada), un personaje, Fase: El personaje objetivo está protegido de hechizos y maldiciones durante una ronda de combate o una fase de su turno. Mantiene la ficha *Magic* del hechizo para representar su efecto, y la activa como un objeto. Cuando la activa, anula todos los hechizos y maldiciones que le estén embrujando, e impide que nuevos hechizos sean lanzados sobre él; aún es vulnerable a hechizos dirigidos a otros objetivos. Al final de la fase o ronda, el hechizo expira.

Sense Danger (VII/Púrpura), un personaje, Permanente: El objetivo puede anotar y hacer una fase de Alertar extra en su turno.

Day Spell
(bats)
CONTROL
BATS
move and
fight with
bats
(VII, any)

Permanent
(individual)
PEACE WITH
NATURE
not attacked
by Warning
or Sound chits
(VII, GOLD)

Day Spell
(character)
PREMONITION
chose when
your written
move is
executed
(VII, GREY)

Phase Spell
(character)
PROTECTION
FROM MAGIC
immune to
spells for
one phase
(VII, GOLD)

Permanent
(character)
SENSE
DANGER
extra
ALERT
phase/turn
(VII, PURPLE)

Hechizos de Tipo VIII

Bad Luck (VIII/cualquiera), **un personaje, Permanente**: El personaje objetivo añade uno a su resultado siempre que use cualquier tabla (excepto donde se especifique en las reglas o las descripciones de la tabla).

Permanent
(character)
BAD LUCK
plus one
to all
die rolls
(VIII, *any*)

Deal with Goblins (VIII/Negra), **todos los Duendes en el claro del lanzador del hechizo**,

Día: El lanzador del hechizo pacifica a los Duendes. Para contratarlos utiliza la columna Neutral de la Tabla de Encuentro. *Especial*: Cuando este hechizo es lanzado por un Artefacto o Libro de Hechizos, los Duendes son pacificados por el personaje que posea el objeto. Cuando ningún personaje tiene el objeto, el hechizo es anulado.

Day Spell
(goblins)
DEAL WITH GOBLINS
group becomes
'NEUTRAL'
can deal
(VIII, **BLACK**)

Guide Spider or Octopus (VIII/Gris), **una Araña o Pulpo, Día**: El lanzador del hechizo

controla al monstruo. *Especial*: Cuando este hechizo es lanzado por un Artefacto o Libro de Hechizos, el monstruo es controlado por el personaje que posea el objeto. Cuando ningún personaje tiene el objeto, el hechizo es anulado.

Day Spell
(monster)
GUIDE SPIDER OR OCTOPUS
move and
fight with
one monster
(VIII, **GREY**)

Poison (VIII/Gris), **un marcador de arma, de nativo, de Duende, de Ogro, o un garrote de Gigante, Día**: Añadir una estrella de penetración al daño que el marcador objetivo infinge cuando impacta. Este hechizo no puede ser lanzado sobre la *Alchemist's Mixture* o una daga.

Remedy (VIII/Gris), **un hechizo o maldición en el claro del lanzador del hechizo, Instantáneo**: El hechizo o maldición objetivo debe existir cuando es especificado como objetivo – no puede ser un hechizo que esté siendo lanzado durante la ronda actual. El objetivo puede ser una Maldición sobre un personaje, o un hechizo. El hechizo o maldición objetivo es roto. Los duplicados del hechizo no son afectados.

Combat Spell
(weapon)
POISON
add one*
to damage
caused by
weapon
(VIII, **GREY**)

Whistle for Monsters (VIII/Púrpura), **una ficha de Sonido boca arriba en cualquier lugar del mapa, Instantáneo**: Este hechizo no puede ser lanzado en una loseta que contenga menos de seis claros, y no puede ser lanzado sobre una ficha que esté boca abajo. Si la ficha objetivo no está en la loseta del lanzador del hechizo, entonces es movida a su loseta. Si ya está en su loseta, entonces él puede moverla a otra loseta que tenga seis claros. En adelante, la ficha de Sonido convocará monstruos a su nueva loseta.

Instant Spell
(spell)
REMEDY
cancels
one spell
or curse
(VIII, **GREY**)

Instant Spell
(one Sound)
WHISTLE FOR MONSTERS
move Sound
to or from
your hex
(VIII, **PURPLE**)

Tablas de Hechizos

Poder del Abismo

Tirada:	Evento:	Efecto:
1	<i>Sima Ardiente</i>	Todos los personajes, nativos y monstruos descubiertos en el claro son muertos ¹ . Los visitantes y personajes, nativos y monstruos escondidos no son afectados por este resultado.
2	<i>Arrebatado</i>	El objetivo es instantáneamente muerto ¹ .
3	<i>Terror</i>	Cada personaje en el claro debe herir todas sus fichas <i>Move</i> y <i>Fight</i> de fuerza Ligera y Media. Todos los monstruos, nativos y caballos Ligeros y Medios en el claro son muertos.
4	<i>Plaga</i>	Todas las fichas activas del objetivo que muestren asteriscos de esfuerzo quedan heridas ² . Las fichas que ya estén fatigadas o que no muestren asteriscos no son afectadas.
5	<i>Olvido</i>	Todas las fichas <i>Magic</i> activas del objetivo quedan fatigadas ² .
6	<i>Herrumbre</i>	Todos los marcadores de armadura activos del objetivo sufren daño ² . Los marcadores de armadura intactos son dañados, los marcadores de armadura dañados son destruidos. Las cartas de armadura y los marcadores inactivos no son afectados.

Notas:

Ver la Regla 4.6.8 para más explicación sobre los resultados del Poder del Abismo.

1. Cuando un individuo es muerto, sus pertenencias y Oro anotado son desechados normalmente.
2. Este evento no afecta a los habitantes o caballos.

Deseos

Tirada:	Deseo:	Efecto:
1	<i>Deseo estar en otra parte</i>	Te teletransportas ¹ a cualquier claro de tu elección.
2	<i>Deseo que estés en otra parte</i>	Debes especificar un personaje, monstruo o nativo de tu claro ² , y él se teletransporta ¹ . No puedes especificarte a ti mismo – si estás solo en el claro, nadie se teletransporta.
3	<i>Deseo una visión</i>	Miras las cartas de Tesoro de cualquier casilla de la Carta de Preparación. Devuelve las cartas a su casilla sin girarlas o cambiar su orden. No tires para Maldiciones.
4	<i>Deseo paz</i>	El combate finaliza por este día en tu claro. Todos los hechizos que aún no han entrado en efecto son cancelados ³ , y todos los personajes y habitantes tienen prohibido especificar objetivos o atacar por el resto del día ⁴ .
5	<i>Deseo salud</i>	Todas tus fichas de Acción quedan descansadas y vuelven al juego. Este resultado cancela automáticamente las Maldiciones <i>Debilidad</i> y <i>Mala Salud</i> . Su fuerza es igual a los resultados del Poder del Abismo que afectan a fichas.
6	<i>Deseo fuerza</i>	La próxima ficha <i>Fight</i> o carta de Guantes que juegues e impacte infinge daño Tremendo. Independientemente de cuántas veces obtengas este deseo, solo afecta a tu próximo impacto – no puedes “almacenar” varios impactos. <i>Nota:</i> Puedes usar este impacto para abrir el <i>Vault</i> o la <i>Crypt of the Knight</i> .

Notas:

Ver la Regla 4.6.8 para más explicación sobre los Deseos.

1. Cuando un individuo se teletransporta, es liberado de cualquier hechizo que aún no haya entrado en efecto (ver también la nota 3). Cuando un personaje se teletransporta, debe abandonar el claro pero puede mover a cualquier otro claro que elija.
2. Solo puedes especificar un personaje o habitante escondido si has encontrado “Enemigos Escondidos”. Si especificas un monstruo o nativo (contratado, controlado o no), regresa a la casilla de la Carta de Preparación o al claro donde comenzó el juego (si comenzó en este claro, no se mueve). *Nota:* Cuando un habitante regresa a la Carta de Preparación, es liberado de todos los hechizos que estén embrujándole y queda sin contratar.
3. Los hechizos que son simultáneos con este deseo no son afectados por este deseo.
4. Las rondas de combate continúan durante dos rondas para permitir a los personajes hacer acciones. Esta “paz” no puede ser rota antes de que expire.

Maldiciones

Tirada:	Maldición:	Efecto:
1	Visión Nublada	El personaje objetivo no puede hacer la actividad de Buscar. Aún puede hacer la actividad de Otear Mejorada.
2	Chirrido	El objetivo no puede estar escondido. Puede hacer la actividad de Esconderse, pero independientemente del resultado permanece descubierto.
3	Debilidad	El objetivo no puede tener ningún asterisco de esfuerzo activo. Todas sus fichas activas con asteriscos quedan fatigadas, incluidas las fichas de color. Mientras la Maldición esté en efecto, sus fichas heridas pueden ser convertidas en fatiga, pero sus fichas fatigadas no pueden ser activadas. <i>Especial:</i> Esta Maldición es retirada por el hechizo Make Whole y por el Deseo de Salud.
4	Mala Salud	El objetivo no puede hacer la actividad de Descansar. <i>Especial:</i> Esta Maldición es retirada por el Deseo de Salud.
5	Cenizas	El Oro anotado del objetivo no tiene valor y no puede ser gastado o dado. Se puede añadir oro a su Oro anotado normalmente, pero no puede restar de él, y cuenta como un valor de -1 Oro anotado (ver Regla 9.3.2e).
6	Aversión	La Fama anotada del objetivo no tiene valor. Se puede añadir Fama normalmente, pero no se puede hacer ninguna función del juego que pudiera causar una disminución de su Fama. Cuenta como un valor de -1 Fama anotada (ver Regla 9.3.2c).

Ver la Regla 4.6.8 para más explicación sobre Maldiciones.

Transformación

Tirada:	Valores de Ataque			Valores de Movimiento				Tamaño
	El Objetivo se convierte en:	Daño Inflicted:	Tiempo de Ataque:	Fuerza:	Tipo:	Tiempo de Movimiento:	Movimiento Especial:	
1	Dragón	Tremendo	4	Tremenda	Vuela	4	debe volar	Tremendo y Blindado
2	León	Pesado	3	Pesada	Mueve	4	camina por el bosque	Pesado
3	Águila	Medio	2	Media	Vuela	2	debe volar	Medio
4	Pájaro	no puede atacar		Ligera	Vuela	1	debe volar	Ligero
5	Ardilla	no puede atacar		Ligera	Mueve	2	camina por el bosque	Ligero
6	Rana	no puede atacar		Ligera	Mueve	3	camina por el bosque	Ligero

Ver la Regla 4.6.9 para más explicación sobre hechizos de Transmorfización.

Perdido

Tirada:	El individuo debe mover:
1	al Claro "1"
2	al Claro "2"
3	al Claro "3"
4	al Claro "4"
5	al Claro "5"
6	al Claro "6"

Explicación de la Tabla de Perdido:

El personaje tira los dados y consulta la tabla para determinar a dónde mueve. Debe mover al claro adyacente que coincida con el número sacado. Un claro adyacente es cualquier claro que esté conectado con el claro del personaje por un camino, incluidos aquellos en losetas adyacentes.

- a. Mientras está Perdido, puede usar senderos y pasajes que no haya descubierto. No descubre estos caminos cuando los usa.
- b. Cuando "camina por el bosque", solo está obligado a seguir los caminos cuando mueve de loseta en loseta.

Si varios claros adyacentes coinciden con el número indicado, él puede elegir a cuál mover. Si ninguno de los claros adyacentes coincide con el número, entonces el individuo no se mueve y la fase de Mover es cancelada.

Si el individuo mueve a un claro de montaña, su siguiente actividad de Mover es cancelada (esta actividad de Mover no necesita ser consecutiva y no es necesario especificar el claro de montaña). Esto representa la segunda actividad de Mover necesaria para entrar en un claro de montaña. Si no tiene otra actividad de Mover en este turno, no se mueve y la primera actividad de Mover es cancelada.

Tormenta Violenta

Tirada:	En el momento de entrar en la loseta:
1	Cancelar 4 fases
2	Cancelar 3 fases
3	Cancelar 3 fases
4	Cancelar 2 fases
5	Cancelar 2 fases
6	Cancelar 1 fase

Tablas y Cartas de Combate

Acciones del Paso de Encuentro

Acción:	Ficha Jugada:
Huir corriendo del claro	Ficha Move ¹
Girar marcador de arma	Ficha Fight ²
Activar una pertenencia y/o desactivar una pertenencia	ninguna ³
Abandonar/dejar pertenencias*	ninguna ³
Cargar contra personaje	Ficha Move ⁴
Lanzar hechizo	Ficha Magic ⁵
Activar hechizo de fase	ninguna ³
Huir volando del claro	Ficha Fly ⁶
Jugar fichas de color	Ver nota 7
Recoger pertenencias dejadas*	
delante del personaje	ninguna ³
en otra parte del claro	Move ¹ o Fly ⁶

*Esta acción se explica en la Regla opcional 10.A.5.

Notas: Un personaje solo puede hacer una acción por Paso de Encuentro.

1. No puede haber ningún monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba en la hoja del personaje, y el número de tiempo de la ficha debe ser menor que los tiempos de movimiento de todos los atacantes (monstruos, nativos y fichas Move) en la hoja del personaje.
2. El número de tiempo de la ficha debe ser menor que los tiempos de movimiento de todos los atacantes en la hoja del personaje.
3. Los atacantes en la hoja del personaje no restringen esta jugada.
4. No puede haber ningún monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba en la hoja del personaje. Cargar no es una acción exactamente – se hace durante el turno de Despliegue. Un personaje no puede hacer una acción si carga.
5. O un Artefacto, Libro de Hechizos o carta de Tesoro que pueda lanzar un hechizo. El número de tiempo de la ficha debe ser menor o igual que los tiempos de movimiento de todos los atacantes en la hoja del personaje.
6. O valores de vuelo (cuando el personaje es transformado en una criatura voladora). El número de tiempo de vuelo del personaje debe ser menor que los tiempos de movimiento de todos los atacantes voladores (monstruos, nativos, y fichas de Atención) en su hoja. No puede haber ningún monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba en la hoja del personaje.
7. Jugar fichas de color no cuenta como una acción. Un personaje puede jugar cualquier número de fichas de color en adición a esta acción.

Tabla de Proyectil

Tirada:	Efecto en el Daño Inflicted:
1	Aumentar dos niveles
2	Aumentar un nivel
3	Sin cambios
4	Disminuir un nivel
5	Disminuir dos niveles
6	Disminuir tres niveles

Explicación de la Tabla de Proyectil: Cuando un ataque de proyectil impacta, tirar los dados y ajustar el daño infligido como se indica en la tabla. Si el resultado es Despreciable o menor, el impacto no infinge daño pero aún cuenta como un impacto: si ataca un arma queda desalertada, si ataca un monstruo Tremendo de vuelve con el lado rojo hacia arriba. **Armadura:** Si el ataque impacta en armadura, pierde una estrella de penetración (si no tiene estrellas no pierde nada), y el daño final es infligido en la armadura. Los ataques de proyectil pueden dañar y destruir armaduras.

Excepción: Si el daño final excede de Tremendo, mata al objetivo sin afectar su armadura (impacta en un punto vital desprotegido).

Aumentar...: Aumentar el daño infligido en el número indicado de niveles.

Disminuir...: Disminuir el daño infligido en el número indicado de niveles.

Sin cambios: El daño permanece inalterado.

Daño por Arma de Golpe

Daño Básico:	Ficha Fight usada:			
	L	M	H	T
	Daño Final infligido:			
d	L	L	L	L
d ★	M	M	M	M
L	L	M	M	M
L ★	M	H	H	H
M	—	M	H	H
M ★	—	H	T	T
H	—	—	H	T
H ★	—	—	T	T+
T	—	—	—	T
T ★	—	—	—	T+

Explicación de la Carta de Daño por Arma de Golpe: Esta carta muestra el efecto de usar una ficha Fight con exceso de fuerza con un arma de golpe.

Hallar la fila correspondiente al ataque original del arma de golpe en la columna de Daño Básico (recordar que se ignora una estrella de penetración si el objetivo está blindado) y entonces mirar la columna de la ficha Fight apropiada para hallar el Daño Final del ataque.

Ejemplo: Si el ataque original es Medio sin ninguna estrella de penetración, no puede usarse una ficha Fight Ligera; una ficha Fight Media resulta en daño Medio; y una ficha Fight Pesada o Tremenda aumenta el daño un nivel, resultando en daño Pesado.

d: daño despreciable (daga o Lanza desalertada)

L: daño Ligero

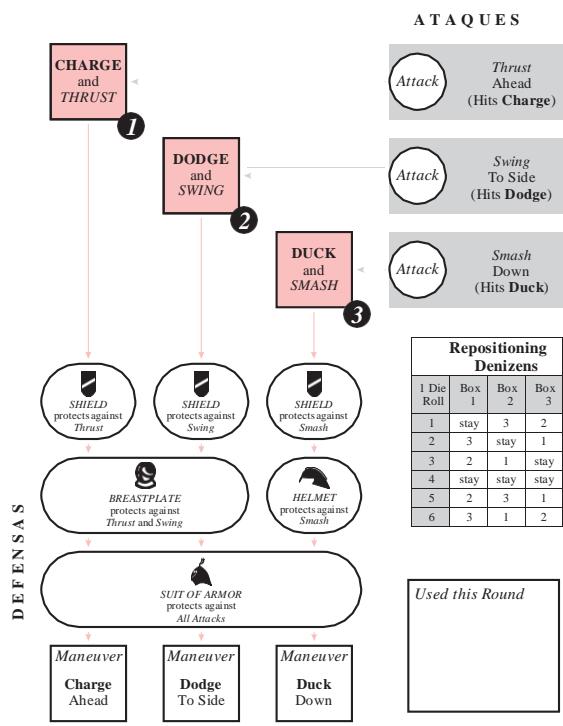
M: daño Medio

H: daño Pesado

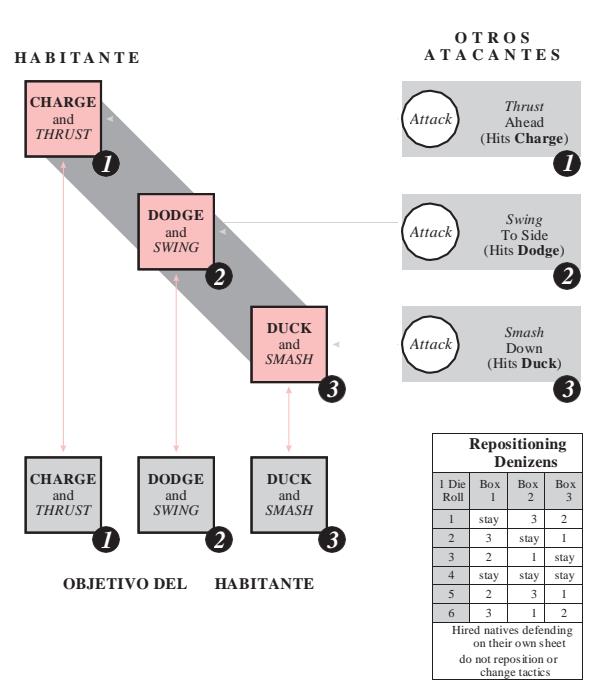
T: daño Tremendo

T+: daño que excede de Tremendo

CHARACTER MELEE SECTION



DENIZEN MELEE SECTION



Reposicionando Habitantes

Instrucciones: Cruzar la tirada del dado con la casilla inicial del habitante para hallar la casilla a la que se mueve.

En una hoja de personaje, usar una tirada para reposicionar todos los habitantes. Al tirar para ver si los habitantes cambian tácticas, tirar separadamente para cada casilla roja.

En una hoja de habitante, usar una tirada para reposicionar a los otros atacantes y usar otra tirada para reposicionar el objetivo del habitante. Si el propietario de la hoja no está contratado ni controlado, usar una tercera tirada para reposicionar al propietario de la hoja en las casillas rojas. Al tirar para cambiar tácticas, tirar una vez por cada casilla en la sección de objetivos del habitante y en la sección de los otros atacantes y, si el propietario de la hoja no está contratado ni controlado, una vez por cada casilla roja. *Nota:* Si el propietario de la hoja está contratado o controlado, no es reposicionado y no cambia tácticas.

Los modificadores a las tiradas de dados no afectan a ninguna de estas tiradas.

Cambiar Tácticas

Tirada:	Efecto en los marcadores:
1-5	Sin efecto
6	¡Cambia tácticas!

Explicación de la Tabla de Cambiar Tácticas: Despues de que los personajes revelen sus ataques y maniobras, tirar para cada casilla que contenga monstruos o nativos. Con un resultado de "¡Cambia tácticas!", todos los monstruos Medianos, monstruos Pesados, marcadores de cabeza, marcadores de garrote y nativos no contratados de esa casilla se giran.

Los monstruos Tremendos y los caballos nativos no se giran – no pueden "Cambiar tácticas".

Cartas y Tablas de Comercio

Marcadores de Tesoro: Armaduras

Marcador:	Valor de Fama	Valor de Notoriedad	Precio en Oro		
			Intacto	Dañado	Destruido
Traje de armadura "T"	6	3	25	18	5
Casco Gold	4	4	30	27	20
Coraza Silver	4	4	25	21	15
Escudo Jade	4	4	20	16	10

Marcadores de Tesoro: Armas

Marcador:	Valor de Fama	Valor de Notoriedad	Precio en Oro	Longitud del arma
Gran Espada Bane	6	3	20	8
Sable Truesteel	6	3	25	7
Sable Devil	0	15	20	7
Estoque Living	3	9	25	4

Precios de los Visitantes

Objeto:	Scholar	Crone	Shaman	Warlock
Good Book	50 oro	—	—	—
Scoll of Nature	50 oro	—	50 oro	—
Book of Lore	50 oro	—	—	50 oro
Black Book	50 oro	50 oro	—	—
Scroll of Alchemy	50 oro	—	—	50 oro
Sacred Statue	20 oro	—	—	—
Eye of 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	—	—
un hechizo	—	10 oro	10 oro	10 oro

Explicación:

Valor de Fama: Un personaje obtiene estos puntos de Fama solo si posee el marcador al final del juego.

Valor de Notoriedad: Un personaje obtiene estos puntos de Notoriedad solo si posee el marcador al final del juego.

Precio en Oro:

Intacto – El precio del marcador de armadura cuando está intacto.

Dañado – El precio del marcador de armadura cuando está dañado.

Destruido – Los puntos de Oro que obtiene el propietario del marcador cuando el marcador de armadura es destruido. Estos puntos representan el valor de las joyas y el metal del tesoro destrozado.

Explicación: Esta carta muestra el precio en Oro que los visitantes pagarán por ciertos objetos. Es también el precio básico que debe usar un personaje al comprar estos objetos a los visitantes. “—” indica que se usa el precio normal. *Nota:* Los visitantes nunca compran hechizos. El precio de “un hechizo” solo se usa como precio básico al comprarles hechizos.

Tabla de Encuentro

Tirada:	Relaciones de Comercio				
	Enemigos	Hostiles	Neutrales	Amigos	Aliados
1	Insulto	Precio x 4	Oportunidad	Oportunidad	Bono (x 1)
2	Reto	No Hay Trato	Precio x 3	Precio x 2	Precio x 1
3	Bloqueo/Batalla	No Hay Trato	Precio x 4	Precio x 2	Precio x 2
4	Bloqueo/Batalla	Insulto	No Hay Trato	Precio x 3	Precio x 3
5	Bloqueo/Batalla	Reto	No Hay Trato	Precio x 4	Precio x 4
6	Bloqueo/Batalla	Bloqueo/Batalla	Problemas	No Hay Trato	Precio x 4

Explicación de los Resultados

Precio: El precio final es igual al precio básico multiplicado por el número indicado. Puedes pagar este precio y completar el trato, o no pagar nada y no obtener nada. Si se obtiene este resultado por la *Noche*, no ocurre nada.

Bono (x1): Puedes tratar este resultado como un “Precio x 1” (de modo que el precio final sea igual al precio básico), o puedes coger la pertenencia o contratar al nativo(s) gratis, como un “bono”. Si coges un “bono”, el grupo pasa a ser un nivel menos amistoso hacia ti hasta que reintegres el bono. Si se obtiene este resultado por la *Noche*, no ocurre nada.

No Hay Trato: No hay resultado. No se hace ningún trato y los nativos no bloquean o combaten.

Bloqueo/Batalla: Si se obtiene durante una fase de Comerciar o Contratar, el grupo de nativos bloquea al individuo que está intentando tratar con ellos. Cuando un personaje obtiene este resultado por la *Noche*, el grupo de nativos empieza a combatirle (y a sus habitantes contratados y controlados) en ese claro.

Reto: El personaje que obtiene este resultado puede elegir perder 5 puntos de Fama anotados y tratar esto como “No Hay Trato”, incluso aunque resulte en Fama negativa. Si no quiere (o no puede) pagar los puntos, tratarlo como un resultado de “Bloqueo/Batalla”. *Nota:* No puede pagar si está bajo la maldición *Aversión*.

Insulto: El personaje que obtiene este resultado puede elegir perder 5 puntos de Notoriedad anotados y tratar esto como “No Hay Trato”, incluso aunque resulte en Notoriedad negativa. Si no paga los puntos, tratarlo como un resultado de “Bloqueo/Batalla”.

Problemas: Tirar de nuevo inmediatamente y hallar el resultado en la columna de Hostiles.

Oportunidad: Tirar de nuevo inmediatamente y hallar el resultado en la siguiente columna más amistosa (así, si sacas “Oportunidad” en la columna de Neutrales, tirar otra vez y hallar el nuevo resultado en la columna de Amigos).

Cartas y Tablas de Día

Actividades de Día

Actividad:	Anotación:	Resultado:
Esconderse	H	Tirar en la Tabla de Esconderse
Mover	M (claro)	Mover al claro anotado
Buscar	S	Usar una tabla de Buscar una vez
Comerciar	T	Comprar o vender a un líder o visitante ³
Descansar	R	Descansar un asterisco de esfuerzo
Alertar	A	Girar un arma o alertar una ficha <i>Magic</i>
Contratar	HR	Contratar habitante(s) de un grupo ³
Seguir	F (individuo)	Seguir a un individuo a lo largo de un turno
Encantar	EM	Nada (primera fase de Encantar del día)
	E	Encantar una ficha <i>Magic</i> o girar una loseta del mapa
Otear ¹	P (claro)	Usar la Tabla de Otear para buscar en un claro
Volar ¹	F (loseta)	Volar a la loseta indicada
Encantar Remota ¹	RE (claro)	Encantar una ficha <i>Magic</i> o girar una loseta del mapa
Ocultar ²	C	Crear o abrir un escondite

Notas:

1. Un personaje solo puede hacer esta actividad cuando está afectado por una Ventaja Especial, carta de Tesoro o Hechizo que le permita hacerlo.
2. Esta actividad está explicada en las reglas opcionales.
3. Las fases de Comerciar y Contratar pueden ser canceladas. Todas las demás fases deben ser realizadas si es posible hacerlas.

Tabla de Esconderse

Tirada:	Resultado:
1-5	¡Escondido!
6	Sin efecto

Explicación de la Tabla de Esconderse: Tirar para cada fase de Esconderse. Con un resultado de “¡Escondido!”, el individuo se esconde. Con un resultado de “Sin efecto”, su estatus no cambia – si estaba escondido, permanece escondido; si estaba descubierto, permanece descubierto.

Tablas de Buscar

<i>Otear</i>		<i>Localizar</i>		<i>Saquear</i>	
<i>Tirada:</i>	<i>Resultado:</i>	<i>Tirada:</i>	<i>Resultado:</i>	<i>Tirada:</i>	<i>Resultado:</i>
1	Elegir	1	Elegir	1	Coger el primer tesoro de la pila
2	Pistas y Senderos	2	Pasajes y Pistas	2	Coger el segundo tesoro de la pila
3	Enemigos escondidos y Senderos	3	Pasajes	3	Coger el tercer tesoro de la pila
4	Enemigos escondidos	4	Descubrir fichas	4	Coger el cuarto tesoro de la pila
5	Pistas	5	Nada	5	Coger el quinto tesoro de la pila
6	Nada	6	Nada	6	Coger el sexto tesoro de la pila

<i>Leer Runas</i>	
<i>Tirada:</i>	<i>Resultado:</i>
1	Aprender y despertar el hechizo
2	Aprender y despertar el hechizo
3	Aprender y despertar el hechizo
4	Despertar el hechizo
5	¡Maldición!
6	Nada

<i>Visión Mágica</i>	
<i>Tirada:</i>	<i>Resultado:</i>
1	Elegir
2	Marcadores
3	Cartas de Tesoro
4	Percibir hechizo
5	Descubrir fichas
6	Nada

Explicación de Resultados:

Nada: No encuentras nada.

Enemigos escondidos: Marcar la columna de Enemigos para este día. Durante el resto del día puedes espionar, bloquear, atacar y lanzar hechizos sobre enemigos escondidos.

Senderos: Tachar (en tu lista de Descubrimientos) todos los senderos ocultos que lleguen al claro en el que estás buscando. Puedes usar estos senderos ocultos libremente durante el resto del juego.

Pasajes: Tachar (en tu lista de Descubrimientos) todos los pasajes secretos que lleguen al claro en el que estás buscando. Puedes usar estos pasajes secretos libremente durante el resto del juego.

Pistas: Miras en secreto las fichas del mapa en la loseta en la que estás buscando, pero no tachas ningún sitio en tu lista de Descubrimientos. Has encontrado escombros o rastros de monstruos que te permiten deducir qué hay en la loseta, pero no descubres los propios sitios.

Descubrir fichas: Miras en secreto las fichas del mapa en la loseta en la que estás buscando. Descubres cada ficha de Sitio en el claro en el que estás buscando y lo tachas en tu lista de Descubrimientos. En adelante, puedes Saquear esta ficha de Sitio siempre que estés en el claro.

...y...: Obtienes ambos resultados.

Elegir: Puedes elegir cualquier resultado de las Tablas de Otear o Localizar, incluyendo un resultado doble como "Pistas y Senderos".

Coge el ... tesoro de la pila: Coger el tesoro indicado de la pila, contando desde arriba de la pila. Las cartas de Tesoro, marcadores de armaduras, marcadores de armas y marcadores de caballos, todos cuentan como tesoros y pueden ser cogidos. Si el resultado es mayor que el número de tesoros de la pila, no se coge nada.

Aprender y Despertar el hechizo: Miras la carta de Hechizo y si tienes una ficha *Magic* que coincide con el tipo de hechizo, puedes anotarlo (si aún no lo has aprendido). Si la carta de Hechizo pertenece a un Artefacto o Libro de Hechizos, también es despertada.

Despertar el hechizo: Miras la carta de Hechizo, pero no aprendes el hechizo. Si la carta de Hechizo pertenece a un Artefacto o Libro de Hechizos, ponerla con su Artefacto o Libro de Hechizos.

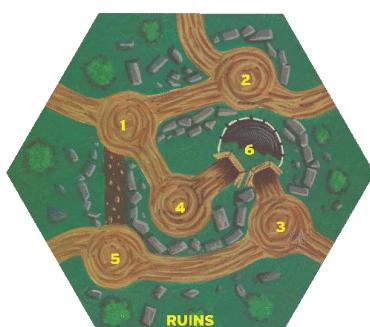
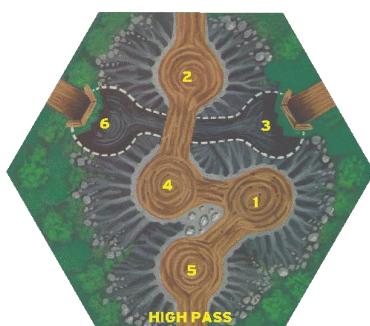
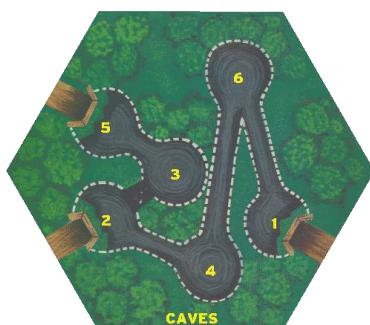
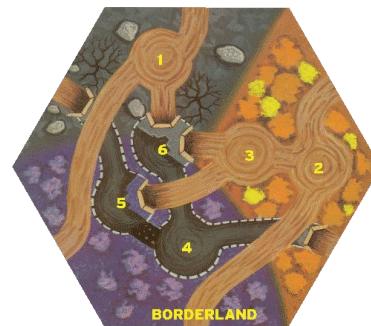
¡Maldición!: Tirar inmediatamente en la Tabla de Maldiciones. La Maldición es infligida en ti.

Marcadores: Encuentras "Enemigos escondidos", pero solo aquellos enemigos escondidos que tengan marcadores de armas, marcadores de armaduras o marcadores de caballos. Si tu claro contiene una ficha de Sitio que has descubierto o una pila de pertenencias abandonadas, puedes coger el marcador superior (arma, armadura o caballo) del sitio o de la pila. Solo puedes coger un marcador de una casilla o pila.

Cartas de Tesoro: Encuentras "Enemigos escondidos", pero solo aquellos enemigos escondidos que tengan cartas de Tesoro. Si tu claro contiene una ficha de Sitio que has descubierto o una pila de pertenencias abandonadas, puedes coger la carta de Tesoro superior del sitio o de la pila. Si hay varias pilas, solo puedes coger una carta de una pila (no mires las cartas antes de cogerlas).

Percibir hechizo: Encuentras "Enemigos escondidos", pero solo aquellos enemigos escondidos que tengan hechizos anotados. Si tienes un Artefacto o Libro de Hechizos activo, o si has descubierto una ficha de Sitio con cartas de Hechizo en tu claro, puedes mirar las cartas de Hechizo y aprender el que quieras sin despertar ningún hechizo. Solo puedes mirar un grupo de cartas de Hechizo y aprender solo un hechizo.

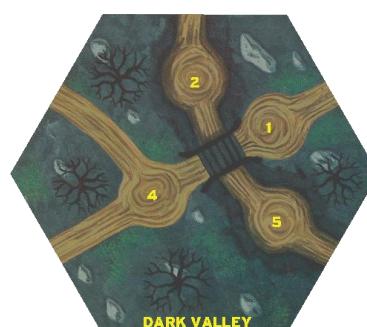
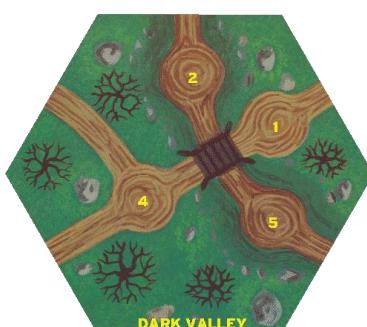
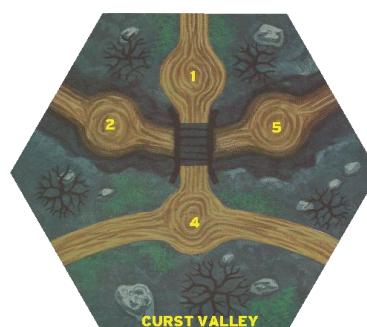
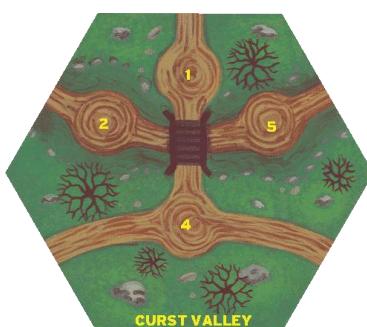
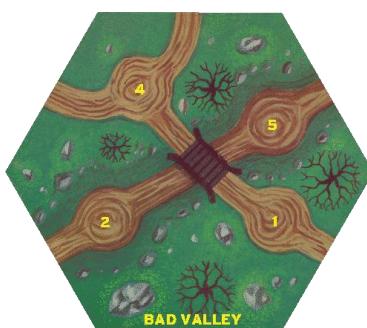
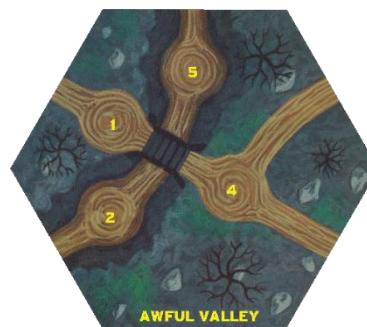
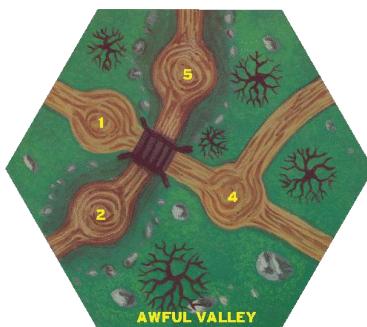
Losetas de Cueva



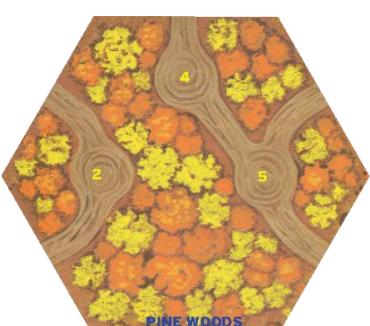
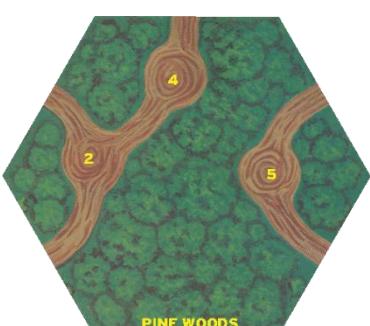
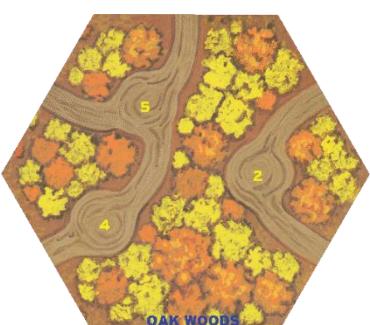
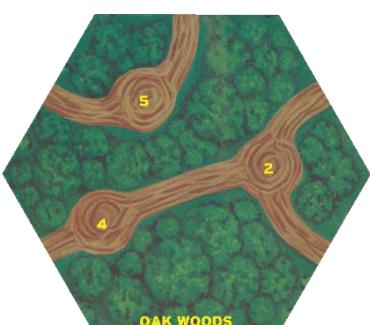
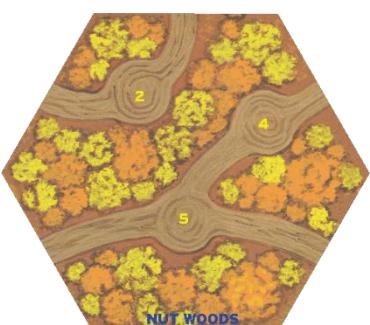
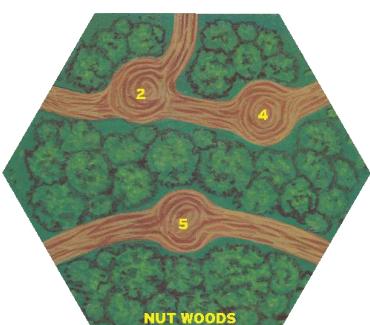
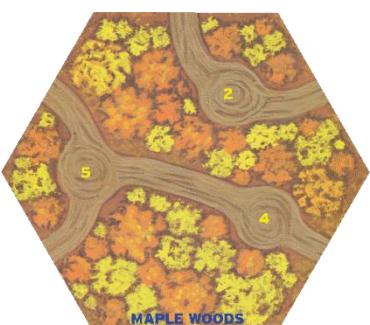
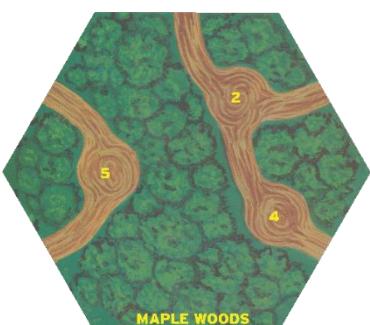
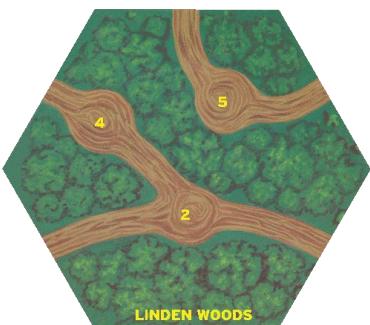
Losetas de Montaña



Losetas de Valle



Losetas de Bosque



Índice

FORMATO:

"Entrada" "(descripción)": "# Regla principal" "[otras aplicaciones de la entrada: # Regla]" ver también "Reglas relacionadas y referencias de páginas de ilustraciones y tablas"

Si cualquier palabra de la entrada está en mayúsculas, entonces esas palabras deberían estar siempre en mayúsculas.

— # —

7-League Boots (tesoro): páginas 193, 197 ver también carta de Botas

7º día de cada semana: ver séptimo día de cada semana

— A —

abandonar: 4.3.4 [campañas: 7.2.4j] [muerte: 9.1.1d] [Paso de Encuentro: 8.3.7d] [mientras vuela: 7.2.2d] [mientras saquea: 7.5.5f] [mientras reordena pertenencias: 7.2.2a] ver también actividad de Ocultar, Dejar (y Perder) Pertenencias

abandonar el juego: 9.2

abandonar el mapa: 9.2.2b [puntuación: 9.3.1a]

Absorb Essence (hechizo): 4.6.9, página 208

acarrear objetos: 7.3.1e [líderes contratados: 7.3.1g] [caballos: 7.3.2c] [caballos de carga: 7.3.1i.2, 7.3.1i.4] [subordinados: 7.3.1h]

acciones: ver Paso de Encuentro

actividad de Alertar: 7.9 [Seguir: 7.11.6f] [fichas Magic: 4.6.3c, 7.9.3] [anotar: 7.9.1] [transmorfizado: 4.6.9c.1] [arma: 7.9.2] ver también Actividades de Volar

actividad de Buscar: 7.5 [pertenencias abandonadas: 7.5.5b] [Pistas: 7.5.4c] [descubrimientos: 7.5.4e] [sitio de tesoro boca abajo: 7.5.5b.2] [Seguir: 7.11.6c] [enemigos escondidos: 7.5.4g] [Localizar: 7.5.4] [Saquear: 7.5.5] [Visión Mágica: 7.5.7] [Otear: 7.5.4] [Leer Runas: 7.5.6] [anotar: 7.5.1] [transmorfizado: 4.6.9c.2] [Tesoros Dentro de Tesoros: 7.5.4f] ver también "Tablas de Buscar" en la página 221

actividad de Comerciar: 7.6 [comprar: 7.6.5] [cancelar: 7.6.3c] [monstruo controlado: 7.7.5e.1] [Seguir: 7.11.6g] [líder contratado: 7.6.1c] [pagar con objetos: 7.6.3b, 7.6.5c] [anotar: 7.6.3] [vender: 7.6.4] [transmorfizado: 4.6.9c.1] ver también comprar bebidas, Comercio, "Cartas y Tablas de Comercio" en las páginas 218-219

actividad de Contratar: 7.7 [cancelar: 7.7.1] [monstruo controlado: 7.7.5e.1] [Seguir: 7.11.6g] [anotar: 7.7.1] [recontratar: 7.7.1d] [Trúhanes: 7.7.1a.1] [Orden: 7.7.1a.1] [plazo de contrato: 7.7.1c] [transmorfizado: 4.6.9c.1] ver también comprar bebidas, traición, "Tabla de Encuentro" en la página 219, "Clases de Contratados y Controlados" en la página 83

actividad de Descansar: 7.8 [convertir heridas en fatiga: 7.8.2a.3, 7.8.2a.4] [Seguir: 7.11.6f] [obligatorio: 7.8.4] [hacer cambio: 7.8.2b] [anotar: 7.8.1] [recuperar fichas fatigadas: 7.8.2a.1, 7.8.2a.2] [transmorfizado: 4.6.9c.1]

actividad de Encantar: 7.10 [cancelar: 7.10.1b, 7.10.2] [encantar una ficha Magic: 7.10.3] [encantar una loseta de mapa: 7.10.4] [Seguir: 7.11.6g] [meditar: 7.10.1] [anotar: 7.10.1] [transmorfizado: 4.6.9c.1]

actividad de Encantar Remota: 7.10.5 [anotar: 7.10.5]

actividad de Esconderse: 7.4 [quedarse descubierto: 7.4.3, 8.3.4b, 8.3.4c.3, 8.3.6c, 8.4.2b.2, 8.4.2d.6, 10.A.5.3] [bloquear: 7.12.2] [Volar: 7.3.3a.3] [Seguir: 7.11.6b] [nativos contratados: 7.7.1g] [anotar: 7.4.1] [Comerciar: 7.6.3] [transmorfizado: 4.6.9c.1] [subordinados: 7.4.5] ver también Emboscadas, "Quedar descubierto" en la página 74, "Tabla de Esconderse" en la página 220

actividad de Hechizar: 2.7.11 ver también actividad de Encantar

actividad de Mover: 7.3 [después de huir: 8.3.8d.1, 8.3.8f] [acarrear objetos: 7.3.1e] [claros de cueva: 7.3.1c.2] [fases de Mover extra: 7.3.1d] [perder la fase: 7.3.1b] [abandonar el mapa: 7.3.1a.4] [caballos de carga: 7.3.1i.3] [claros de montaña: 7.3.1c.1] [transmorfizado: 4.6.9c.1]

actividad de Ocultar (regla opcional): 10.A.4 [descubrir: 10.A.4.3.1] [habitantes contratados o controlados: 10.A.4.3.3] [muerto: 10.A.4.5] [saquear: 10.A.4.3.2] [abrir un escondite: 10.A.4.2.2] [anotar: 10.A.4.2] [retirar: 10.A.4.4] [crear un nuevo escondite: 10.A.4.2.1]

actividad de Otear Mejorada: 7.5.4i ver también Actividades de Volar, actividad de Buscar

actividad de Seguir: 7.11 [actividades: 7.11.6] [Alertar: 7.11.6f] [asignar a un guía: 6.3.1, 7.11.3] [bestia: 7.11.6a.4] [bloquear: 7.12.1c] [declarar: 6.3.2] [Encantar: 7.11.6g] [fin de turno: 7.11.8] [fases extra: 7.11.7] [Volar: 7.3.3a.4] [Esconderse: 7.11.6b] [Contratar: 7.11.6g] [mercenarios: 7.11.3] [dejar atrás: 7.11.6a.1] [poner: 7.11.6a.2] [reorganizar pertenencias: 7.2.2c] [anotar: 6.2.7] [Descansar: 7.11.6f] [Buscar: 7.11.6c] [espiar: 7.11.6e] [detenerse: 7.11.5] [Comerciar: 7.11.6g] [transmorfizado: 4.6.9c.1] [subordinados: 7.11.6d] [caminar por los bosques: 7.3.4b]

actividad de Volar: 7.3.3a [después de huir volando: 8.3.8e.2] [pertenencias: 7.2.2d] [bloquear: 7.3.3a.3, 7.3.3b.2, 7.12.2d] [claro de cueva: 7.3.3a.5] [monturas voladoras: 7.11.6a.7] [Seguir: 7.3.3a.4, 7.11.6a.5, 7.11.6a.6] [caballos: 7.3.3a.3] [aterrizar: 7.3.3b] [anotar: 7.3.3a.1] [montar en un monstruo volador: 7.3.3g]

actividades: 6.2.1 [canceladas: 6.2.4f] [mejoradas: 6.2.1a, 6.2.4d] [al seguir: 7.11.6] [imposibles: 6.2.4e] [anotar: 2.6.2c, 6.2.3, 6.2.4, 6.2.6] [revelar: 4.5.4] ver también fases

Actividades de Volar (regla opcional): 10.A.3

activo: [fichas de Acción: 4.2.1] [pertenencias: 4.3.1, 7.2.2a, 8.3.7d] [cartas Encantadas: 4.4.2a] [hechizos: 7.2.3]

Alchemist's Mixture (tesoro): página 197 *ver también* Poción, carta de arma

Altar: *ver* sitio de tesoro

Amanecer: 6.2 [anotar actividades: 6.2.3, 6.2.4]

Amazona (personaje): página 167

Amulet (tesoro): página 194 *ver también* Poción

Ancient Telescope (tesoro): página 193

anticipar: 8.4.8a *ver también* ataques

Araña Pesada (monstruo): página 186

Araña Tremenda (monstruo): página 187

Arco Ligero (arma): página 183

Arco Medio (arma): página 183

Arma alertada (lado rojo): 2.3.4d

arma de golpe: 2.3.4c [modificar daño: 8.4.9f.2] *ver también* “Daño por Arma de Golpe” en la página 216

arma de proyectil: 2.3.4c [ignorar armadura: 8.4.9j.2] [modificar daño: 8.4.9f.1] *ver también* “Tabla de Proyectil” en la página 216

armadura: 2.3.5 [dañada: 7.6.2b, 8.4.9k.1] [destruida: 8.4.9k.2, 8.4.9k.3, 8.4.9l] [daño: 8.4.9k] [monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba: 8.4.7d] [hechizos: 8.4.9r] [usar: 8.4.5i] *ver también* pertenencias, Reglas de Combate Opcionales, ilustración en la página 18, “Armaduras y Caballos” en la página 184

armas: 2.3.4 [alertar: 7.9.2, 8.3.7] [ataques: 8.4.5h] [impactos: 8.4.9d] [fallos: 8.4.8g] [número de tiempo: 8.4.5h.1] [girar a Medianoche: 8.9.2b] [girar durante el combate: 8.4.5h.2] *ver también* pertenencias, daga, daño, ilustración en la página 17, “Longitud de Arma” en la página 125, “Armas” en la página 183

Arquero (nativo): página 190 [atacante: 8.4.9g]

Artefacto: 2.3.9, 4.4.7, 4.6.6 [lanzar un hechizo: 8.3.9c] [asignado a un objetivo: 8.3.9c.3] [encantamientos: 7.10.6] [romper hechizos: 8.3.9c.6] [límites de uso: 8.3.9c.1, 8.3.9c.4] [usado como ficha Magic: 4.6.6d] *ver también* Magia Mejorada, carta de Tesoro, “Artefactos y Libros de Hechizos” en la página 200

Artefactos y Libros de Hechizos Mejorados (regla opcional): 10.C.3 [combate: 10.C.3.5] [Encantar Artefacto: 10.C.3.4]

Asaltante (nativo): página 188

Asesino (nativo): página 190

asignación aleatoria: *ver* Paso de Encuentro

asignado: 1.6 [Desenganche: 8.6]

Ask Demon (hechizo): página 209

asterisco: *ver* asterisco de esfuerzo

asterisco de esfuerzo: 4.2.4 [límite de esfuerzo: 8.4.5f.2] [jugadas ilegales: 8.4.5g] [restricciones de fuerza: 8.4.5f.3] *ver también* ficha de Acción, fatiga, herida

atacante: 8.3.6a.2

ataques: 8.4.5 [cancelados: 8.4.9c.1, 8.4.9c.2] [personaje: 8.4.5e] [compleción: 8.4.9s] [habitante: 8.4.2a, 8.4.6b] [habitantes que no atacan: 8.4.7a] [dirección: 8.4.5b] [impactos: 8.4.9c, 8.4.9d] [interceptar: 8.4.8b] [fallos: 8.4.8g] [impedir: 8.4.4d] [resolver: 8.4.8] [simultáneos: 8.4.9m] [lanzar hechizo: 8.4.5a] [objetivo: 8.4.5a] [anticipar: 8.4.8a] *ver también* combate, daño

Atardecer: 8.1.1

atraer: *ver* Paso de Encuentro

Aversión: 4.6.8a.4 *ver también* Maldición

Awful Valley (AV): página 224 *ver también* losetas de Valle

— B —

Bad Luck (hechizo): página 213

Bad Valley (BV): página 224 *ver también* losetas de Valle

Ballesta (arma): página 183

Ballesteros (nativo): páginas 188, 190 [atacando: 8.4.9g]

Bashkars (grupo de nativos): página 188 [errata: 2.7.5]

Bastón (arma): página 183

Battle Bracelets (tesoro): página 199

Beast Pipes (tesoro): página 200 *ver también* Artefacto

Bejeweled Dwarf Vest (tesoro): página 198 [uso: 8.4.5i.4] *ver también* carta de armadura

Belt of Strength (tesoro): página 196

Berserker (personaje): página 168 *ver también* ficha Berserk

bestia: 1.6 [cargar: 8.3.6b.4] [seguir: 7.11.6a.4] [huir: 8.3.8f] [transmorphización: 4.6.9] [caminando por el bosque: 7.3.4]

Black Book (tesoro): página 201 *ver también* Libro de Hechizos

Blasted Jewel (tesoro): página 200 *ver también* Artefacto

Blazing Light (hechizo): página 207

Blend into Background (hechizo): página 205

bloquear: 7.12 [Bloqueo/Batalla: 7.6.5d] [por monstruos: 7.12.3] [habitante: 7.12.5] [efectos de: 7.12.4] [Volar: 7.3.3a.3, 7.3.3b.2, 7.12.2d] [Seguir: 7.12.1c] [escondido: 7.12.2b] [descubierto: 7.12.2a] [nativos no contratados: 7.12.6] [visitantes: 7.12.6] *ver también* “Resumen de Bloqueo” en la página 92

bono: 7.6.5e [reintegro: 7.6.5e.1]

Book of Lore (tesoro): página 201 *ver también* Libro de Hechizos

Borderland (BL): página 222 [magia de color: 4.6.2e.1] [construcción del mapa: 3.2.3] *ver también* losetas de Cueva

Broomstick (hechizo): página 209

Bruja (personaje): página 179

- C -

Caballero (nativo): página 189

Caballero Blanco (personaje): página 178 [errata: 2.7.9] [Habilidad Opcional: 10.A.6.8]

Caballero Negro (personaje): página 169 [Habilidad Opcional: 10.A.6.8]

caballo: 2.3.3 [activo: 8.4.5k.1] [acarrear objetos: 7.3.2c] [cuevas: 4.3.8a, 7.3.2a.1, 7.3.2a.2] [cambiar tácticas: 8.4.6d.1] [combate: 8.4.5k.3] [fases de Mover extra: 7.3.2b] [Volar: 7.3.3a.3] [galopar: 8.4.5k.2] [daño: 8.4.9j.1] [muerto: 8.4.9l, 8.7.2e] [monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba: 8.4.7d, 8.4.7d.2] [montar: 7.3.2] [hechizos: 8.4.9r] [uso: 8.4.5k] [vulnerabilidad: 8.4.9h] ver también pertenencias, caballo nativo, Reglas de Combate Opcionales, caballo de carga, pony, caballo de guerra, caballo de labor, ilustración en la página 16, "Armaduras y Caballos" en la página 184

caballo de carga: 4.3.8b, 7.3.1i [acarrear objetos: 7.3.1i.2, 7.3.1i.4] [claros de cueva: 7.3.1i.5] [mover con: 7.3.1i.3]

caballo de guerra: página 184 [fases de Mover extra: 7.3.2b.1]

caballo de labor: página 184 [errata: 2.7.15] [fases de Mover extra: 7.3.2b.2]

caballo nativo: 8.4.9i [cambiar tácticas: 8.4.6c] [combate: 8.4.1] [combate-no contratado: 8.3.1] [muerto: 8.4.9l, 8.4.9q] [monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba: 8.4.7d.3] [uso: 8.4.5k.4] ver también caballo, "Armaduras y Caballos" en la página 184

Cabezas de Dragón (regla opcional): 10.B.3

Cairns: [líder contratado: 7.7.2c] [saquear: 7.5.5d.1] ver también sitio de tesoro

Cambiando el Tiempo de Juego (regla opcional): 10.E.2 [Extendiendo el juego: 10.E.2.6] [unirse a una partida en progreso: 10.E.2.5] [séptimo día de cada mes: 10.E.2.3, 10.E.2.4.2] [Requisitos de Victoria: 10.E.2.2, 10.E.2.4]

cambiar tácticas: 8.4.6, 8.4.6c [caballos: 8.4.6c, 8.4.6d.1] [monstruos Tremendos: 8.4.7c] ver también "Tabla de Cambiar Tácticas" en la página 217

caminar por el bosque: 7.3.4 [Seguir: 7.3.4b, 7.11.6a.4]

camino: 2.1.1c [magia de color: 4.6.2e.2] [carta Encantada: 4.6.2b.2] [losetas encantadas: 7.10.4d] [huir corriendo: 8.3.8d]

camino abierto: 2.1.1c

campamento: [revelar: 7.13.2c] ver también morada, ilustración en la página 13

Campamento Grande: ver campamento, Morada

Campamento Pequeño: ver campamento, Morada

campañas: 2.2.5, 7.2.4f [abandonar: 7.2.4j] [completar: 7.2.4i] [coger: 7.2.4, 7.2.4g] [merodear: 7.13.5] [recuperar el coste de: 7.2.4d] [relaciones de comercio: 7.2.4h] ver también fichas de visitante/misión

cancelar fases: ver Nota 3 en "Actividades de Día" en la página 220

Capilla: [magia Blanca: 4.6.2c] ver también Encantamiento Automático, Morada

Capitán (personaje): página 170 [Habilidad Opcional: 10.A.6.2]

cargar: ver Paso de Encuentro

Carta de Aparición: 2.4.1 [merodeadores: 7.13.1]

carta de arma: 4.4.6 ver también carta de Tesoro, "Cartas de Armas y Armaduras" en la página 197

carta de armadura: 4.4.6 [dañada: 8.4.9k.5] [destruida: 8.4.9k.4, 8.4.9l] ver también carta de Tesoro, ilustración en la página 129, "Cartas de Armas y Armaduras" en la página 197

carta de Botas: 4.4.4, 7.3.1f [uso: 8.4.5j, 8.4.5j.1] ver también carta de Tesoro, "Cartas de Botas" en la página 196

carta de Guantes: 4.4.5 [uso: 8.4.5j, 8.4.5j.2] ver también carta de Tesoro, "Cartas de Guantes" en la página 197

Carta de Preparación: 2.4, 3.1 [preparación de Lost City y Lost Castle: 3.5.3] ver también ilustración en la página 20, "Objetos y Caballos" en la página 28

carta de Sitio: 2.3.7b [saquear: 7.5.5e] ver también carta de Tesoro

carta Encantada (carta de Tesoro mostrando el nombre de un color impreso en rojo): 2.3.7a.2, 4.4.2 [activar: 4.4.2a] [líder contratado: 7.7.2a.2, 7.7.2a.3] [saquear: 7.5.5e] [efecto especial: 4.4.2b] ver también Encantamiento Automático, magia de color, "Fuentes de Magia de Color" en la página 199

carta de Hechizo: 2.3.8 [efecto del hechizo: 8.4.3c.1] ver también hechizo, ilustración en la página 19, "Cartas de Hechizo" en la página 29

carta de Personaje: 2.5.2 ver también ilustración en la página 22

carta de Tesoro: 2.3.7, 4.4 [activa: 4.4.1b] [revelar: 4.4.1c, 4.5.3] [con hechizos: 4.4.8] ver también carta Encantada, recompensa en Fama, Gran Tesoro, ilustración en la página 19, "Tesoros" en las páginas 191-203

Casa: ver Morada

casco (armadura): página 184 [uso: 8.4.5i.1]

casco Gold (armadura): página 184 ver también casco, marcador de tesoro

Casetas de Guardia: ver Morada

casilla de Usado Esta Ronda: 8.4.5f.1

Cavern (CN): página 222 [magia de color: 4.6.2e.1] ver también losetas de Cueva

Caves (CS): página 222 [magia de color: 4.6.2e.1] ver también losetas de Cueva

Cenizas: 4.6.8a.4 ver también Maldición

Chest (tesoro): páginas 191, 194 ver también Tesoros dentro de Tesoros

Chica del Bosque (personaje): página 182 [Habilidad Opcional: 10.A.6.6]

Chirrido: 4.6.8a.2 ver también Maldición

claro: 2.1.1b

claro de bosque: 1.6

claro de cueva: 1.6 [volar: 7.3.3a.5] [mover a: 7.3.1c.2] [caballos de carga: 7.3.1i.5] [huir: 8.3.8d.2]

claro de montaña: 1.6 [mover a: 7.3.1c.1] [Otear: 7.5.4b] ver también Estaciones y Clima

Cliff (CL): página 223 [magia de color: 4.6.2e.1] ver también losetas de Montaña

Cloak of Mist (tesoro): página 193

Cloven Hoof (tesoro): páginas 195, 199 ver también Encantamiento Automático

código ID (para nativos): 2.2.4b

combate: 8.0 [compleción de ataques: 8.4.9s] [orden de combate: 8.1.2] [finalizar combate: 8.4.7d.4, 8.8] [primera ronda: 8.4.9a] [volar: 8.4.5q] [colocación inicial de habitantes: 8.1.4] [muertes simultáneas: 8.7.1b] [muertes simultáneas por lanzador de hechizos: 8.7.2c] [restos del combate: 8.7] [rondas subsiguientes: 8.4.9b] [personajes transmorphizados: 8.4.5p] [nativos no contratados: 8.2] ver también ataques, Paso de Encuentro, maniobras, Paso de Melé, Paso de Fatiga

Combinando Reinos (regla opcional): 10.E.7 [saquear: 10.E.7.6] [losetas de mapa: 10.E.7.4] [marcar componentes del juego: 10.E.7.2] [Tirada de Monstruos: 10.E.7.5] [nativos: 10.E.7.7] [Cartas de Preparación: 10.E.7.3]

comerciar (con otros personajes, nativos contratados y monstruos controlados) 7.2.1 [después del combate: 8.8.5]

Comercio (regla opcional): 10.D.2 [Tabla de Comercio: 10.D.2.2] [recompensa en Fama: 10.D.2.1.4] [precio negativo: 10.D.2.1.5] [pago con pertenencias: 10.D.2.1.6] ver también "Tabla de Comercio" en la página 155

Compañía (grupo de nativos): página 188

compartir información: 4.5.5

comprar bebidas: [nativos en combate: 8.2.2a] [comprar: 7.6.5b] [contratar: 7.7.1b]

Construyendo el Mapa: 3.2 ver también Juego en Solitario

Control Bats (hechizo): página 212

convocar: ver merodear

coraza (armadura): página 184 [uso: 8.4.5i.1]

coraza Silver (armadura): página 184 ver también coraza, marcador de tesoro

Crag (CG): página 223 [magia de color: 4.6.2e.1] ver también losetas de Montaña

criatura: 1.6

Crypt of the Knight (tesoro): páginas 191-192 [líder contratado: 7.7.2c] [saquear: 7.5.5d.2] ver también Tesoros Dentro de Tesoros

Crystal Ball (tesoro): página 192

Curse (hechizo): página 209

Curst Valley (CV): página 224 ver también losetas de Valle

— D —

daga (una ficha *Fight* jugada sin un marcador de arma activo): 8.4.5h.3 [modificar daño: 8.4.9f.3] ver también "Armas" en la página 183

daño: 8.4.9 [marcador de armadura: 8.4.9k] [niveles: 8.4.9e] [modificar: 8.4.9f] [monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba: 8.4.7d] [ataques simultáneos: 8.4.9m] [el objetivo es un personaje: 8.4.9i] [el objetivo es un habitante: 8.4.9h] ver también Reglas de Combate Opcionales

Dark Valley (DV): página 224 ver también losetas de Valle

Deal with Goblins (hechizo): página 213

Debilidad: 4.6.8a.3 ver también Maldición

Deep Woods (DW): página 223 ver también losetas de Montaña

defensor (el "propietario" de una Sección de Melé): 8.3.6a.2, 8.4.6d

Deft Gloves (tesoro): páginas 195, 197 ver también carta de Guantes

Dejar (y Perder) Pertenencias (regla opcional): 10. A.5 [dejada: 10.A.5.1.2] [perdida: 10.A.5.1.1] [recoger pertenencias dejadas: 10.A.5.4, 10.A.5.5, 10.A.5.6] ver también Reglas de Combate Opcionales

Demonio (monstruo): página 187 [atacando: 8.4.7b] [lanzando un hechizo: 8.4.3b.2] ver también Poder del Abismo (regla opcional)

Demonio Alado (monstruo): página 187 [atacar: 8.4.7b] [lanzar un hechizo: 8.4.3b.2] ver también Poder del Abismo (regla opcional)

Desarrollo (regla opcional): 10.E.5 [obtener fichas de Acción: 10.E.5.4] [etapas: 10.E.5.1] [comenzando el juego: 10.E.5.2] [Ventajas Especiales: 10.E.5.2.1, 10.E.5.4.3] [relaciones de comercio: 10.E.5.2.2] [Requisitos de Victoria: 10.E.5.3] ver también Desarrollo Extendido

Desarrollo Extendido (regla opcional): 10.E.6 [fin del juego: 10.E.6.3] [etapas extra: 10.E.6.7] [muerto: 10.E.6.3.5] [inicio: 10.E.6.1] [Requisitos de Victoria: 10.E.6.2, 10.E.6.8, 10.E.6.10] [ganar el juego: 10.E.6.3.4] ver también Desarrollo

descubrimientos: 7.5.4e [muerte: 9.1.1d] [líder contratado: 7.7.2a] [anotar: 2.6.2e, 7.5.4h] [revelar: 4.5.4, 7.5.4d] [vender: 4.5.6b.3] ver también espiar
Desenganche: 8.6
Deseo: 4.6.8 ver también “Deseos” en la página 214
Deseo de Fuerza (Deseo): 10.D.3.4
Deseo salud: 4.6.8b.4 ver también Deseo
Deseo fuerza: 4.6.8b.3 ver también Deseo
Deseo una visión: 4.6.8b.2 ver también Deseo
Deseo estar en otra parte: 4.6.8b.1 ver también Deseo
Deseo que estés en otra parte: 4.6.8b.1 ver también Deseo
Despliegue: ver Paso de Encuentro
día: ver turno
Día: 7.0 [recoger pertenencias dejadas: 10.A.5.4] ver también “Cartas y Tablas de Día” en la página 220-221
Diablillo (monstruo): página 185 [atacar: 8.4.7b] [lanzar un hechizo: 8.4.3b.2] [errata: 2.7.3]
diente/garra: 2.2.3b
Dissolve Spell (hechizo): página 210
Dragón: [montar en un Dragón Volador: 7.3.3g] ver también monstruo
Dragon Essence (tesoro): páginas 193, 200 ver también Encantamiento Automático
Dragón Pesado (monstruo): página 186
Dragón Volador: ver Dragón
Dragón Volador Pesado (monstruo): página 186
Dragón Volador Tremendo (monstruo): página 187
Dragón Tremendo (monstruo): página 187
Dragonfang Necklace (tesoro): 4.4.8 ver también “Tesoros con Hechizos” en la página 201
Draught of Speed (tesoro): página 196 ver también Poción
Druida (personaje): página 171 [Habilidad Opcional: 10.A.6.3]
Duende (monstruo): página 185 [Lanza: 8.4.7a]
durmiente: 7.13.1

— E —

edificio: 10.D.1.2.3b
ejemplos de combate: ver “Usando la Sección de Melé: Un Personaje vs. Un Monstruo” en la página 118, “Combate: Habitante vs. Habitante” en la página 121, “Resolviendo Ataques: Dos Personajes vs. Dos Monstruos” en la página 127, “Combate: Efecto de la Armadura” en la página 130, “Combate: Lanzamiento de Hechizos” en la página 132
Elemental Spirit (hechizo): página 207
Elf (personaje): página 173 [Habilidad Opcional: 10.A.6.7]
Elusive Cloak (tesoro): página 199 [monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba: 8.4.7d.4]

Elven Grace (hechizo): página 206
Elven Slippers (tesoro): página 197 ver también carta de Botas
Emboscadas (regla opcional): 10.A.2 [nativos vigilantes: 10.B.4.2]
embrujar un objetivo: 8.4.3c
Enano (personaje): página 172 ver también ficha Duck
Encantador (personaje): página 181 [Habilidad Opcional: 10.A.6.5]
Encantamiento Automático (regla opcional): 10.C.5 [magia Negra: 10.C.5.3] [carta Encantada: 10.C.5.4] [magia Dorada: 10.C.5.3.3] [magia Gris: 10.C.5.3.1] [múltiples causas: 10.C.5.5] [magia Púrpura: 10.C.5.3.2] [magia Blanca: 10.C.5.3]
Enchant Artifact (hechizo): página 210 ver también Artefactos y Libros de Hechizos Mejorados
Enchanted Meadow (tesoro): páginas 191-192 ver también Tesoros Dentro de Tesoros
Enchanter's Skull (tesoro): página 200 ver también Artefacto
enemigos escondidos: 7.5.4g [bloquear: 7.12.2c] [cargar: 8.3.6c] [Despliegue: 8.3.6c] [Visión Mágica: 7.5.7c] [revelar: 4.5.4] [seleccionar un objetivo: 8.4.2b.5, 8.4.2d.6] [espiar a: 4.5.6a]
Erratas de las Piezas de Juego: 2.7 [números de los ponis Bashkar: 2.7.5] [tipo de magia del Diablillo: 2.7.3] [Lost City y Lost Castle: 2.7.14] [tipos de hechizos del Mago: 2.7.6] [ficha VII del Mago: 2.7.7] [Mangual: 2.7.16] [tiempo de movimiento del Pulpo: 2.7.2] [Regent of Jewels: 2.7.12] [números de los Trúhanes: 2.7.4] [orden de las Ventajas Especiales: 2.7.8] [fases de Hechizar: 2.7.11] [dorsos de monstruos Tremendos: 2.7.1] [Vial of Healing: 2.7.13] [tipo de espada del Caballero Blanco: 2.7.9] [hechizos del Rey Brujo: 2.7.10] [caballo de labor H6/T8: 2.7.15]
esbirro: 1.6
escudo (armadura): página 184 [uso: 8.4.5i.2]
escudo Jade (armadura): página 184 ver también escudo, marcador de tesoro
Espada Corta (arma): página 183
Espada Bane (arma): página 183 ver también marcador de tesoro
Espada Devil (arma): página 183 ver también marcador de tesoro
Espada Living (arma): página 183 ver también marcador de tesoro
Espada Truesteel (arma): página 183 ver también marcador de tesoro
Espadachín (personaje): página 177
Espadachín (nativo): página 190
Espadero (nativo): páginas 188, 189, 190

Espectro (monstruo): página 185 [merodear: 7.13.1a] [regeneración: 6.3.4a] [revelar: 3.6.1]

espiar: 4.5.6 [Seguir: 7.11.6e]

Estaciones y Clima (regla opcional): 10.D.1 [días de una semana: 10.D.1.2.2] [primera semana: 10.D.1.5] [fichas de misión: 10.D.1.2.5] [claros de montaña: 10.D.1.2.4] [fases: 10.D.1.2.3] [séptimo día del mes: 10.D.1.2.6] [Requisitos de Victoria: 10.D.1.2.1] [clima: 10.D.1.4] [selección del clima: 10.D.1.6] ver también ilustración en la página 21, "Calendario de Estaciones" en las páginas 152-153

Estoque (arma): página 183

estrella de penetración: 2.3.4b.3 [aumento de daño: 8.4.9e.1] [impactar en armadura: 8.4.9e.2] ver también armas

Evil Valley (EV): página 224 ver también losetas de Valle

Exorcise (hechizo): página 204

Eye of the Idol (tesoro): página 200 ver también Artefacto

Eye of the Moon (tesoro): 4.4.8 ver también "Tesoros con Hechizos" en la página 201

— F —

Faerie Lights hechizo): página 206

Fama (cuánto es admirado un personaje): 2.6.2d.1 [monstruos controlados y contratados: 7.7.5g] [muerte: 9.1.1d] [nativos contratados: 7.7.1f.2] [revelar: 2.6.2d.1, 4.5.4] [puntuación: 9.3.2c] ver también Requisitos de Victoria

Fase Básica: ver fases

fase extra: ver fases

fase Solar: ver fases

fases: 6.2.2 [Básica: 6.2.2a] [fase en blanco: 6.2.4g] [extra: 6.2.2c, 7.3.2b] [reorganizar pertenencias: 7.2.2] [anotar fases extra: 6.2.4, 7.3.1d] [Soleares: 6.2.2b] [comerciar: 7.2.1] ver también actividades, cancelar fases, Estaciones y Clima

fatiga: 4.2.4, 8.5.1 [fichas sin asteriscos de esfuerzo: 4.2.4c] [[fichas con dos asteriscos de esfuerzo: 4.2.4a] [fichas de color: 8.5.2] [fichas *Magic*: 4.2.4e, 8.5.2]

Ficha de Acción: 2.5.5, 4.2 [fatigada: 4.2.4] [límites de uso: 8.4.5f] ver también Desarrollo, ficha *Fight*, ficha *Magic*, ficha *Move*, ilustración en la página 22

ficha: 1.6

ficha Berserk: 2.5.5a [fatigar: 4.2.4a]

ficha Conquer: 7.2.4f.8 [límite de tiempo: 7.2.4f.1] ver también campañas

ficha de Atención: 1.6, 2.5.4 [lanzar un hechizo: 8.4.2d] [cargar: 8.3.6b] [resolver ataques: 8.4.8c] [selecciona un objetivo: 8.4.2b, 8.4.2c] [Mañana: 6.3.5]

ficha de color: 4.6.4, 7.10.3a, 8.3.9b.7 [no se puede jugar: 7.2.3d] [energizar un hechizo Permanente: 7.2.3b, 8.3.9a] [fatigar: 8.5.2] [comenzar el juego: 4.6.4j] [uso: 7.10.3b, 8.3.9a.1] [fatigar voluntariamente: 4.6.4i, 7.2.3c, 8.3.9a.3] ver también ficha *Magic*, actividad de Encantar

ficha de Día (Turno): 2.4.6 [avance: 6.1.1]

ficha Duck: 2.5.5a [fatigar: 4.2.4a]

ficha Escort Party: 7.2.4e.3 ver también misiones

ficha Fight: 2.5.5a [requisito de fuerza: 8.3.7b] ver también daga, carta de Guantes

ficha Fly: 4.6.7e, 7.3.3d [cargar: 8.3.6b.4]

ficha Food/Ale: 7.2.4e.2 ver también misiones

ficha Lost Castle: 2.1.3b [errata: 2.7.14] [revelar: 7.13.2b, 7.13.3a] ver también ilustración en la página 12

ficha Lost City: 2.1.3b [errata: 2.7.14] [revelar: 7.13.2b, 7.13.3a] ver también ilustración en la página 12

ficha Magic: 2.5.5a, 4.6.3 [alertada: 4.6.3c, 7.9.3, 8.3.9b.4, 8.4.3a, 8.9.2c] [alterar: 4.6.10c] [lanzar un hechizo: 8.3.9b.3] [asignada: 8.4.3c] [encantada: 4.6.4, 7.10.3] [fatiga: 8.5.2] [efecto del hechizo: 8.4.3c.1] [limitación del número de tiempo: 8.3.9b.5] [tipos: 4.6.3a] ver también Artefactos y Libros de Hechizos Mejorados, Magia Mejorada

ficha Move: 2.5.5a [acarrear objetos: 7.3.1e.3] [fuerza: 7.3.1e.3] ver también carta de Botas

ficha Pillage: 7.2.4f.4 [límite de tiempo: 7.2.4f.2] ver también campañas

ficha Quest: 7.2.4f.3 [límite de tiempo: 7.2.4f.1] ver también campañas

ficha Raid: 7.2.4f.5 [límite de tiempo: 7.2.4f.2] ver también campañas

ficha Revolt: 7.2.4f.6 [límite de tiempo: 7.2.4f.1] ver también campañas

ficha War: 7.2.4f.7 [límite de tiempo: 7.2.4f.1] ver también campañas

fichas activas: 1.6

fichas de Aviso (color amarillo): 2.1.3c [revelar: 7.13.2b] [convocar monstruos: 7.13.3c.1] ver también fichas de mapa, ilustración en la página 12, "Fichas de Intercambio de Moradas" en la página 37

fichas de mapa: 2.1.3 [Medianoche: 8.9.5] [colocar: 3.5] [revelar: 4.5.2] [convocar monstruos: 7.13.3b] [girar boca abajo: 7.13.3b.2] ver también Monstruos Tranquilos, fichas de Sitio, fichas de Sonido, fichas sustitutas, fichas de Aviso

fichas de Sitio (color dorado): 2.1.3a [revelar: 7.13.2b] [convocar monstruos: 7.13.3c.1] ver también descubrimientos, fichas de mapa, ilustración en la página 12

fichas de Sonido (color rojo): 2.1.3b [revelar: 7.13.2b] [convocar monstruos: 7.13.3c.1] ver también fichas de mapa, ilustración en la página 12

fichas de visitante/misión: 2.2.5 [colocar: 3.4] [séptimo día de la semana: 6.3.4b] *ver también* ilustración en la página 16

fichas en juego: 1.6

fichas fuera de juego: 1.6

fichas sustitutas: [Pistas: 7.5.4c] [intercambiar: 7.13.3a] *ver también* “Fichas Sustitutas” en la página 98

Fiery Blast (hechizo): página 207

fin de fase: 7.12

fin de turno: 7.13

fin del combate: 8.8 [recoger pertenencias dejadas: 10.A.5.6] [comerciar: 8.8.5]

fin del juego: 9.0, 9.3.1

final de semana: *ver* séptimo días de cada semana

Flowers of Rest (tesoro): páginas 193, 196, 200 *ver también* Encantamiento Automático

Flying Carpet (tesoro): 4.4.8 [combate: 8.4.5q] [volar: 7.3.3h] *ver también* “Tesoros con Hechizos” en la página 201

Fog (hechizo): página 205

— G —

ganador: 9.3.2i

ganando el juego: 9.3

Garb of Speed (tesoro): página 196

Gente del Bosque (grupo de nativos): página 190

Gigante (monstruo): página 187

Girtle of Energy (tesoro): página 199 [fatiga: 8.5.1c]

Glimmering Ring (tesoro): página 200 *ver también* Artefacto

Gloves of Strength (tesoro): página 197 *ver también* carta de Guantes

Glowing Gem (tesoro): página 200 *ver también* Artefacto

Golden Arm Band (tesoro): página 198 [uso: 8.4.5i.4] *ver también* carta de armadura

Golden Crown (tesoro): página 198 [uso: 8.4.5i.4] *ver también* carta de armadura

Golden Icon (tesoro): página 200 *ver también* Encantamiento Automático

Good Book (tesoro): página 201 *ver también* Libro de Hechizos

Gran Hacha (arma): página 183

Gran Hachero (nativo): página 190

Gran Espada (arma): página 183

Gran Espadero (nativo): páginas 188, 189, 190

Gran Tesoro (punto rojo): 2.3.7 [puntuación: 9.3.2a] *ver también* carta de Tesoro, Requisitos de Victoria, “Grandes Tesoros” en la página 203

Gripping Dust (tesoro): página 198 *ver también* Poción

Guardia (grupo de nativos): página 189 *ver también* nativos de Guarnición

guía: *ver* actividad de Seguir

Guide Spider or Octopus (hechizo): página 213

— H —

Habilidades Opcionales (regla opcional): 10.A.6

habitante: 1.6, 2.2 [ataques y maniobras: 8.4.6b] [bloquear: 7.12.5] [fin del combate: 8.8.6] [daño: 8.4.9h] [muerto: 8.4.9c.1, 8.4.9c.2, 8.7.6] [pacificado: 8.3.4g, 8.3.5a.1] [posicionar: 8.4.5m, 10.B.1.5] [repositionar habitantes: 8.4.6d] [seleccionar un objetivo como defensor: 8.4.2a] [sin asignar: 8.4.5o] [defensor no controlado: 8.4.6d.2] *ver también* merodear, “Resumen de Posicionar Habitantes” en la página 119

Hacha (arma): página 183

Handy Gloves (tesoro): página 197 *ver también* carta de Guantes

hechizo: 4.6.5, 4.6.10 [activar: 4.6.10a, 7.2.3, 8.3.9a] [armadura: 8.4.9r] [despertado: 4.6.6c, 7.5.6c.1, 10.C.3.2] [romper: 4.6.10d.3, 8.4.2h, 8.4.3c.3] [comprar: 7.6.7] [cancelar: 8.4.3b] [lanzar: 8.3.9b, 8.3.9c, 8.4.2d] [cobrar vida: 8.3.9d, 8.4.3] [asignado: 8.4.3c] [tiempo de compleción: 8.3.9b.4, 8.4.3a] [hechizos conflictivos: 4.6.10f] [muerte: 9.1.1d] [hechizos duplicados: 4.6.10e, 7.5.6f, 8.4.3c.2] [fin del juego: 9.3.1b] [caballo: 8.4.9r] [aprendido: 7.5.6c.1] [aprender: 7.5.6] [límite: 7.5.6g] [Visión Mágica: 7.5.7e] [anulado: 4.6.10d.1] [anotar: 7.5.6e] [regeneración: 6.3.4e] [objetivo liberado: 4.6.10d.2] [permanecer escondido: 8.4.2d.6] [puntuación: 9.3.2b] [seleccionar: 3.3.3] [detener: 4.6.10b, 4.6.10d] [tipos de objetivo: 8.4.2d] *ver también* hechizo de Ataque, hechizo de Combate, hechizo de Día, Magia Mejorada, hechizo de Vuelo, hechizo Instantáneo, hechizo de pacificación, hechizo Permanente, hechizo de Fase, Leer Runas, rompehechizos, “Hechizos” en las páginas 204-213, “Tablas de Hechizos” en las páginas 214-215

Hechicero (personaje): página 176

hechizo de Ataque: 4.6.7b, 4.6.7d, 8.4.4a [armadura: 8.4.9r] [hechizos duplicados: 4.6.10e.3] [caballo: 8.4.9r] [múltiples impactos: 8.4.5l.2] [resolver ataques: 8.4.8f] [uso: 8.4.5l]

hechizo de Combate: 4.6.7g [Medianoche: 8.9.2e] *ver también* Hechizos Benevolentes

hechizo de Día: 4.6.7g [expirar: 8.1.1] *ver también* Hechizos Benevolentes

hechizo de Fase: 4.6.7b, 4.6.7f [hechizos duplicados: 4.6.10e.3]

hechizo de pacificación: 8.4.4b [romper: 8.4.2h]

hechizo de Vuelo: 4.6.7b, 4.6.7e [hechizos duplicados: 4.6.10e.3]

hechizo Instantáneo: 4.6.7b, 4.6.7c [hechizos duplicados: 4.6.10e.3]

hechizo Permanente: 4.6.7h [automáticamente energizado: 4.6.7h.3] [lanzar: 4.6.7h.1] [energizado: 4.6.7h.2, 7.2.3b, 8.3.9a] [inerte: 4.6.7h.2] [loseta de mapa como objetivo: 4.6.7h.7] [Medianocche: 8.9.2d]

Hechizos Benevolentes (regla opcional): 10.C.2

hechizos conflictivos (hechizos diferentes que infligen efectos mutuamente exclusivos sobre el mismo objetivo): 4.6.10f ver también hechizos

herida: 4.2.5, 8.5.3 [armadura: 8.4.9j4] [muerte: 9.1.1b] [fichas *Magic*: 4.2.5a.4] [retirar del juego: 8.4.9c] [transmorfizado: 4.6.9e] ver también Heridas Severas

Heridas Severas (regla opcional): 10.A.1

Hidden Ring (tesoro): página 200 ver también Artefacto

High Pass (HP): página 222 [magia de color: 4.6.2e.1] ver también losetas de Cueva

Hoard: ver sitio de tesoro

hoja de Historia Personal: 2.6 ver también Sección de Melé, ilustración en la página 23

huir corriendo: 8.3.8 [como bestia: 8.3.8f] [claro de cueva: 8.3.8d.2] [losetas encantadas: 7.10.4d.1] [desde un claro sin lucha: 8.8.3] [mercenarios: 8.3.7e] [monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba: 8.4.7d.2] [requisito de fuerza: 8.3.7c] ver también Reglas de Combate Opcionales, ilustración en la página 106

huir volando: 8.3.8 [ignorar tiempos de movimiento no de vuelo: 8.3.8e.1] [monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba: 8.4.7d.2] [requisito de fuerza: 8.3.7c] ver también Reglas de Combate Opcionales, ilustración en la página 107

Hurricane Winds (hechizo): página 207

— I —

Illusion (hechizo): página 206

Imperial Tabard (tesoro): página 191

inactivas: [fichas de Acción: 4.2.1] [pertenencias: 4.3.1]

individuo (cualquier personaje o habitante)

inicio de la Noche: 8.1

interceptar: 8.4.8b [Secciones de Melé de habitantes: 8.4.8d, 8.4.8e] ver también ataques

— J —

Juego de Muerte Súbita (regla opcional): 10.E.3 [finalizar el juego: 10.E.3.2, 10.E.3.3] [duración del juego: 10.E.3.4]

Juego en Solitario (regla opcional): 10.E.1 [construir el mapa: 10.E.1.3] [habitantes merodeando: 10.E.1.7] [comenzar el juego: 10.E.1.6] [losetas de Valle: 10.E.1.5]

Juego Extendido (regla opcional): 10.E.2.6

jugador: 1.6

— K —

— L —

Lair: ver sitio de tesoro

Lancero (nativo): página 189

Lanceros (grupo de nativos): página 189

Lanza (arma): página 183 [Duende: 8.4.7a] [desalertada: 2.3.4b.2]

lanzador del hechizo (un personaje que juega una ficha *Magic* para lanzar un hechizo): 8.3.9b.3 [Artefactos y Libros de Hechizos: 8.3.9c.5]

Ledges (L): página 223 [magia de color: 4.6.2e.1] ver también losetas de Montaña

Leer Runas: 7.5.6 ver también actividad de Buscar

letra de fuerza: [carta de Botas: 7.3.1f] [caballo: 7.3.1i.1] [ficha Move: 7.3.1e.3]

Libro de Hechizos: 2.3.9, 4.4.7, 4.6.6 [lanzar un hechizo: 8.3.9c] [asignado a un objetivo: 8.3.9c.3] [encantamientos: 7.10.6] [rompehechizos: 8.3.9c.6] [límites de uso: 8.3.9c.1, 8.3.9c.4] [usado como ficha *Magic*: 4.6.6d] ver también Magia Mejorada, carta de Tesoro, “Artefactos y Libros de Hechizos” en la página 200

Líder: ver líder nativo

Líder contratado: 1.6, 7.7.2 [volverse no contratado: 7.7.2a.4] [pertenencias: 7.7.2a] [acarrear objetos: 7.3.1g] [descubrimientos: 7.5.4h, 7.7.2a] [oro: 7.7.2a] [enemigos escondidos: 7.5.4h2] [muerto: 8.7.8] [muerto por un monstruo: 8.7.4] [muerto por un nativo no contratado: 8.7.5] [matar una víctima: 8.7.3b] [anotar actividades: 6.2.5] [Comerciar: 7.6.1c] [comerciar: 7.2.1] ver también nativos contratados, mercenario, muerto

Líder nativo (identificado como “HQ”): 2.2.4c [muerto: 8.7.8] [Comerciar: 7.6.1a] ver también líder contratado

Lightning Bolt (hechizo): página 207

Linden Woods (LW): página 225 ver también losetas de Bosque

Lobo (monstruo): página 185

Localizar: 7.5.4 ver también actividad de Buscar

longitud de arma: 2.3.4a [primera ronda: 8.4.9a] [rondas subsiguientes: 8.4.9b] ver también “Longitud de Arma” en la página 125

loseta encantada: ver loseta de mapa

loseta hexagonal: ver loseta de mapa

loseta de mapa: 2.1.1, 3.2 [encantada: 4.6.2e, 7.10.4] ver también Construyendo el Mapa, ilustraciones en las páginas 3, 31, y 222-225, “Abreviaturas de las Losetas de Mapa” en la página 11

losetas de Bosque: [magia de color: 4.6.2e.1] [colocar losetas de mapa: 3.5.5] ver también loseta de mapa, “Losetas de Bosque” en la página 225

losetas de Cueva: 1.6 [colocar fichas de mapa: 3.5.4a] ver también loseta de mapa, “Losetas de Cueva” en la página 222

losetas de Montaña: 1.6 [colocar fichas de mapa: 3.5.4b] ver también loseta de mapa, “Losetas de Montaña” en la página 223

losetas de Valle: [magia de color: 4.6.2e.1] [colocar fichas de mapa: 3.5.4c] ver también loseta de mapa, “Losetas de Valle” en la página 224

Lost (hechizo): página 206 ver también “Perdido” en la página 215

Lost Keys (tesoro): página 195

Lucky Charm (tesoro): página 195

— M —

magia: ver magia de color

magia Blanca (Poder desde lo Alto, trabajando la magia benéfica): 4.6.2a [Capilla: 4.6.2c] ver también magia de color

magia de color (energías y espíritus que causan la magia): 4.6.2 [lanzar un hechizo: 8.3.9b.6, 8.3.9c.2] [carta Encantada: 4.6.2b] [energizar un hechizo Permanente: 4.6.7h.4] [séptimo día de cada semana: 4.6.2d, 6.1.3] ver también Artefactos y Libros de Hechizos Mejorados

magia Dorada (Espíritus de los Bosques, trabajando la magia élfica): 4.6.2a ver también magia de color

magia Gris (Leyes Naturales, controlando la naturaleza): 4.6.2a ver también magia de color

Magia Mejorada (regla opcional): 10.C.1

magia Negra (poder Demoníaco, trabajando la magia infernal): 4.6.2a [Toadstool Circle: 4.6.2c] ver también magia de color

magia Púrpura (Energías Elementales, retorciendo y reformando la realidad): 4.6.2a ver también magia de color

Magic Spectacles (tesoro): página 193

Magic Wand (tesoro): página 195

Mago (personaje): página 174 [errata: 2.7.6, 2.7.7] [Habilidad Opcional: 10.A.6.4]

Make Whole (hechizo): página 204

Mala Salud: 4.6.8a.2 ver también Maldición

Maldición: 4.6.8 [habitante: 4.6.8a.1] [fin del juego: 9.3.1b] [retirar: 4.6.8a.5, 8.9.2f] ver también “Maldiciones” en la página 215

Mangual (arma): página 183 [errata: 2.7.16]

maniobras: 8.4.5 [personaje: 8.4.5e] [habitante: 8.4.6b] [dirección: 8.4.5c] [no maniobra: 8.4.8b.2] ver también combate

Mañana: 6.3

Map of Lost Castle (tesoro): página 195

Map of Lost City (tesoro): página 195

Map of Ruins (tesoro): página 196

Maple Woods (MW): página 225 ver también losetas de Bosque

marcador: 1.6

marcador de cabeza: 2.2.3e, 8.4.7e [cambiar tácticas: 8.4.7e.3] ver también Cabezas de Dragón, ilustración en la página 14

marcador de garrote: 2.2.3e, 8.4.7e [cambiar tácticas: 8.4.7e.3] ver también ilustración en la página 14

marcador de personaje: 2.5.3

marcador de tesoro: 2.3.6 [destruido: 8.4.9k.4] ver también armadura, armas, “Cartas y Tablas de Comercio” en la página 218

Maza (arma): página 183

Melt into Mist (hechizo): 4.6.9, página 210 [combate: 8.4.5p.1] [espiar a: 4.5.6b.1]

Medianoche: 8.9 [fichas Magic alertadas: 8.9.2c] [hechizos de Combate: 8.9.2e] [Maldiciones: 8.9.2f] [nativos contratados: 8.9.3] [fichas de mapa: 8.9.5] [hechizos Permanentes: 8.9.2d] [Pociones: 8.9.2a] [suicidio: 8.9.4] [marcadores de armas: 8.9.2b]

mercenario (líder contratado, subordinado, monstruo contratado): 1.6 [defensor: 8.4.6d.3] [Despliegue: 8.3.6a] [contratante muerto: 8.4.9p] [Seguir: 7.11.3] [matar una víctima: 8.7.3] [atraer: 8.3.4c] [posicionar en la Sección de Melé de un habitante no controlado: 8.4.2f] [posicionar en su propia Sección de Melé: 8.4.5n] [huir: 8.3.7e] [seleccionar un objetivo: 8.4.2e]

merodear: 1.6, 7.13 [nativos de Guarnición: 7.13.1a] [Espectros: 7.13.1a] [Tirada de Monstruos: 7.13.1b] [monstruos: 7.13.2, 7.13.3] [monstruos en el mapa: 7.13.3d] [nativos: 7.13.4] [regeneración: 6.3.4f] [convocar: 7.13.2d] [secuencia de convocatoria: 7.13.3c.2] [fichas de visitante/misión: 7.13.5] ver también Tirada de Monstruos, regeneración, “Monstruos” en la página 95, “Resumen de Aparición de Habitantes” en la página 98

misiones: 2.2.5, 7.2.4e [completar: 7.2.4e.4] [recoger: 7.2.4] [merodear: 7.13.5] [recuperar el coste: 7.2.4d] [recompensa: 7.2.4e.1] ver también Estaciones y Clima, fichas de visitante/misión

monstruo: 2.2.3 [blindado: 2.2.3d, 8.4.9e.4] [volador: 2.2.3f] [muerto por un personaje: 8.7.1] [matar un personaje o líder contratado: 8.7.4] [merodear: 7.13.3] [transmorphización: 4.6.9] [vulnerabilidad: 8.4.9h] ver también monstruo controlado, habitante, monstruo contratado, ilustración en la página 13, “Monstruos” en las páginas 185- 187

monstruo contratado: 7.7.5 [Fama y Notoriedad: 7.7.5g] [Volar: 7.3.3f] [funciona como un subordinado: 7.7.5f] [matar una víctima: 8.7.3b] [hechizos de pacificación: 7.7.5c] [merodear: 7.13.3e] [plazo de contrato: 7.7.5a] [monstruo Tremendo: 8.4.7c] [salario: 7.7.5b] ver también mercenario

monstruo controlado: 7.7.5, 8.4.4c [descubrimientos: 7.5.4h] [Fama y Notoriedad: 7.7.5g] [Volar: 7.3.3f] [funciona como un líder contratado: 7.7.5e] [enemigos escondidos: 7.5.4h.2] [caballos: 7.3.2e] [matar una víctima: 8.7.3b] [merodear: 7.13.3e] [anotar actividades: 6.2.5] [regeneración: 6.3.4c] [Comercio: 7.6.1c] [comerciar: 7.2.1] [monstruo Tremendo: 8.4.7c] ver también “Clases de Contratados y Controlados” en la página 83

Monstruos Alertados (regla opcional): 10.B.2

Monstruos Tranquilos (regla opcional): 10.B.1

monstruos Tremendos: [armadura: 8.4.7d] [cambiar tácticas: 8.4.7c, 8.4.7e.3] [controlado: 8.4.7c] [Desenganche: 8.6] [*Elusive Cloak*: 8.4.7d.4] [Paso de Encuentro: 8.3.6a.8, 8.4.7d.1, 8.4.7d.2] [errata: 2.7.1] [huir volando: 8.4.7d.2] [daño: 8.4.7d] [marcadores de cabeza y garrote: 8.4.7e] [contratado: 8.4.7c] [caballos: 8.4.7d, 8.4.7d.2] [Paso de Melé: 8.4.7d.2] [nativo: 8.4.7d.3] [caballos nativos: 8.4.7d.3] [con el lado rojo boca arriba: 8.4.7d] [huir corriendo: 8.4.7d.2] [transmorphización: 8.4.7f] ver también “Monstruos Tremendos” en la página 187

monturas voladoras: 7.11.6a.7

Morada: 2.1.4 [revelar: 3.6] ver también edificio, campamento, ilustración en la página 13

Mouldy Skeleton (tesoro): página 191 [saquear: 7.5.5e] ver también Tesoros Dentro de Tesoros

Mountain (M): página 223 [magia de color: 4.6.2e.1] ver también losetas de Montaña

muerto: [escondites: 10.A.4.5] [personaje: 7.7.4b, 8.7.2d, 8.7.9, 9.1.1] [caballo del personaje: 4.3.8c] [habitante: 8.7.6] [líder contratado: 8.7.2d, 8.7.8] [nativo contratado: 7.7.4c, 8.7.7] [caballo: 8.7.2e] [puntuación: 9.3.1a] [rompehechizos: 4.6.10h.2] [líder no contratado: 8.7.8]

Múltiples Personajes (regla opcional): 10.E.4 [combate: 10.E.4.5] [muerto: 10.E.4.7] [puntuación: 10.E.4.6, 10.E.4.7] [seleccionar: 10.E.4.2] [Requisitos de Victoria: 10.E.4.3]

Multiplicación por los puntos de bono: 8.7.1 [matar un personaje: 8.7.2b] [matar un nativo: 8.7.2a] [muertes simultáneas por un lanzador de hechizos: 8.7.2c]

Murciélagos: ver Murciélagos Gigante

Murciélagos Gigante (monstruo): página 186 [montar: 7.3.3g]

— N —

nativo: 1.6, 2.2.4 [blindado: 8.4.9e.5] [atacar personajes: 8.2.2, 8.2.3, 8.2.4] [combatir como un grupo: 8.2.1b, 8.3.4e, 8.3.6a.9, 8.4.2d.7] [bloquear: 7.12.6] [combate: 8.2] [Contratar: 7.7] [muerto: 8.4.9q] [muerto por un personaje: 8.7.2] [matar un personaje o líder contratado: 8.7.5] [merodear: 7.13.4] [monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba: 8.4.7d.3] [vulnerabilidad: 8.4.9h] [salario: 7.7.1b.1] ver también habitante, nativos de Guarnición, líder contratado, nativos contratados, ilustración en la página 15, “Nativos” en las páginas 188-190

Nativos Atentos (regla opcional): 10.B.4 [emboscadas: 10.B.4.2]

nativos contratados: 7.7.1e, 7.7.1f [volverse no contratado: 7.7.4, 8.9.3] [Fama y Notoriedad: 7.7.1f.2] [Seguir: 7.11.3] [escondidos: 7.7.1g] [caballos: 7.3.2e] [muertos: 8.7.7] [regeneración: 6.3.4c] [traición: 8.4.2g] ver también líder contratado, mercenario, subordinado

nativos de Guarnición: 1.6 [merodear: 7.13.1a] [regeneración: 6.3.4d] ver también nativo

Noche: 8.0 [actividades: 8.1.3] [Atardecer: 8.1.1]

Notoriedad (cuánto es temido un personaje): 2.6.2d.1 [monstruos controlados y contratados: 7.7.5g] [muerte: 9.1.1d] [nativos contratados: 7.7.1f.2] [revelar: 2.6.2d.1, 4.5.4] [puntuación: 9.3.2d] ver también muerto, Requisitos de Victoria

número de tiempo: ver tiempo de ataque, tiempo de compleción, tiempo de maniobra, tiempo de movimiento

Nut Woods (NW): página 225 ver también losetas de Bosque

— O —

Oak Woods (OW): página 225 ver también losetas de Bosque

Ogro (monstruo): página 185

Oil of Poison (tesoro): página 198 ver también Poción

Ointment of Bite (tesoro): página 198 ver también Poción

Ointment of Steel (tesoro): página 198 [uso: 8.4.5i.3] [armadura: 8.4.9j.3] ver también carta de armadura, Poción

Olvido: 4.6.8b.4 ver también Poder del Abismo

Orden (grupo de nativos): página 189 [contratar: 7.7.1a.1] ver también nativos de Guarnición

oro (monedas y joyas sueltas): 2.6.2d.2 [muerte: 9.1.1d] [líder contratado: 7.7.2a] [puntuación: 9.3.2e] ver también muerto, Requisitos de Victoria, “Valor del Oro y del Equipamiento Inicial” en la página 34

Oro (Requisito de Victoria): ver oro

Otear: 7.5.4 ver también actividad de Buscar

— P —

pasaje secreto: 2.1.1c [descubrir: 7.5.4a] [losetas encantadas: 7.10.4d] [Seguir: 7.11.6a.3] [Visión Mágica: 7.5.7f] [mover por: 7.3.1a.2] [vender o compartir información: 4.5.5] [espíar a: 4.5.6b.1]

Paso de Encuentro: 8.3 [acciones: 8.3.7] [alertar un arma: 8.3.7] [asignar: 8.3.3] [lanzar un hechizo: 8.3.9b] [cargar: 8.3.6] [Despliegue: 8.3.6] [primer personaje: 8.3.2] [interrumpir acciones: 8.3.7a] [atraer: 8.3.4] [caballo nativo: 8.3.1] [habitantes pacificados: 8.3.4g, 8.3.5a.1] [recoger pertenencias dejadas: 10.A.5.5] [jugar una ficha de color: 8.3.9a.2] [asignación aleatoria: 8.3.5] [monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba: 8.3.6a.8, 8.4.7d.1, 8.4.7d.2] [hechizos: 8.3.9] ver también huir corriendo, Nativos Atentos, “Acciones del Paso de Encuentro” en la página 216

Paso de Fatiga: 8.5

Paso de Melé: 8.4 [límites de ataque: 8.4.5d] [caballo nativo: 8.4.1] [posicionando habitantes: 8.4.5m, 10.B.1.5] [monstruo Tremendo con el lado rojo boca arriba: 8.4.7d.2] [repositionar habitantes: 8.4.6] [seleccionar un objetivo: 8.3.6b.2, 8.4.2] [orden de selección de objetivos: 8.4.2b] ver también ataques, cambiar tácticas, maniobras, "Repositionar Habitantes" en la página 217

Patrulla (grupo de nativos): página 189

Peace (hechizo): página 204

Peace with Nature (hechizo): página 212 ver también Hechizos Benevolentes

Penetrating Grease (tesoro): página 198 ver también Poción

Pentangle (hechizo): página 209

Peregrino (personaje): página 175

personaje: 1.6, 2.5 [armadura: 8.4.9j.3] [ataques: 8.4.5e] [lanzar un hechizo: 8.4.2d] [cargar: 8.3.6b, 8.4.2b.4] [muerte: 4.2.5b] [reinicio: 9.1.2] [daño: 8.4.9j, 8.4.9n] [muerto: 8.4.9c.1, 8.4.9c.2, 8.4.9p, 8.7.9, 9.1.1] [muerto por un monstruo: 8.7.4] [muerto por un nativo no contratado: 8.7.5] [matar un personaje: 8.7.2] [matar un monstruo: 8.7.1] [matar un nativo: 8.7.2] [maniobras: 8.4.5e] [repositionar habitantes: 8.4.6a] [seleccionar un personaje: 3.3] [seleccionar un objetivo: 8.4.2b, 8.4.2c] [transmorphizado: 8.4.5p] ver también Desarrollo, Ventajas Especiales, "Símbolos de Personaje" en la página 21, "Personajes" en las páginas 167-182

Persuade (hechizo): página 206

pertenencias: 2.3, 4.3 [abandonar: 4.3.4, 8.3.7d] [armadura: 4.3.7] [fin del juego: 9.3.1] [precio en Oro: 7.6.2] [líder contratado: 7.7.2a] [caballos: 4.3.8] [saquear pertenencias abandonadas: 7.5.5b] [obtener: 4.3.2] [reorganizar: 4.3.3, 7.2.2, 8.8.5] [revelar: 4.3.5] [armas: 4.3.6] ver también activo, actividad de Ocultar, inactivo, muerto, actividad de Comerciar, comerciar

Phantasm (hechizo): página 210

Phantom Glass (tesoro): página 196

Pine Woods (PW): página 225 ver también losetas de Bosque

Piquero (nativo): página 188, 190

Plaga: 4.6.8b.4 ver también Poder del Abismo

plazo de contratación: 7.7.1c

Poción: 4.4.3 [Medianoche: 8.9.2a] ver también carta de Tesoro

Poder del Abismo: 4.6.8 ver también "Poder del Abismo" en la página 214

Poder del Abismo (regla opcional): 10.C.4

Poison (hechizo): página 213

poni: página 184 [fases de Mover extra: 6.2.4c, 7.3.2b.3] [Seguir: 7.11.6a.2]

Pool: [líder contratado: 7.7.2c] [saquear: 7.5.5d.1] ver también sitio de tesoro

Posada: ver Morada

Potion of Energy (tesoro): página 199 [fatiga: 8.5.1c] ver también Poción

Poultice of Health (tesoro): página 194 ver también Poción

Power Boots (tesoro): página 197 ver también carta de Botas

Power Gauntlets (tesoro): página 197 ver también carta de Guantes

Power of the Pit (hechizo): page 209

precio en Oro: 7.6.2

Premonition (hechizo): página 212

Prophecy (hechizo): página 205

Protection from Magic (hechizo): página 212 [activar: 7.2.3a]

Pulpo (monstruo): página 187 [errata: 2.7.2]

puntuación: 9.3.2 [puntuación básica: 9.3.2f] [puntuación bonificada: 9.3.2g] [escondites: 10.A.4.1] [puntuación total: 9.3.2h] [vencedor: 9.3.2j] [ganador: 9.3.2i] ver también "Ejemplo de Puntuación" en la página 140

puntuación básica: 9.3.2f

puntuación bonificada: 9.3.2g

puntuación total: 9.3.2h

Puntos de Victoria: ver Requisitos de Victoria

– Q –

quedar descubierto: ver actividad de Esconderse

Quick Boots (tesoro): página 197 ver también carta de Botas

– R –

rebelarse: ver traición

recompensa en Fama: 2.3.7a.1, 7.6.6 [puntuación: 9.3.2c] ver también Comercio, Rencor y Gratitud

Reflecting Grease (tesoro): página 199 ver también Poción

regeneración: 6.3.4 [Espectros: 6.3.4a] ver también "Tabla de Regeneración" en la página 63

Regent of Jewels (tesoro): página 193 [errata: 2.7.12]

Reglas de Combate Opcionales (regla opcional): 10.D.3 [ataques mágicos preparados: 10.D.3.4.5] [daño de ataque: 10.D.3.4] [atacar a jinetes: 10.D.3.3] [caballos: 10.D.3.2] [acciones de Mover: 10.D.3.1] [no maniobra: 10.D.3.4.4] [penetrar la armadura: 10.D.3.5] ver también "Tablas de Combate Opcionales" en la página 158

relaciones de comercio: [campañas: 7.2.4h] [revelar: 2.6.2a, 4.5.4] ver también Desarrollo, Rencor y Gratitud

Remains of Thief (tesoro): página 191 [saquear: 7.5.5e] ver también Tesoros Dentro de Tesoros

Remedy (hechizo): página 213

Rencor y Gratitud (regla opcional): 10.B.6 [recompensa en Fama: 10.B.6.3] [traición: 10.B.6.1]

Rencor y Gratitud Extendidos (regla opcional): 10.B.7

Requisitos de Victoria: 3.3.6 ver también puntuación, Estaciones y Clima

Rey Brujo (personaje): página 180 [errata: 2.7.10]

rompehechizos: 4.6.10g [Artefactos y Libros de Hechizos: 8.3.9c.6] [automático: 4.6.10h] [hechizos duplicados: 4.6.10g.3] [lanzador del hechizo muerto: 4.6.10h.2]

Roof Collapses (hechizo): página 207

Royal Sceptre (tesoro): página 193

Ruins (R): página 222 [magia de color: 4.6.2e.1] ver también losetas de Cueva

– S –

Sable (arma): página 183

Sacred Grail (tesoro): página 200 ver también Encantamiento Automático

Sacred Statue (tesoro): página 200 ver también Artefacto

saetero: 8.4.9g ver también Arquero, Ballestero, ilustración en la página 128

Saquear: 7.5.5 [abandonar objetos: 7.5.5f] [activar objetos: 7.5.5f] ver también actividad de Buscar

Scroll of Alchemy (tesoro): página 201 ver también Libro de Hechizos

Scroll of Nature (tesoro): página 201 ver también Libro de Hechizos

Sección de Melé: página 217

secretismo: 4.5.7

See Hidden Signs (hechizo): página 206

sendero oculto: 2.1.1c [descubrir: 7.5.4a] [losetas encantadas: 7.10.4d] [Seguir: 7.11.6a.3] [Visión Mágica: 7.5.7f] [mover por: 7.3.1a.2] [vender o compartir información: 4.5.5] [espíjar a: 4.5.6b.1]

Sense Danger (hechizo): página 212

séptimo día de cada semana (final de la semana): 6.1.2 [magia de color: 4.6.2d, 6.1.3] [regeneración: 6.3.4] ver también Encantamiento Automático, Estaciones y Clima

Serpiente Pesada (monstruo): página 186

Serpiente Tremenda (monstruo): página 187

Shielded Lantern (tesoro): página 193

Shoes of Stealth (tesoro): páginas 196, 197 ver también carta de Botas

Shrine: ver sitio de tesoro

sitio de tesoro: 2.1.3a [descubrir: 7.5.4a] [saquear: 7.5.5] [vender o compartir información: 4.5.5] [espíjar a: 4.5.6b.2]

Small Blessing (hechizo): página 204

Soldados (grupo de nativos): página 190 ver también nativos de Guarnición

Statue: ver sitio de tesoro

Stones Fly (hechizo): página 205

subordinado (no líderes contratados): 1.6, 7.7.3 [bloquear: 7.12.1] [acarrear objetos: 7.3.1h] [Seguir: 7.11.6d] [Esconderse: 7.4.5] [matar una víctima: 8.7.3b]

suicidio: 9.2.2a [Medianache: 8.9.4] [puntuación: 9.3.1a]

– T –

Tabla de Encuentro: 7.6.5a [Bloqueo/Batalla: 8.2.2b] [bono: 7.6.5e] [Contratar: 7.7.1b] ver también comprar bebidas, "Tabla de Encuentro" en la página 219

Talk to Wise Bird (hechizo): página 205

teletransporte: 4.6.8b.1 [Seguir: 7.11.6a.8] ver también Deseo

Terror: 4.6.8b.4 ver también Poder del Abismo

Tesoro Grande (punto dorado): 2.3.7

Tesoro Pequeño: 2.3.7

Tesoros Dentro de Tesoros: 2.3.7b, 7.5.5g [descubrir: 7.5.4f] [vender o compartir información: 4.5.5c] [espíjar a: 4.5.6b.2] ver también carta de Sitio, "Tesoros Dentro de Tesoros" en la página 191

tiempo de ataque: 2.3.4b.1, 8.4.5b [hechizo de Ataque: 8.4.5l] [personaje: 8.4.5e.1] [habitante: 8.4.6b] [primera ronda: 8.4.9a] [rondas subsiguientes: 8.4.9b]

Tiempo de compleción: 8.3.9b.4, 8.4.3a

tiempo de maniobra: 8.4.5c [personaje: 8.4.5e.1] [habitante: 8.4.6b] ver también tiempo de movimiento

tiempo de movimiento (la velocidad a la que un individuo mueve o vuela): ver tiempo de maniobra

Timeless Jewel (tesoro): página 194

tirada de dado: 4.1 ver también "Probabilidades de las Tiradas de Dados" en la página 38, "Procedimientos de las tiradas de Dados" en la página 56

Tirada de Monstruos: 6.3.3, 7.13.1b

Toadstool Circle (tesoro): páginas 191-192, 193, 200 [magia Negra: 4.6.2c] ver también Encantamiento Automático, Tesoros Dentro de Tesoros

Toadstool Ring (tesoro): página 193

traición: 8.4.2g ver también Hechizos Benevolentes, Traición Extendida

Traición Extendida (regla opcional): 10.B.5

traje de armadura (armadura): página 184 [uso: 8.4.5i.1]

traje de armadura Tremendo (armadura): página 184 ver también traje de armadura, marcador de tesoro

Transform (hechizo): 4.6.9, página 211 *ver también* “Transformación” en la página 215

transmorfizado: 4.6.9 [fichas de Acción: 4.6.9e] [actividades: 4.6.9c] [acarrear objetos: 4.6.9b] [personaje: 4.6.9a.1] [fichas de color: 4.6.9e] [combate: 4.6.9d, 8.4.5p] [habitante: 4.6.9a.2] [fatiga: 8.5.1d] [Volar: 7.3.3e] [muerto: 4.6.9f] [múltiples hechizos: 4.6.9g] [montando en caballos: 7.3.2d] [vulnerabilidad: 8.4.9o] [mientras monta en un monstruo volador: 4.6.9b.3] [caminando por el bosque: 7.3.4] [heridas: 4.6.9e, 8.5.3] *ver también* “Resumen de Hechizos de Transmorfización” en la página 53

Troll Pesado (monstruo): página 186

Troll Tremendo (monstruo): página 187

Trúhanes (grupo de nativos): página 190 [errata: 2.7.4] [contratar: 7.7.1a.1] *ver también* nativos de Guarnición

túnel: 2.1.1c

turno: 5.0 [orden de turno: 7.1]

— U —

Unirse a una Partida en Marcha (regla opcional): 10.E.2.5

Unleash Power (hechizo): página 211

— V —

valor de Fama: 2.3.7a.1

valor de Notoriedad: 2.3.7a.1

Vault: [líder contratado: 7.7.2c] [saquear: 7.5.5d.2] *ver también* sitio de tesoro

vencedor: 9.3.2j

vender información: 4.5.5

Ventajas Especiales: 2.5.2a [errata: 2.7.8] *ver también* Desarrollo

Vial of Healing (tesoro): página 196 [errata: 2.7.13] *ver también* Poción

Víbora (monstruo): página 185

Violent Storm (hechizo): página 207 *ver también* “Tormenta Violenta” en la página 215

Visión Mágica: 7.5.7 [escondites: 10.A.4.3.2] *ver también* actividad de Buscar

Visión Nublada: 4.6.8a.2 *ver también* Maldición

visitantes: 1.6, 2.2.5 [bloquear: 7.12.6] [combate: 8.4.2] [merodear: 7.13.5] [vender hechizos: 7.6.7] [Comerciar: 7.6.1] [Precios de los Visitantes: 7.6.2a] *ver también* habitante, “Precios de los Visitantes” en la página 218, fichas de visitante/misión

volar: 2.2.3f, 7.3.3 [combate: 8.4.5q]

— W —

Whistle for Monsters (hechizo): página 213

Witch's Brew (hechizo): página 205

Withered Claw (tesoro): página 194 *ver también* Poción

World Fades (hechizo): página 211

— X —

— Y —

— Z —

Créditos de Diseño de la 2^a Edición Original

Diseño y Desarrollo: Richard Hamblen

Componentes: Monarch Services, Richard Hamblen, Kim Grommel, Randall C. Reed

Mapa: George Goebel

Coordinador de producción: Thomas N. Shaw

Probadores: Demasiados para mencionar. Aprecio muy especial para Jim Stahler, Brandon Brylawski y Michael Anchors.

Composición: Colonial Composition, Baltimore, Maryland

Impresión: Monarch-Avalon, Baltimore, Maryland
Copyright 1986 por la Avalon Hill Game Company, Baltimore, Maryland. Impreso en los Estados Unidos de América.

Créditos de la 3^a Edición Deluxe

Editores: Teresa Michelsen y Stephen McKnight

Revisores: Richard Hamblen y la lista de discusión online de *Magic Realm*

Diseño e Índice: Jay Richardson

Publicación 3.1 Deluxe beta: 23 Mar 2016

Traducción no oficial al castellano: turlusiflu

