

# Reglas de *Magic Realm*

## *Expansión Uno*

Revisión 1.2

### INTRODUCCIÓN

*Esta es la primera expansión no oficial de MAGIC REALM. Lo admito – adoro las expansiones. He comprado prácticamente todas las expansiones que venían con Talisman (una creación de Games Workshop), incluso aunque tendían a hacer el juego demasiado fácil. Siempre había esperado que algún día se realizaría alguna expansión, completa con nuevos personajes, nuevas losetas, nuevos monstruos, etc. ¡Ay!, con la caída de Avalon Hill no pudo ser (¡a menos que el autor del juego Richard Hamblen decida realizar una versión independiente!) Mi cuñado y yo decidimos juntar unas cuantas reglas caseras, y expandir el reino de un modo diferente. El resultado está reunido aquí en nuestra Expansión.*

*Me gustaría agradecer a aquellos de vosotros que apuntasteis problemas en el reglamento que requerían alguna reescritura y replanteamiento (Matt, Denis, otros). Estas reglas distan mucho de ser perfectas (muchos hechizos necesitan aún ser redactados), así que si tienes algún problema con algo de aquí, por favor envíame una (bonita) nota a [robin@dewkid.com](mailto:robin@dewkid.com). ¡Disfruta!*

**Autores de la Expansión:** Robin Warren, David Stegemeyer

**Fecha de la Última Revisión:** 4 de Enero de 2003

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>REGLAS DE LA EXPANSIÓN</b>	<b>2</b>
1. El Mapa Expandido	2
2. Viajar Fuera del Camino	2
3. Viajar por los Portales	2
4. Encargo	2
5. Robar	2
6. Jugar	3
7. Viajeros	3
8. Eventos	5
9. Cofradías	5
10. Nuevos Tesoros	6
11. Reglas de Combate Expandidas	6
12. Localizaciones de Tesoros Generadoras de Monstruos	6
13. personajes Revisados	7
14. Nuevos Monstruos	7
15. Preparación de la Expansión	8
<b>LISTAS</b>	
Lista de Hechizos	9
Hechizos de Tipo I	9
Hechizos de Tipo II	9
Hechizos de Tipo III	9
Hechizos de Tipo IV	9
Hechizos de Tipo V	10
Hechizos de Tipo VI	10
Hechizos de Tipo VII	10
Hechizos de Tipo VIII	10

## 1. EL MAPA EXPANDIDO

**1.1 LOSETAS:** Dieciséis nuevas losetas hacen que el mundo de *Magic Realm* sea de algún modo más grande y un poco más provechoso. Preparar el mapa es ligeramente distinto, no todas las losetas son utilizadas en cada partida.

**1.1/1** Antes de pasar las losetas se mezclan las once losetas especiales y se seleccionan cinco al azar. Las losetas restantes se retiran del juego. Estas cinco losetas, junto con las cinco losetas de Pantano, se combinan con las veinte losetas originales para un total de treinta losetas.

**1.1/2** Las losetas se reparten a cada jugador, y la preparación del mapa continúa de modo normal.

**1.2** Algunas de las nuevas losetas requieren una explicación adicional.

**3.3/1 VOLCANO (VOLCÁN)** – Hay cuatro tipos de claros en ambos lados de esta loseta: Montaña Normal, Montaña Roja, Montaña Naranja y Montaña Blanca. Todos estos claros requieren anotar dos fases de movimiento. A Medianoche de cada turno, sufres daño dependiendo del claro en el que estés tal como sigue:

Claro:	Efecto:
MONTAÑA NORMAL	Ninguno
MONTAÑA ROJA	Fatiga 1 asterisco
MONTAÑA NARANJA	Hiere 1 ficha
MONTAÑA BLANCA	Hiere 1d6 fichas

**3.3/2 CHASM (SIMA)** – Viajar fuera del camino no te permite atravesar la Sima sin cruzar el puente entre los claros 5 y 6. Si eliges viajar fuera del camino, asegúrate de permanecer en el mismo lado de la Sima *sin tener en cuenta los resultados de las tiradas de dados*.

**3.3/3 DARK FOREST (BOSQUE OSCURO)** – Por cinco lados de esta loseta por su lado verde salen senderos ocultos. Estos senderos ocultos afectan a los caminos que les conectan desde las losetas adyacentes. Para entrar en esta loseta debes descubrir primero el sendero (a menos que dispongas por supuesto de otros medios). No obstante, puedes aún volar o viajar por fuera del camino.

**3.3/4 AMBUSH (EMBOSCADA)** – esta loseta es particularmente difícil de colocar en las últimas etapas de la construcción del mapa debido a la existencia de tres senderos discontinuos. Por lo tanto, el jugador que recibe esta loseta tiene que colocarla lo antes posible, según le convenga. Si el jugador no puede/no desea jugar esta loseta, puede elegir intercambiarla por una de las losetas descartadas en el paso **1.1/1** arriba (elegida al azar).

## 2. VIAJAR FUERA DEL CAMINO

**2.1** Viajar fuera del camino es una habilidad que normalmente solo reciben los Monstruos y los personajes transformados. En esta expansión, los personajes reciben esta habilidad, pero deben aceptar cierta cantidad de peligro cuando la usan.

**2.2** Para viajar fuera del camino, anotar dos acciones de Mover, indicando viaje fuera del camino. Tirar en la tabla de debajo, eligiendo la columna que identifica el claro que estás abandonando.

VIAJE FUERA DEL CAMINO DE PERSONAJES

Tirada:	Tipo de Claro:	CUEVAS	OTROS
	MONTAÑAS		
1	Elige/Marca Sendero	Elige/Marca Sendero	Elige/Marca Sendero
2	Elige Claro	Elige Claro	Elige Claro
3	Claro al Azar	Claro al Azar	Elige Claro
4	Mismo Claro	Perdido (1 herida)	Claro al Azar
5	Avalancha (1d6 heridas)	Perdido (1 herida)	Perdido
6	Perdido	Mismo Claro	Perdido

**2.3** Si sacas un resultado de claro, mueve inmediatamente al claro apropiado y continúa tu turno (si es posible).

**2.4** Si sacas los resultados de Avalancha o Perdido, aplica el número de heridas apropiado (si es necesario), y coloca tu marcador de personaje en la loseta, pero no en un claro. En los días siguientes puedes continuar tirando en la misma tabla por cada dos acciones de Mover anotadas. No puedes realizar ninguna otra acción hasta que hayas regresado con éxito a un claro.

**2.5** Si pereces fuera del camino, tus pertenencias son esparcidas al azar entre los claros de la loseta.

**2.6** Cuando estás perdido, aún convocas monstruos normalmente excepto que no puedes huir de un combate (un desafortunado inconveniente a este método de viajar). No puedes NUNCA viajar fuera del camino en la loseta *Volcano*.

## 3. VIAJAR POR LOS PORTALES

**3.1** Como parte de la nueva preparación del juego, se colocan cuatro nuevas fichas de Portales en el mapa de manera pseudo-aleatoria. Estos portales proporcionan a los jugadores un nuevo modo de viajar por el mapa.

**3.2** Una vez que los portales son revelados como fichas, son colocados en el claro con el número más alto. Los jugadores deben localizar un portal (como lo harían con una localización de tesoros) antes de poder usarlo. Como los portales funcionan según el conocimiento del usuario, un jugador debe conocer la localización de al menos otro portal antes de poder viajar.

**3.3** Los jugadores pueden viajar a cualquiera de los cuatro portales que hayan descubierto ellos mismos. El viaje por los portales cuesta una fase de acción de Portal más un número apropiado de fases de Mover para entrar legalmente en el nuevo terreno.

**3.3/1** Los jugadores entrando en un claro de MONTAÑA deben anotar dos fases de Mover además de una fase de Portal. Los jugadores viajando a/desde un claro de CUEVA aún pierden las fases Solares normales.

**3.3/2** La fase de Portal no es una fase de Mover normal, por lo tanto aquellos personajes penalizados a dos fases de Mover (si juegas con el Enano de este modo) aún pueden atravesar el portal hacia las montañas.

## 4. ENCARGO

**4.1** Algunas Moradas ofrecen a los personajes una ocasión de ganar un dinero extra al margen. Cualquier jugador en la Posada, Casa, Campamento Grande o Cofradía de Ladrones puede elegir tirar para un encargo.

**4.2** Para tirar para un encargo, el jugador debe anotar una fase de Comerciar y tirar en la tabla siguiente:

ENCARGO

Tirada:	Encargo:	Recompensa:
1	personaje al Azar	200 oro
2	Troll Tremendo	100 oro
3	Dragón Tremendo	50 oro
4	Gigante Tremendo	20 oro
5	No Hay Encargos Hoy	n/a
6	No Hay Encargos Hoy	n/a

**4.3** Para recibir la recompensa debes entregar el encargo en la morada donde se pidió. Una vez que has sido asignado a un encargo, no puedes volver a tirar en esta tabla hasta haber completado el encargo.

## 5. ROBAR

**5.1** Los personajes que sientan que el sistema establecido les debe un sustento, pueden intentar robar. ¡El principal peligro es uno que puede dejar a un personaje en un mal paso con un montón de nativos hostiles!

**5.2** Para robar a un grupo de Nativos, el jugador debe anotar una fase de Robar para cada intento. Por cada fase de Robar anotada, el jugador *debe* tirar en la siguiente tabla:

INTENTO DE ROBAR

Tirada:	Resultado:
1	Éxito – Coge el objeto deseado
2	Éxito – Tira para coger un objeto (resta 1)
3	Éxito – Tira para coger un objeto
4	Éxito – Tira para coger un objeto
5	Sospecha – Pierde un nivel de amistad
6	Cogido/Bloqueado – Los nativos se vuelven Enemigos

**5.2/1** Cada tirada en la tabla debe añadir 1 por cada intento previo hecho el mismo día. *Por ejemplo:* El Mago anota tres acciones de Robar mientras está en la Casa y una sola acción de Mover para dejar el área. La primera tirada resulta en un 3, y por lo tanto en una tirada en la tabla de recompensa. La segunda tirada también es un 3, pero como este es el segundo intento del día debe añadir 1 para convertirse en un 4, todavía un éxito. La última tirada es un 4, pero después de añadir 2 por los dos intentos previos se convierte en un 6, y el Mago se encuentra en problemas.

**5.2/2** Si el jugador es Sospechoso o Cogido, la amistad del grupo de Nativos víctima es afectada. Otros grupos de Nativos en el claro permanecen sin cambios por el evento.

**5.2/3** Los jugadores con intentos de Robar exitosos tiran en la siguiente tabla:

RECOMPENSA DE ROBAR	
Tirada:	Resultado:
1	Elige
2	Montura
3	Armadura (a elección del jugador)
4	Tesoro (seleccionado al azar)
5	10 oro
6	Nada

**5.2/4** Es perfectamente posible que un intento exitoso de Robar resulte sin recompensa, ya sea por haber sacado un 6, o por la ausencia de botín de una categoría en particular (por ejemplo, el grupo de Nativos no tiene armaduras).

## 6. JUGAR

**6.1** Hay disponible un número de “juegos” para aquellos jugadores que deseen convertir su exigua bolsa en una montaña de riquezas. Los personajes pueden usar cualquier acción de Comerciar anotada para jugar si están en la Posada, la Caseta de Guardia o el Campamento Pequeño.

**6.1/1 Lotería:** Este juego consiste en gastarse 1 de oro para comprar un número de lotería de 4 dígitos que elijas. Cada dígito debe ser un número del 1 al 6. Por la Noche, tira 4 dados de 6 caras, uno cada vez, para generar un número de 4 dígitos. Si el número que elegiste coincide con el número sacado, ganas 500 de oro. Los jugadores pueden comprar más de 1 billete a la vez, por 1 de oro/billete, si creen que así pueden aumentar sus posibilidades.

**6.1/2 Dados:** Por 5 de oro un personaje obtiene una tirada en la tabla de dados (debajo). Si lo deseas, puedes gastar 10 de oro y tirar con un -1. Si prefieres engañar, puedes obtener un -1 adicional a la tirada, después de una tirada de engañar con éxito (ver debajo).

JUGAR A LOS DADOS		
Tirada:	Resultado de los Dados:	Resultado de Engañar:
1	50 oro	Éxito – Resta 1 de TODAS las futuras tiradas de engañar
2	20 oro	Éxito
3	10 oro	Nada
4	5 oro	Cogido/Bloqueado – Pierde 1 nivel de amistad
5	1 oro	Cogido/Bloqueado – Pierde 2 niveles de amistad
6	Nada	Cogido/Bloqueado – El grupo de Nativos se vuelve enemigo

## 7. VIAJEROS

**7.1** Los viajeros son otros aventureros que recorren el Reino y pueden o no ser de ayuda para la búsqueda de fama y gloria del personaje. Los viajeros se seleccionan aleatoriamente, por lo que cada partida proporciona una mezcla distinta de esta gente extraña y diversa.

**7.2** Un jugador que finaliza su turno en el mismo claro que la ficha de un viajero puede encontrarse con el viajero. Se revela la carta del viajero que coincida con la ficha, y los jugadores pueden contratar, capturar o ser atacados por el viajero.

**7.3** Una vez que la ficha de un viajero es revelada, ya no vuelve a ocultarse nunca. Colocar la ficha en un claro al azar. Las fichas de viajero no bloquean ni pueden ser bloqueadas. El viajero que coincide con la tirada de monstruos es movido de acuerdo con la tabla de debajo (usar solo un dado).

### MOVIMIENTO DEL VIAJERO

Tirada:	Resultado:
1	Volver a tirar dos veces, ignorando todos los 1*
2	Mover al claro con el # más alto – preferir misma loseta
3	Mover al claro con el # más bajo – preferir misma loseta
4	No mover (en un claro con monstruos, volver a tirar)
5	Mover al claro con el # más alto – preferir nueva loseta
6	Mover al claro con el # más bajo – preferir nueva loseta

\*Ignorar 1, pero no volverlos a tirar

**7.4** Los viajeros nunca mueven a un claro con monstruos; en su lugar, mover la ficha al siguiente claro más lógico. Si no hay claros disponibles, entonces el viajero no se mueve (no es necesario tirar en la tabla). Si el viajero está en un claro con monstruos, el viajero debe mover a menos que no haya claros disponibles. En este último caso, el viajero es devorado y retirado del mapa.

**7.5 Contratar Viajeros** – Los viajeros con un salario de contrato pueden ser empleados simplemente pagando la cantidad mostrada (no se requiere tirar en ninguna tabla). El salario no es negociable, y no se acepta ningún sustituto del oro (ni siquiera oro falso). El viajero permanecerá empleado del jugador por una duración de 14 días (dos semanas). Una vez que ha expirado su plazo, el jugador puede pagar de nuevo el salario por otras dos semanas. No hay límite al número de veces en que el jugador puede recontratar al viajero. Los mercenarios viajeros nunca se alejan del personaje contratante, así que no se comportan como Líderes Nativos.

**7.6** Muchos viajeros proporcionan al personaje nuevas habilidades especiales. Estas habilidades actúan como si pertenecieran al personaje hasta que el viajero es liberado del empleo.

**7.7** Solo los viajeros con un valor de combate/movimiento verde pueden atraer y combatir a monstruos. De igual modo, solo estos viajeros pueden ser atacados por personajes. Los viajeros luchan como cualquier habitante, excepto que nunca “cambian tácticas”. No se pierde ni gana fama o notoriedad cuando un viajero es muerto. A menos que se indique otra cosa, la vulnerabilidad es Ligera y la Longitud es cero.

**7.8** Si el personaje es muerto, todos los viajeros contratados son retirados del juego.

**7.9 Capturar Viajeros** – Algunos viajeros tienen un valor de Captura. Para capturar estos viajeros, debes combatirlos como si fueran un monstruo. Su valor de Movimiento se indica después del de Captura, y no tienen valor de Combate. Si consigues impactar al viajero en una ronda de combate (según las reglas de combate, por ejemplo, impacto directo, anticipación), entonces es capturado. En otro caso el viajero escapa (ver la carta específica para los detalles). Al contrario que los viajeros contratados, los viajeros capturados permanecen contigo por la duración del juego.

**7.10** Según su naturaleza, cada viajero tiene su propio conjunto de reglas que pueden contradecir aquellas indicadas arriba. En cualquier caso en que haya dudas deberían usarse las reglas específicas del viajero. Para aclarar el uso de cada viajero, a continuación se indica una lista de cada uno:

**Merchant (Comerciante)** – El comerciante solo está interesado en una cosa: beneficios. Para este fin comprará todo lo que tengas para vender, ofreciendo el valor básico en cada caso. Si el comerciante tiene algo que desees, te lo ofrecerá gustosamente ¡por cuatro veces su precio básico! Desgraciadamente, este hombre no está dispuesto a regatear, ¡y es lo suficientemente astuto como para hacer una salida rápida, si surge la necesidad!

**Dwarver Miner (Minero Enano)** – Si necesitas buscar tu camino a través de las cuevas, puedes buscarlos por ti mismo, o conseguir que este tipo te ayude. Si puedes prescindir de 4 de oro, él te guiará por cualquier pasaje secreto (no senderos ocultos) que desees. Como con el Explorador (debajo), el personaje no “aprende” los pasajes secretos a menos que se realice la acción de Buscar normal.

**Horse Trainer (Domador de Caballos)** – Cualquier bufón puede montar y alimentar un caballo, pero para conseguir realmente el mejor comportamiento, necesitarás un domador de caballos. Por 10 de oro, este viajero se asegurará de que tus caballos se desempeñen con la máxima destreza. Para este fin, todos los caballos de tu grupo (sin incluir los caballos de los Nativos) maniobrarán a su velocidad de Movimiento menos 1 durante el tiempo en que el domador esté empleado.

**Enchantress (Hechicera)** – Esta mujer que maneja la magia puede ofrecer su asistencia por solo 20 piezas de oro. Aunque no atraerá a monstruos, se apartará y lanzará hechizos en tu favor. Cada ronda de combate, tira en la tabla para ver qué ayuda te proporciona. El personaje contratante determina los objetivos de la Hechicera, si hay alguno.

**AYUDA DE LA HECHICERA**

Tirada:	Resultado:
1	<i>Fiery Blast</i> Tiempo 0
2	<i>Fiery Blast</i> Tiempo 2
3	<i>Fiery Blast</i> Tiempo 4
4	<i>Stones Fly</i> Tiempo 0
5	<i>Stones Fly</i> Tiempo 4
6	Ninguno

**Dragonslayer (Cazador de Dragones)** – Este guerrero tranquilo se unirá a tu grupo por 15 de oro, y luchará en cualquier combate que desees. Sin embargo, cuando intervengan dragones este guerrero cambiará su comportamiento. Lo primero que sucede es que todos y cada uno de los dragones son atraídos por el personaje contratante, sin importar si está escondido en ese momento. El Cazador de Dragones atacará entonces al dragón más grande, determinado por el siguiente orden:

**Dragón Volador Tremendo**  
**Dragón Terrestre Tremendo**  
**Dragón Terrestre Pesado**  
**Dragón Volador Pesado**

Si el personaje elige huir, el Cazador de Dragones es muerto inmediatamente y retirado del juego.

**Strongman (Forzudo)** – Este gran armario no es más que un tipo con músculos. No muy listo y no muy diestro, pero útil no obstante. Por solo 8 de oro se unirá a tu grupo y proporcionará fuerza Tremenda para cualquier propósito excepto el combate. Para este fin él puede acarrear objetos con peso tremendo, o abrir el *Vault*.

**Wood Sprite (Hada del Bosque)** – Una cosa revoloteadora que, una vez capturada (ver arriba) proporcionará una fuente ilimitada de Magia Dorada. Si el personaje captor elige liberar al Hada del Bosque, ella revelará el conocimiento de un sendero oculto cualquiera del Reino (por su lado verde o encantado). Al fallar en capturar el Hada del Bosque, o al liberarla voluntariamente, ella partirá a una loseta de Bosque aleatoria (tirar solo un dado):

**ESCAPE DEL HADA DEL BOSQUE**

Tirada:	Resultado:
1	<i>Deep Woods</i>
2	<i>Linden Woods</i>
3	<i>Maple Woods</i>
4	<i>Nut Woods</i>
5	<i>Oak Woods</i>
6	<i>Pine Woods</i>

El Hada del Bosque no reaparecerá en la misma loseta, por lo tanto volver a tirar si el resultado viola esta regla.

Entrar en un claro de Cueva producirá la muerte inmediata de esta criatura. Además, El Hada del Bosque nunca entrará en un claro de Cueva, incluso cuando deambule sola. Si la criatura tiene la desgracia de aparecer por primera vez en una loseta que solo contiene claros de Cueva, es retirada inmediatamente del juego.

**Jester (Bufón)** – Este molesto compañero está lleno de acertijos, anécdotas y bromas tontas. Vagando aburrido, se unirá inmediatamente a cualquier personaje que elija imprudentemente finalizar su turno en el mismo claro que él. En caso de que haya múltiples personajes, el Bufón se unirá al que tenga más letras en su nombre, tirando al azar si hay empate. Una vez que el Bufón se ha unido a un personaje, se le pegará por el resto del juego. En su presencia, el personaje no puede realizar las fases de Escondarse, Buscar o Descansar.

Solo hay realmente dos maneras de librarse del Bufón. La más obvia es atacarle y matarle. Esta violenta solución dejará tu campamento mucho más tranquilo de manera rápida. La otra manera es entregarle a la Guardia, ya que resulta que está buscado por las autoridades por un truco particularmente desagradable que le hizo al Líder. Esta solución resultará en una bonita recompensa de 20 de oro, y retirará inmediatamente al Bufón del juego.

**Pathfinder (Exploradora)** – Un experimentado viajero que ha tomado nota de cada sendero oculto del mapa. Si eliges contratarla por 4 de oro, te conducirá con gusto por cualquier sendero oculto (no pasajes secretos) que desees. Desgraciadamente sus habilidades *no* confieren al personaje el conocimiento permanente de los senderos ocultos, ya que ella toma cada vez una ruta tortuosa distinta. Los personajes pueden sin embargo “descubrir” los senderos de manera normal, si eligen hacerlo durante una fase de Buscar anotada.

**Woodsmen (Leñador)** – Viajar fuera del camino puede ser muy peligroso sin un guía. Por 10 de oro, el Leñador mejorará tu suerte mostrándote nuevas sendas al permitirte restar 1 de todas las tiradas en la tabla de fuera del camino.

**Doppelganger (Sosías)** – Este viajero no es del todo humano, aunque su origen es incierto. Cualquier personaje dispuesto a prescindir de cualquiera de sus fichas de Acción tendrá un aliado que puede cambiar su apariencia para adaptarse a la situación. Esta habilidad permite al personaje tratar con todos los nativos en la columna de Amigos, sin tener en cuenta la relación de comercio actual. La ficha retenida no está disponible para el personaje, y no puede ser fatigada ni herida por la duración del empleo. La ficha tampoco cuenta para la supervivencia del personaje, dejando al pobre tonto con una menos que herir antes de la muerte.

Debido a su naturaleza, el Sosías no puede ser “despedido”, y permanecerá con el personaje (y reteniendo su ficha) hasta que el plazo expire o el personaje sea muerto. En cualquier caso, el Sosías se desvanece sin dejar rastro, y es retirado del juego, devolviendo la ficha a su propietario.

**Bounty Hunter (Cazarrecompensas)** – Este guerrero solo está interesado en el dinero, y actualmente está buscando un encargo en particular. Una vez contratado por 15 de oro, tirar en la tabla de Encargo (arriba) para determinar lo que busca. Usar 1d6 y restar 2 del resultado – cualquier resultado menor que 1 se convierte en un 1. En cualquier combate donde el encargo esté ausente, tratar este viajero como un mercenario normal. Si el encargo está presente, el Cazarrecompensas se comporta como en Cazador de Dragones en presencia de un Dragón – el encargo es atraído por el personaje contratante sin importar si está o no escondido. El Cazarrecompensas solo atacará al encargo, y no se distraerá por otros objetivos potenciales, ¡incluso si le atacan a él! Al contrario que con el Cazador de Dragones, el personaje no puede huir del combate en el que esté presente el encargo, ya que el Cazarrecompensas le bloqueará hasta que el encargo esté muerto.

**Children (Niños)** – Esta desafortunada banda de vagabundos ayudará a cualquiera que les de comida. Al contrario que otros viajeros, este grupo requiere salarios diarios, y debido a su número, el precio es alto: ¡3 de oro por día! Afortunadamente, los salarios solo necesitan ser pagados mientras el personaje desee mantener la banda con su grupo. La ventaja principal conferida por los Niños es que el personaje puede anotar 2 fases de Buscar extra cada turno. Como esto también se aplica a claros de Cuevas, estos viajeros pueden ser un activo para el personaje dispuesto a divulgar los contenidos de la Ciudad Perdida (*Lost City*). Un tesoro, el *Magic Candy Cane*, te dará un empleo ilimitado de los Niños.

**Cook (Cocinero)** – Incluso el grupo de aventureros más preparado se considera en desventaja si no tiene un Cocinero. Este viajero, si es contratado por 8 de oro, convertirá incluso la comida menos apetecible en cocina de gastrónomo. El personaje se beneficia obteniendo una fase de Descansar adicional.

**Necromancer (Nigromante)** – La oscuridad envuelve a este viajero. Un alto precio de 25 de oro traerá al Nigromante al empleo del personaje. Una vez por Noche, este viajero levantará a los muertos como legado del personaje, para que luchen en su favor. Al final de su empleo, el Nigromante se volverá contra el personaje levantando a los muertos y atacándolo. Independientemente del resultado del combate, el Nigromante se desvanece y es retirado del juego.

**Blacksmith (Herrero)** – Este viajero ambulante prepara su tienda a lo largo del camino para ayudar a aquellos que necesitan trabajo con el metal. Cualquier armadura dañada puede ser reparada por una cuota nominal:

REPARACIONES DEL HERRERO	
Armadura:	Coste:
Traje de Armadura	20 oro
Coraza	10 oro
Casco	5 oro
Escudo	5 oro

**Pickpocket (Ratero)** – Intentar capturar este rufián es la única manera de sufrir su crimen. Fallar en capturarlo dejará al personaje con 2d6 de oro menos. Si el personaje no tiene oro, entonces no pierde nada. Una captura con éxito dará al personaje una nueva fuente de ingresos. Por cada turno gastado en una Morada, tirar en la siguiente tabla:

BOTÍN DEL RATERO	
Tirada:	Resultado:
1	5 oro
2	4 oro
3	3 oro
4	2 oro
5	1 oro
6	nada

**Gate Master (Maestro de los Portales)** – Simplemente contratando a este sabio astrónomo por 5 de oro proporcionará al jugador conocimientos útiles para conquistar el reino. Cuando otros jugadores descubran un portal, el personaje obtiene inmediatamente su conocimiento y puede usarlos como si los hubiera encontrado durante una acción de Buscar.

**Cleric (Clérigo)** – Un hombre santo díscolo que vende sus servicios a los impíos.

SERVICIOS DEL CLÉRIGO	
Servicio:	Coste:
Retirar Maldición	5 oro
Curación total	10 oro

**Mercenary (Mercenario)** – Un guerrero feliz de trabajar codo con codo con el personaje en combate, siempre que reciba una paga de 20 de oro. Al contrario que otros viajeros, el Mercenario se comporta como un Líder Nativo (ver reglas de la 2ª Edición), y puede ser movido independientemente del personaje.

**Siren (Sirena)** – Una criatura que sobrevive atrayendo aventureros masculinos a su trampa seductora. Cualquier personaje masculino que finalice su turno en el mismo claro que la sirena debe tirar en la tabla siguiente:

TRAMPA DE LA SIRENA	
Tirada:	Resultado:
1	Pierde todas las pertenencias
2	Pierde todos los tesoros
3	Pierde todos los tesoros grandes
4	Pierde todos los tesoros pequeños
5	Sin efecto – Puede intentar capturarla
6	Sin efecto – Puede intentar capturarla

Los objetos perdidos son colocados en la casilla de la Sirena en la Carta de Preparación, y la Sirena se desvanece a un claro al azar en una loseta adyacente aleatoria. Si un intento de captura tiene éxito, todos los objetos de la casilla son colocados en una pila en el claro, ordenados al azar, y se comportan como un escondite oculto (ver reglas de la 2ª Edición). En este caso, la Sirena (que no puede sobrevivir en cautividad) muere, y es retirada del juego.

**Shadow (Sombra)** –El remanente de un antiguo mago de tiempos pasados, este viajero deambula por las sombras de los árboles, hasta que un personaje le ofrezca un salario de 12 de oro. Durante su empleo, la Sombra permite al personaje anotar una acción de Visión Mágica en lugar de una acción normal de Buscar.

**Young Knight (Caballero Joven)** – El Caballero Joven busca la aventura, pero teme aquello que no comprende. Cualquier personaje que finaliza su turno con el Caballero Joven es medido y pesado. Si el personaje tiene más de 3 fichas *Magic*, el viajero atacará inmediatamente. Si el personaje no tiene más de 3 fichas *Magic*, el viajero se unirá al personaje por el resto del juego.

**Soothsayer (Adivino)** – El viejo ciego se unirá con gusto a cualquier personaje lo bastante generoso para desprenderse de 8 de oro. Mientras está empleado, el personaje puede cambiar una acción anotada cualquiera durante el turno.

**Bat Hunter (Cazador de Murciélagos)** – Un especialista en combate que solo luchará contra Murciélagos. Por 12 de oro, este luchador se unirá al grupo, pero evitará toda acción de combate. Si hay Murciélagos involucrados, el cazador solo se unirá al ataque mientras haya Murciélagos en la hoja del personaje contratante, y entonces solo para atacar a un Murciélago.

**Gambler (Jugador)** – Un canalla pícaro que siempre está dispuesto a jugar a los dados con el personaje (ver regla 6.1/2 arriba).

**Nobleman (Noble)** – Aprovechando la habilidad de este noble con las personas, cualquier personaje que le contrate por 20 de oro podrá tirar siempre con un nivel más de amistad al tratar con Nativos.

## 8. EVENTOS

**8.1** Algunas fichas revelan eventos significantes pero incontrolables que ocurren en el Reino. Cuando es revelada una ficha de Evento, reemplazar inmediatamente la ficha con la carta del Evento correspondiente, y mostrarla a todo el mundo.

**8.2** Cuatro tipos distintos de evento describen cómo va a ocurrir un Evento:

TIPO DE EVENTO	
Tipo:	Resultado:
Instantáneo	Efecto inmediato – el Evento es descartado
De Duración	Efecto inmediato – el efecto del Evento permanece durante el tiempo mostrado, y luego es descartado
Permanente	Efecto inmediato – el efecto del Evento permanece indefinidamente
Retardado	El Evento no hace efecto hasta el tiempo indicado, en cuyo momento es descartado

**8.3** Los Eventos solo afectan a la loseta en la que está y a todo y a todos los que estén en ella, a menos que se especifique de otra manera. No importa si un personaje está escondido cuando ocurre el evento.

## 9. COFRADÍAS

**9.1** Las fichas de Cofradía, al ser descubiertas por los personajes, son colocadas en el claro con el número más alto que conecte con la loseta *Borderland*. Una vez colocadas, las Cofradías son idénticas a cualquier Morada excepto por lo descrito debajo.

**9.2** Hay tres Cofradías para descubrir, cada una con sus propios requisitos de admisión y beneficios, tal como se muestra:

### LAS COFRADÍAS

Nombre:	Para ingresar:	1er Beneficio	2º Beneficio	3er Beneficio
COFRADÍA DE LUCHADORES	Matar un monstruo Pesado sin ayuda de hechizos mágicos	Fase de Descansar adicional	Estrellas de penetración no afectadas por armaduras	ficha <i>Fight</i> T1**
COFRADÍA DE LADRONES	Robar un tesoro	Fase de Esconderse adicional	-1 en todas las tiradas de saquear y engañar	ficha <i>Move</i> L1**
COFRADÍA DE MAGOS	Aprender cualquier hechizo nuevo	Fase de Encantar adicional	Encantar una ficha gratis (por día)	ficha <i>Magic</i> 1*

**9.3 Avance** – Una vez que cumplas el requisito de ingreso, debes coger una Búsqueda de la pila de búsquedas de esa Cofradía. La Búsqueda cogida debe ser completada antes de poder coger otra.

**9.3/1** Cada Búsqueda completada proporciona al personaje un nuevo beneficio, tal como se indica en la tabla de Cofradías de arriba. Los beneficios se consiguen en el orden mostrado.

**9.3/2** Los beneficios solo son válidos mientras el personaje pertenezca a una Cofradía concreta. Unirse a otra Cofradía cancela inmediatamente todos los beneficios obtenidos.

**9.3/3** Adquirir el tercer y último beneficio depende de la presencia de la única ficha de la Cofradía. Si la ficha ya está en uso por otro personaje, entonces el beneficio no es concedido hasta que el personaje propietario sea muerto o cambie la afiliación de Cofradía.

**a.** Una vez que la ficha esté disponible, al primer personaje elegible en llegar a la Cofradía correspondiente se le concede su uso.

**b.** Múltiples personajes elegibles en la Cofradía deben decidir quién recibirá la ficha, ya sea por decisión unánime o por combate hasta la muerte.

**9.3/4** Los personajes que eligen asesinar a miembros de la Cofradía no reciben los beneficios o fichas únicas del personaje difunto.

**9.3/5** Si un personaje deja una Cofradía (al unirse a otra) y vuelve a “reunirse”, debe volver a comenzar a coger una nueva Búsqueda para obtener el primer beneficio.

**9.4 Búsquedas** – La mayoría de las Búsquedas son autoexplicativas, pero hay algunas designaciones en las cartas que requieren una descripción. Si la carta indica hacer una elección aleatoria (por ejemplo, una localización), entonces debería seleccionarse un método lógico. Por ejemplo, una de las Búsquedas de Magos requiere que visites un claro al azar en el *Sweet Swamp*. Como solo hay cuatro claros, puedes tirar un dado de cuatro caras definiendo antes lo que significa cada resultado) tirar un dado de seis caras hasta obtener uno de los cuatro claros. En cualquier caso, una vez elegida una designación al azar debería ser apuntada y no cambiar (hasta que alguien más coja la misma Búsqueda). Si la carta de Búsqueda tiene un asterisco rojo abajo, esto significa que si todas las condiciones de la Búsqueda ya han sido satisfechas (por ejemplo, tres valles están encantados) debes coger en su lugar otra carta. Si una carta de Búsqueda te da alguna opción entre tres para obtener o descubrir, no tienes que definir por avanzado lo que eliges encontrar.

**11.1/1** Como alternativa a las Búsquedas proporcionadas por esta expansión, puedes elegir usa Búsquedas del “Libro de Búsquedas” disponible en algunos sitios de fans de *Magic Realm*.

## 10. NUEVOS TESOROS

**10.1 Localizaciones Menores de Tesoros** – Hay cinco localizaciones menores de tesoros añadidas en la expansión: *Runestone*, *Box*, *Bag*, *Stump* y *Pouch*. Estas localizaciones de tesoros contienen un único tesoro o hechizo, y son localizadas de la misma manera que otras localizaciones de tesoros.

**10.1/1** Cuando la ficha de una localización menor de tesoros es revelada por primera vez, es colocada en un claro al azar. No se gira boca abajo por el resto del juego.

**10.1/2** Las localizaciones menores de tesoros son descubiertas con un resultado de “Descubrir Fichas” (o “Elegir”) en la tabla de búsqueda de Localizar.

**10.1/3** Una vez que una localización menor de tesoros es “descubierta”, el tesoro es inmediatamente recogido. En el caso de la *Runestone*, el hechizo es despertado, pero no aprendido. El personaje aún debe “Leer Runas” para aprender el hechizo.

**10.2 Anillo de Shejoh** – Una vez que el personaje coloca el anillo en su dedo, su efecto es permanente. No puede ser retirado por la duración del juego, incluso si el personaje es muerto. El efecto es aleatorio, determinado por el dado más alto de 2d6 en la siguiente tabla:

EFFECTO DEL ANILLO DE SHEJOH

Tirada:	Resultado:
1	Se convierte en el Rey Brujo (si ya está en juego, entonces el personaje muere)
2	Se transforma en un Dragón Terrestre Tremendo con magia Negra
3	Permite volver a tirar una vez cualquier hechizo del Poder del Abismo*
4	Permite volver a tirar una vez cualquier hechizo de Maldición*
5	Obtiene una fase de Esconderse extra
6	El anillo no hace efecto

\*ya sea como objetivo o como lanzador del hechizo

**10.3 Fuente** – Tirar en la siguiente tabla una vez por cada acción de Beber anotada:

BEBER DE LA FUENTE

Tirada:	Resultado:
1	<i>Make Whole</i> (ver hechizo para detalles)
2	Descansa todos los asteriscos
3	Descansa 4 asteriscos
4	Retira Maldición
5	Venenosa - 1 herida
6	Sin efecto

## 11. REGLAS DE COMBATE EXPANDIDO

**11.1 Combate a Dos Manos** – Cada arma debe pesar menos que la vulnerabilidad del individuo (ejemplo: El Enano, VUL=Pesado, puede usar 2 armas Medias o una Ligera y una Media). Elegir qué arma es la primaria (por defecto será el arma más pesada). El arma primaria es la única que puede ser alertada, ya sea por un fallo o por una acción en el Paso de Encuentro. El arma secundaria siempre se juega con el lado desalertado boca arriba, sin importar cuál.

**11.1/1** El jugador debe jugar una ficha *Fight* por cada arma. El límite de asteriscos aún se aplica, y solo el arma primaria recibe una bonificación de fuerza por usar fichas *Fight* de fuerza mayor.

**11.1/2** Las armas de proyectil y las lanzas no pueden ser usadas en combate a dos manos. Además, si se manejan dos armas no se puede usar ningún escudo como defensa.

**11.1/3** Al elegir monstruos como objetivos, ambas armas pueden ser usadas contra el mismo oponente o contra oponentes distintos. Dejar claro qué arma está dirigida contra qué oponente (usar las fichas de números rojos para aclararlo, si es necesario).

**11.2 Más Emboscadas** – La lanza, el hacha de mano y \*uf\* la daga pueden ser lanzados estando escondido para una emboscada. La pega es que solo dispones de un ataque por arma. La longitud por lanzar el arma siempre es 12 (sin importar la longitud real del arma).

**11.3 La Parada** – Puedes jugar tu arma en una de las casillas de escudo. Aún tienes que jugar una ficha *Fight*. Se compara la velocidad del atacante con la velocidad del arma/ficha *Fight*, y tiene que anticiparse para parar el ataque. Básicamente, el arma actúa como un escudo con la absorción de daño potencial de la misma arma. Al contrario que los escudos, las armas solo pueden ser destruidas, no dañadas. El daño ha de exceder el peso del arma para destruirla. Cualquier impacto que cause daño Medio aún causa una herida. La razón por la que querías usar la parada es por tener defensa añadida contra múltiples oponentes, mientras esperas la oportunidad de golpear (¡o si simplemente no dispones de un escudo!) Puedes parar con dos armas, siguiendo las reglas indicadas arriba para el combate a dos manos.

## 12. GENERADORES DE MONSTRUOS

**12.1** Tres de las nuevas localizaciones de tesoros son generadores de monstruos. solo se usa uno de esos generadores por juego, elegido al azar y no revelado hasta ser descubierto. Una vez que una ficha de generador es revelada al final del turno de un jugador, se vuelve activa.

**12.2** Un generador activo producirá “enjambres” de monstruos en cualquier turno en que estén “merodeando” (Tirada de Monstruos de 5) en presencia de cualquier magia de color.

**12.2/1** El color puede ser proporcionado accidentalmente por un jugador que gaste una ficha de magia de color (como durante un hechizo), o involuntariamente al acarrear un tesoro que suministre magia de color.

**12.2/2** El color puede ser también suministrado en ausencia de un jugador los días con magia de color (cada séptimo día).

**12.3 Generación de Enjambres** – Los enjambres son producidos al tirar en la siguiente tabla:

**GENERACIÓN DE ENJAMBRES**

Tirada:	Resultado:
1	Nuevo enjambre: 10 monstruos
2	Nuevo enjambre: 6 monstruos
3	Nuevo enjambre: 4 monstruos
4	Nuevo enjambre: 3 monstruos
5	Nuevo enjambre: 2 monstruos
6	Nuevo enjambre: 1 monstruo

**12.3/1** Los nuevos enjambres son colocados en la loseta que contiene la localización de tesoros generadora.

**12.3/2** El tipo de monstruo generado es específico del tipo de generador que lo produce (ver debajo).

**12.4 Movimiento del Enjambre de Monstruos** – Los enjambres de monstruos mueven cada día que el generador esté “merodeando” (Tirada de Monstruos de 5), incluso si no es creado un nuevo enjambre.

**12.4/1** Los enjambres mueven de loseta en loseta como si volaran. Al final del turno de cualquier personaje, el enjambre de monstruos más próximo al personaje es seleccionado y movido una loseta más cerca. Si el enjambre ya está en la loseta del personaje, entonces mueve inmediatamente al claro del personaje.

a. Al elegir el enjambre más próximo, contar simplemente la ruta de losetas más corta entre el personaje y el enjambre. Si múltiples losetas empatan por la distancia más corta, el personaje puede elegir cuál mover.

b. Los enjambres moviendo a la loseta de un personaje no mueven inmediatamente a su claro, permanecen en su lugar “en los bosques”. Los enjambres solo mueven a un claro cuando ocupan la misma loseta antes de mover.

c. A Medianoche, todos los enjambres en claros vuelven a los bosques de la loseta, como si volaran.

**12.4/2** Ningún enjambre de monstruos puede mover más de una vez por turno de juego. Si un personaje finaliza su turno después de que todos los enjambres de monstruos han movido, entonces ningún enjambre de monstruos es movido.

**12.4/3** Si múltiples enjambres ocupan la misma loseta a Medianoche, entonces se juntan en un solo enjambre.

**12.5 Tipos de Generadores** – Hay tres tipos posibles de generadores, de los cuales solo habrá uno en cualquier juego:

**12.5/1 Graveyard (Cementerio)** – Coger monstruos del depósito de No Muertos para crear enjambres. Cualquiera que lance *Raise Undead* estará limitado, ya que este depósito puede quedar vacío por la creación de enjambres de monstruos. Este generador puede ser desactivado “usando” el *Book of the Dead* en el Cementerio. El *Book of the Dead* es entonces retirado del juego, y el Cementerio ya no puede convocar No Muertos. Aún puede ser saqueado normalmente. Fatigar cada búsqueda al saquear en el Cementerio.

**12.5/2 Hive (Colmena)** – Coger monstruos del depósito de Abejas/Fangosos para crear enjambres, usando solo el lado amarillo de los marcadores. También presente en la Colmena está la Abeja Reina. Este monstruo se comporta igual que cualquier otro monstruo. En cualquier momento en que un personaje finalice su turno en el mismo claro que la Abeja Reina, dos enjambres, en lugar de uno, son movidos al final del turno. La Colmena puede ser destruida por tres impactos T (no tienen que ser consecutivos ni ocurrir el mismo día), pero cada vez que la Colmena es golpeada, la Abeja Reina aparece con 1d6 obreras (si hay disponibles) para defenderla. Si la Abeja Reina ya ha sido muerta, entonces nada ocurre (¡ataca!). Una vez que la Colmena es destruida, ya no genera enjambres de Abejas, pero todos los enjambres restantes en el mapa mueven hacia el personaje atacante cada turno en que estén

activos (los demás personajes ya no mueven los enjambres). Si el personaje es muerto, entonces los enjambres vuelven a su actividad normal. Una vez que todos los enjambres han sido destruidos, entonces se han ido para siempre! Saquear la Colmena es como con cualquier otra localización (¡solo un poco pegajoso!).

**12.5/3 Pond (Estanque)** – Coger monstruos del depósito de Abejas/Fangosos para crear enjambres, usando solo el lado verde de los marcadores. La única característica especial de este generador es el tipo de enjambres que crea. Aunque un enjambre puede comenzar con solo unos pocos monstruos, su número puede aumentar con el tiempo a medida que se dividen. Cada vez que un enjambre de Fangosos es movido, tirar en la tabla siguiente:

**DIVISIÓN DE FANGOSOS**

Tirada:	Resultado:
1	Todos los Fangosos se dividen
2	3 Fangosos se dividen
3	2 Fangosos se dividen
4	1 Fangoso se divide
5	No ocurre nada
6	No ocurre nada

a. Cuando un Fangoso se divide pasa a ser dos Fangosos.

b. Si no hay bastantes Fangosos en el enjambre para cumplir con la tirada, entonces todos los Fangosos se dividen.

## 13. PERSONAJES REVISADOS

**13.1 Enano** – El pobre perdedor que elige al Enano descubrirá pronto que a este tipo lo han timado en más de una manera. Solo porque el pequeñajo tenga piernas achaparradas, no hay razón para que penalizar sus actividades de día (¿has visto alguna vez a un Enano cavar en busca de oro?). En vez de eso, el Enano obtiene cuatro actividades durante el día, pero solo puede anotar dos movimientos. Como es su habilidad especial, no le afectan las reglas relativas a las cuevas. Obtiene igualmente cuatro actividades, de las cuales solo dos pueden ser movimientos.

**13.2 Ladrón/Asesino** – Todo el mundo odia al personaje del Druida. Parece injusto tener un personaje que puede evitar completamente todos y cada uno de los monstruos, paseándose ileso por el Reino como una especie de maldito semidiós. Así, el personaje del Druida es reemplazado por uno que parece faltar igualmente en este juego: un Ladrón/Asesino. Este personaje usa las mismas fichas que el Druida (demonios, esto facilita el diseño), excepto que la ficha *Magic II*\*\* del Druida se convierte en la ficha *Stab T2*\*\* del Ladrón/Asesino. Esta es una de esas fichas especiales que obtienen solo unos pocos personajes. Notar que como esta ficha tiene 2 asteriscos, el personaje no podrá jugar una maniobra (haciéndole bastante vulnerable a un ataque). Sin embargo, si crees que tienes oportunidad de matar un monstruo o personaje, entonces un Asesino irá a por ello, ¿verdad? Este personaje puede elegir solo un hechizo (II o VIII) y sus habilidades especiales son las siguientes:

1) Fase de Escondarse extra

2) -1 en todas las tiradas de Robar

## 14. NUEVOS MONSTRUOS

**14.1 Minotauro** – Este monstruo tiene un marcador especial llamado “rodela”. La rodela tiene longitud 0, y ataca como una cabeza de Dragón o garrote de Gigante con H4/L2.

**14.1/1** Cuando el Minotauro es atacado, la rodela actúa como armadura de escudo. Cualquier ataque que impacte en la rodela es reducido en una estrella de penetración, y comparado con la vulnerabilidad de la rodela (H). Si la vulnerabilidad es excedida (daño Tremendo), entonces la rodela es destruida. Cualquier ataque que impacte en la rodela no daña al Minotauro.

**14.1/2** El Minotauro regenera una rodela destruida solo cuando regresa a la Carta de Preparación.

**14.2 Guarida del Minotauro, The Trap (la Trampa)** – El Minotauro custodia una horrenda nueva localización de tesoros llamada la Trampa. Esta localización de tesoros no es como las demás, no requiere un resultado “Descubrir Fichas” con éxito en la tabla de Localizar para empezar a saquear. La advertencia es que tú DEBES descubrir la ficha para ABANDONAR el claro en el que está la Trampa.



**14.2/1** Cualquier personaje o líder contratado que finalice su turno en un claro con la Trampa se considera “atrapado”, y no puede abandonar el claro hasta el momento en que escape (ver regla 14.2/4 debajo).

**14.2/2** Todas las acciones excepto Mover y Volar son acciones legales mientras está atrapado. Otras fichas, objetos o escondites del claro se consideran localizados en la Trampa, y pueden ser localizados/saqueados/recogidos.

**14.2/3** Cualquier personaje o líder contratado puede pasar a través del claro que contiene la Trampa, siempre que no haga ninguna actividad que no sea de movimiento (Escondarse, Buscar, Alertar, Encantar, etc.) mientras está en el claro. Cualquiera que haga una actividad no de movimiento en el claro queda atrapado.

**14.2/4** Un personaje o líder contratado atrapado solo puede escapar de la Trampa tras un resultado con éxito de “Descubrir fichas” o “Elegir” en la tabla de Localización. Una vez descubierta la Trampa, el personaje o líder contratado puede entrar en/salir de la Trampa en cualquier momento sin penalización. Un nuevo tesoro llamado “*Trap Blueprint*” permitirá al personaje o líder contratado escapar de la Trampa en cualquier momento.

**14.3 Abejas/Fangosos** – Estos monstruos especiales son “de una cara”. Es decir, son una Abeja o un Fangoso, pero no ambos. El tipo de monstruo que representan es determinado por las reglas de generadores (ver sección 12). Estos monstruos NO cambian tácticas durante el combate.

**14.4 Estadísticas de los Monstruos** – La siguiente tabla resume la información de los nuevos monstruos:

NUEVOS MONSTRUOS

Nombre:	Vul.	Fama	Notoriedad	¿Blindado?
Minotauro	T	12	12	No*
Basilisco	T	10	10	Sí
Araña de los Túneles	T	7	7	No
Arpía	T	9	9	No
Abeja Reina	T	6	6	No
Elemental de Tierra	T	0	0	Sí
Sombra	H	0	4	No
Carnoplanta	H	0	1	No
Triceratops	H	2	4	Sí
Cosa del Pantano	H	6	6	No
Elemental de Fuego	H	0	0	No
Elemental de Agua	H	0	0	No
Hombre Rata	M	1	1	No
Elemental de Aire	M	0	0	No
Zombi	M	0	4	No
Esqueleto	M	0	1	Sí
Arquero Esquelético	M	0	2	Sí
Espadachín Esquelético	M	0	3	Sí
Abeja	M	0	0	No
Fangoso	M	0	0	No

\*El Minotauro no está blindado, pero usa una rodela como escudo (ver regla 14.1/1 arriba).

## 15. EXPANSION SETUP

**15.1** Preparar el juego de *Magic Realm* es un proceso bastante largo y lento, pero al final vale la pena. El resultado es un mundo muy diferente cada vez que juegas, completado con sorpresas desagradables y lleno de recompensas. Con las nuevas adiciones al juego, detalladas en estas páginas del Reino, viene lo necesario para un proceso de preparación modificado. Los jugadores veteranos de *Magic Realm* reconocerán la preparación básica bajo las modificaciones, y no lo encontrarán muy difícil.

**15.2 Preparación del Mapa** – Preparar el mapa es esencialmente lo mismo, excepto que hay unas pocas losetas más. El *Magic Realm* original consiste en 5 losetas de Bosque, 5 de Cuevas, 5 de Montaña, y 5 de Valle, para un total de 20. Se añaden aquí dos nuevas categorías de losetas: Pantano (5) y Especial (9). Todas las losetas de Pantano, y 5 de las losetas Especiales (elegidas al azar) se añaden las 20 originales, para un total de 30 losetas. El mapa es preparado entonces como se describe en las reglas de la 2ª Edición, comenzando por *Borderland*.

**15.3 Colocación de fichas** – Para acomodar todos los nuevos elementos del juego, la colocación de fichas es ligeramente distinta de la original. Básicamente, las fichas se dividen en dos depósitos: un depósito de “Fichas Mayores” y un depósito de “Fichas Menores”, como se muestra en la tabla inferior y en la regla 14.4:

DEPÓSITO DE FICHAS MAYORES

Nombre:	Original:	Expansión:	Total:
Sonido	10		10
Localizaciones de Tesoros	8	5	13
Portales		4	4
Viajeros		6	6
Cofradías		3	3
Grupos	2	2	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>30</b>

**15.3/1** Las cinco localizaciones de Tesoros nuevas son *Stones*, *Trap*, *Tree*, y *Web*, más 1 ficha de “Localización de Tesoros Generadora” aleatoria, elegida entre *Hive*, *Graveyard*, y *Pond*. El generador aleatorio permanece “sin revelar” hasta que sea descubierto durante el juego.

**15.3/2** Combinar todas las fichas resaltadas en amarillo (sonidos, localizaciones de tesoros, portales, viajeros y cofradías) y mezclarlas a fondo. Retirar cuatro pilas separadas de cinco fichas del depósito de Fichas Mayores y apartarlas para los Grupos *Lost City*, *Lost Castle*, *Necromancer's Tower*, y *Gate of Chaos*. Estas cuatro pilas solo serán colocadas en el mapa con el descubrimiento de la ficha del Grupo correspondiente.

**15.3/3** Retirar cuatro fichas del depósito y mezclarlas con la ficha del grupo *Lost City*, y distribuirlas al azar por cada una de las losetas de Cuevas.

**15.3/4** Retirar cuatro fichas más y mezclarlas con la ficha del grupo *Lost Castle*, y distribuirlas al azar por cada una de las losetas de Montaña.

**15.3/5** Retirar cuatro fichas más y mezclarlas con la ficha del grupo *Necromancer's Tower*, y distribuirlas al azar por cada una de las losetas Especiales.

**15.3/6** Las 5 fichas restantes son apartadas para usarlas con el depósito de fichas Menores como se describe en la siguiente sección.

**15.4** Se crea un Depósito de Fichas Menores tal como se muestra:

MINOR CHIT POOL

Nombre:	Original:	Expansión:	Total:
Localizaciones de Tesoros Menores		5	5
Eventos		5	5
Oro		5	5
En Blanco		10	10
<b>TOTAL</b>		<b>25</b>	<b>25</b>

**15.4/1** Mezclar todas las 25 fichas del depósito de Fichas Menores. Retirar 10 fichas al azar y mezclarlas con las 5 fichas restantes del depósito de Fichas Mayores (ver 15.3/6 arriba). Distribuir estas 15 fichas como se indica:

1 ficha en cada loseta de Cuevas (total = 5)

1 ficha en cada loseta de Montaña (total = 5)

1 ficha en cada loseta Especial (total = 5)

**15.4/2** Las restantes 15 fichas del depósito de Fichas Menores se distribuyen como sigue:

1 ficha en cada loseta de Valle (total = 5)

1 ficha en cada loseta de Bosque (total = 5)

1 ficha en cada loseta de Pantano (total = 5)

**15.5 Carta de Preparación de Tesoros II** – Se proporciona una nueva Carta de Preparación. Prepararla al mismo tiempo que se prepara la Carta de Preparación de Tesoros, colocando tesoros y hechizos como se indica. Notar que también se tienen que colocar cartas de Eventos y de Viajeros. Los números a lo largo del borde izquierdo de la carta indican la tirada de monstruos requerida para que los nuevos monstruos “merodeen”.

## LISTA DE HECHIZOS

Los efectos específicos están explicados con más detalle en el cuerpo principal de las reglas. La Lista de Hechizos se concentra en la idiosincrasia de cada hechizo. Los hechizos están agrupados por tipo y cada hechizo está indicado en el siguiente formato:

**NOMBRE DEL HECHIZO** (Tipo/magia de color necesaria para lanzar el hechizo), **objetivo del hechizo**, **Duración del hechizo**: Explicación de los efectos del hechizo.

### HECHIZOS DE TIPO I

**PRAYER** (I/Blanca), **un personaje**, *Permanente*: El personaje obtiene una fase de Descansar extra.

**VISION** (I/Blanca), **un personaje**, *Instantáneo*: Inmediatamente descubre cada sendero oculto y pasaje secreto de la loseta actual.

**MIRACLE** (I/Blanca), **una ficha**, *Fase*: Este hechizo permite al personaje convertir cualquier ficha de Acción (*Move*, *Fight*, *Magic*, *Duck*, *Berserk*) en una ficha "Milagro" que puede ser usada a conveniencia.

1. Las fichas *Magic* o de usadas para lanzar el hechizo no pueden ser objetivo de conversión, y son fatigadas normalmente.

2. La ficha Milagro es apartada y no puede ser usada para combate, movimiento, fatiga o heridas (nota: esto significa que el personaje puede

morir, incluso aunque la ficha Milagro permanezca intacta).

3. En cualquier momento en que cualquiera haga una tirada de dados por cualquier razón, el propietario de la ficha Milagro puede jugar la ficha y forzar una única repetición de la tirada de los dados. La mejor tirada (según decida el propietario de la ficha Milagro) debe ser usada. Fichas Milagro adicionales jugadas solo modifican la tirada elegida.

4. Una vez que la ficha Milagro ha sido jugada, vuelve a su función original, y es colocada en la zona de heridas. Una ficha Milagro no tiene por qué ser jugada, y puede ser colocada en la zona de heridas en cualquier momento (nota: la ficha Milagro debe ya existir antes de que se realice la tirada de dados afectada).

### HECHIZOS DE TIPO II

**HEAL** (II/Gris), **un personaje**, *Instantáneo*: Inmediatamente cura cuatro asteriscos.

**ROCKS GLOW** (II/Dorada), **claro de Cuevas**, *Día*: Puedes realizar fases Solares en el claro afectado.

**FLAME SWORD** (II/Púrpura), **un personaje**, *Combate*: Usa la conjurada "Espada Lameante" en combate (L★★). La velocidad de la espada es determinada por la ficha *Fight*.

**HYPNOTIZE** (II/Gris), **un Nativo**, *Día*: El Nativo objetivo es contratado por un día.

**SWORD SONG** (II/Gris), **una espada**, *Combate*: La espada objetivo queda alertada durante todo el combate y gana una estrella de penetración.

### HECHIZOS DE TIPO III

**SLEEP** (III/Dorada), **un claro**, *Ataque*: Finaliza el combate en el claro por ese día.

**FLEET FOOT** (III/Dorada), **un personaje**, *Día*: Los claros de Montaña solo requieren una fase de Mover anotada.

**SPIDER WEB** (III/Dorada), **un individuo**, *Ataque*: El oponente permanece atado a la casilla de combate durante toda la Noche.

**BEWILDER** (III/Dorada), **un claro**, *Combate*: Todos los monstruos del claro son incapaces de cambiar tácticas durante el combate.

**SEND** (III/Dorada), **cualquier número de Lobos**, *Ataque*: Mueve y combate con Lobos.

### HECHIZOS DE TIPO IV

**ICE STORM** (IV/Púrpura), **un claro**, *Ataque*: Todo lo que hay en el claro (incluido el lanzador del hechizo) es atacado con *Smash M4★*.

**WALL OF FORCE** (IV/Gris), **una casilla de combate**, *Ataque*: Una casilla de combate queda completamente bloqueada.

**MAGIC SHIELD** (IV/Púrpura), **un personaje**, *Combate*: Funciona como un escudo Pesado que no puede ser dañado.

**MAGIC MIRROR** (IV/Púrpura), **un claro**, *Ataque*: Todos los ataques mágicos rebotan e impactan en el lanzador del hechizo.

**ELEMENTAL** (IV/Púrpura), **un personaje**, *Combate*: Tirar para ver qué Elemental es convocado para luchar por ti:

#### ELEMENTAL CONVOCADO

Tirada:	Resultado:
1	Elegir
2	Tierra
3	Fuego
4	Agua
5	Aire
6	Sin efecto

## HECHIZOS DE TIPO V

**DRAIN LIFE** (V/Negra), **un monstruo**, *Ataque*: Mata al monstruo y descansa asteriscos: T = 4, H = 3, M = 2. Este hechizo, dirigido contra un monstruo, es usado como cualquier Hechizo de Ataque, excepto que cuando impacta el monstruo es muerto instantáneamente, sin importar su tamaño. El tamaño del monstruo determina cuántos asteriscos son descansados:

### CONSUMIR VIDA

Tamaño del monstruo:	Resultado:
Tremendo	Descansa 4 asteriscos
Pesado	Descansa 3 asteriscos
Medio	Descansa 2 asteriscos

**RAISE DEAD** (V/Gris), **un claro**, *Instantáneo*: Tirar una vez en la tabla de Levantar Muertos (debajo) para el resultado. Cualquier No Muerto levantado está bajo control del lanzador del hechizo durante una Noche, después de los cual expiran. No se pierde Fama o Notoriedad cuando los No Muertos son destruidos.

### LEVANTAR MUERTOS

Tirada:	Resultado:
1	18 No Muertos enemigos atacan al lanzador del hechizo
2	Levanta 18 No Muertos
3	Levanta 12 No Muertos
4	Levanta 6 No Muertos
5	Levanta 1 No Muerto
6	Sin efecto

**ANIMATE** (V/Negra), **un monstruo muerto**, *Permanente*: Cualquier monstruo muerto en el mismo claro que el lanzador del hechizo durante la misma Noche en que este hechizo es lanzado, es revivido. Las velocidades de Movimiento y Combate del monstruo revivido son incrementadas en 1, creando una versión más lenta del original. La bestia animada se comporta como un mercenario nativo, acompañando al personaje, pero no viajando por sí mismo.

1. Un monstruo animado no puede regresar a la Carta de Preparación hasta que sea muerto de nuevo, o el lanzador del hechizo permita que la fuente de magia Negra expire. Si el monstruo es muerto de nuevo en combate, el hechizo se rompe. Un monstruo reanimado muerto permanece muerto, y no puede ser reanimado de nuevo. En ausencia de magia Negra, la bestia animada caerá muerta y se desintegrará en polvo.

2. Los monstruos animados no otorgan puntos de fama o notoriedad cuando son muertos.

**FAMILIAR** (V/Negra), **una ficha Magic más cualquier número de fichas adicionales de un único personaje**, *Permanente*: Las fichas componen un nuevo personaje sin habilidades especiales.

## HECHIZOS DE TIPO VI

**BODY DOUBLE** (VI/Gris), **un personaje**, *Combate*: Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier personaje. Una vez lanzado, se utiliza una nueva hoja de combate separada como el "doble" mágico del personaje, y marcada en secreto. Durante el combate, el "doble" se mueve exactamente como lo hace el lanzador del hechizo (no es necesario marcar el movimiento en ambas hojas – se asume que son la misma). Cualquier monstruo no controlado o nativo no contratado que sea asignado aleatoriamente al personaje, es también asignado aleatoriamente a una de las hojas de combate. Cualquier personaje, así como cualquier habitante contratado o controlado, puede seleccionar en cuál de las dos hojas de combate atacar, sin saber por supuesto cuál es la real. Cualquier impacto en la hoja del "doble" disipará la ilusión, y la hoja es retirada. Los impactos sobre la hoja de combate del personaje se resuelven normalmente.

*Ejemplo*: El Mago no quiere atraer ningún monstruo, pero su compañero el Caballero Negro no puede luchar contra todos a la vez. Él lanza *Body Double* sobre el Caballero, confundiendo a la formación de monstruos ante

él, dándoles el margen que necesitan para sobrevivir a la batalla.

**TEMPORAL VORTEX** (VI/Todos), **un claro**, *Combate*: La última ronda de combate es repetida.

**OPEN GATE** (VI/Cualesquiera dos), **un personaje**, *Día*: Viaja a cualquier portal descubierto.

**MYSTIC BOOTS** (VI/Gris), **un personaje**, *Día*: Puede usar *Move M3* en combate o movimiento.

**MAGIC ARROW** (VI/Dorada), **un individuo**, *Ataque*: Proyectil M★★ longitud=14.

**FIGHTING HANDS** (VI/Gris), **un personaje**, *Combate*: Puede usar *Fight H3* en combate.

## HECHIZOS DE TIPO VII

**SLOW MONSTER** (VII/Dorada), **un individuo**, *Combate*: Aumenta el ataque y el movimiento en 2.

**LEVITATE** (VII/Púrpura), **un tesoro**, *Día*: El objeto objetivo tiene peso despreciable.

**REPAIR ARMOR** (VII/Gris), **un objeto o armadura**, *Instantáneo*: La armadura objetivo es reparada.

**INVISIBLE GUARDIAN** (VII/Púrpura), **un personaje**, *Combate*: No puede ser anticipado durante una ronda de combate.

**LUCKY BLOW** (VII/Gris), **una ficha Fight**, *Instantáneo*: Una ficha *Fight* inflige daño T solo durante una ronda.

**TURN UNDEAD** (VII/Gris), **No Muertos**, *Combate*: Todos los No Muertos en el claro cesan inmediatamente de combatir.

## HECHIZOS DE TIPO VIII

**DISGUISE** (VIII/Gris), **grupo de nativos**, *Día*: Tratar el grupo de nativos objetivo como Amigos.

**FEAR** (VIII/Púrpura), **cualquier número de monstruos, nativos, y/o personajes**, *Ataque*: Todos los afectados huirán.

**DUEL** (VIII/Cualquiera), **dos Monstruos Tremendos**, *Combate*: Los monstruos solo uno contra otro hasta que uno quede victorioso.

**HOP** (VIII/Dorada), **un personaje**, *Instantáneo*: El personaje se transporta a un claro al azar en la misma loseta.

**FIRE TRAP** (VIII/Púrpura), **una casilla de combate**, *Ataque*: Todo lo que haya en la casilla de combate sufre daño L★★★.

**SPARKLE** (VIII/Dorada), **todos los monstruos en el claro**, *Instantáneo*: Este hechizo solo puede ser lanzado durante el Paso de Encuentro del combate. Por supuesto, el personaje ha de ser capaz de superar o igualar la velocidad del monstruo más rápido para poder lanzar el hechizo. Una vez lanzado, se hace una tirada de 1d6 para cada monstruo en el claro. Si el resultado es 5 o 6, entonces el monstruo queda inmediatamente sin asignar, y no ataca a nadie durante la ronda de combate actual. Los monstruos sin asignar son asignados de manera normal en la ronda siguiente.