

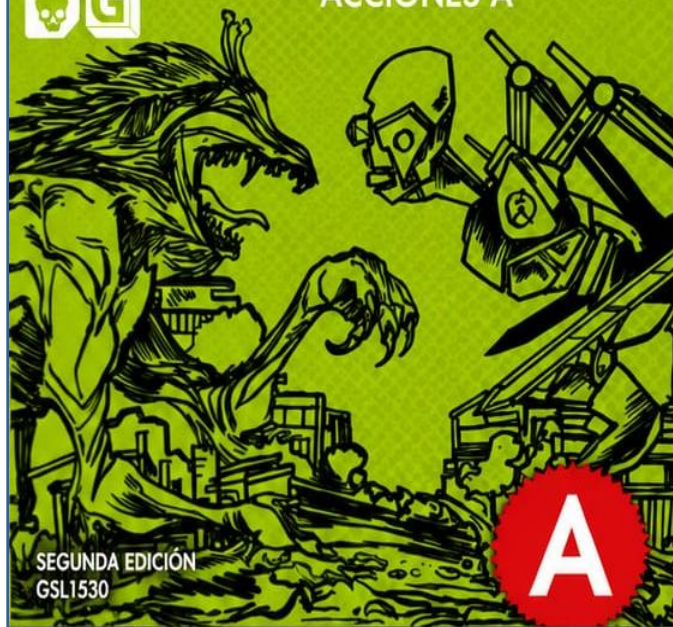
3

JUEGO
DE CARTAS
DE FANTASÍA
OSCURA



DARK venture

ACCIONES A



SEGUNDA EDICIÓN
GSL1530

gasta 1 PA, cualquier personaje controlado por el jugador puede ahora ver (ACCIÓN 005), caminar alrededor (ACCIÓN 008), o alcanzar a través (ACCIÓN 006), o lanzar algo a través del anillo (ACCIÓN 007).

ACCIÓN 008: Caminas alrededor del anillo y te maravillas ante la niebla de chispas que ves desde el lado opuesto. Desde atrás, se asemeja mucho a lo que se ve desde delante, un anillo giratorio de chispas. Estás demasiado lejos para inspeccionarlo más de cerca, pero, si te acercaras más, podrías ser capaz de hacer que girara y lanzara chispas. A medida que el anillo continúa girando y chisporroteando, por 1 PA, cualquier personaje controlado por el jugador puede ver (ACCIÓN 005), alcanzar a través (ACCIÓN 006), o lanzar algo a través del anillo (ACCIÓN 007).


ACCIÓN 009: Untas una gruesa capa de suciedad y mugre del suelo y la esparces cerca de la entrada al edificio, y muy silenciosamente, te agachas y miras dentro. Es tan oscuro que apenas puedes ver la tenue luz brillante de varias figuras fantasmas y vagas, humanoides. Parecen estar en medio de un ritual, sin duda por un propósito oscuro.

Los fragmentos transparentes llenan una pequeña bolsa de tela con polvo rojo, átala y colócala en un hoyo en el suelo. Se precipitan realizando intrincados gestos con sus manos. Por tu horror, una de las criaturas gira y te mira directamente. Los ojos brillan con una espeluznante luz azul-verdosa en los sótanos de su hundida y lamentable cara, como si mirara a través de ti, hacia más allá.

Saca 1 carta al azar de tu mano y barájala en el mazo correspondiente. Roba otra carta. Das un paso atrás hacia la ventana (no repitas esta acción). Puedes entonces rodear el edificio (ACCIÓN 010) gratis o, si alguien aún no lo ha hecho, entrar al bator (ACCIÓN 011) por 1 PA.

4

ACCIONES INDIVIDUALES

NOTA: Consulta la versión en solitario de una acción marcada con  en la sección de ACCIONES EN SOLITARIO de esta guía en la página 25.

ACCIÓN 001: Tu ubicación actual en el mapa señalado está marcada con un cartel que dice: «ESTÁS AQUÍ». Las secciones del mapa son inexplorables, pero puedes hacerte una idea de direcciones hacia varias ubicaciones cercanas que parecen interesantes. Roba 1 carta de ubicación y ponla en tu mano. Si es posible, descarta un objeto o carta de personaje que no sea de tu agrado. Una vez por turno, por 1 PUNTO DE ACCIÓN (PA), puedes robar 2 cartas de ubicación adicionales de esta manera eligiendo un jugador con un héroe o seguidor portando un arma en esta ubicación.

Si alguien ya lo ha hecho, puedes, por 1 PA, DESTRUIR EL MAPA (ACCIÓN 002) o SUBIR AL BARCO (ACCIÓN 003), o UNIRTE AL BARCO (ACCIÓN 004).

ACCIÓN 002: Rompes el mapa por el tablón del cartel. No se destruye y no se puede volver a leer por ningún medio. No se pueden realizar más acciones usando el mapa en este juego. Puedes, si alguien ya lo ha hecho, realizar otras acciones mencionadas en la ACCIÓN 39.

ACCIÓN 003: NOTA PARA EL LECTOR (NO LEAS EN VOZ ALTA): Si RHORGONKRUL está en juego, déjalo donde está y lee la ACCIÓN 035; si RHORGONKRUL no está en juego, lee la ACCIÓN 036.

ACCIÓN 004: NOTA PARA EL LECTOR (NO LEAS EN VOZ ALTA): Si RHORGONKRUL está en juego, déjalo donde está y lee la ACCIÓN 037; si RHORGONKRUL no está en juego, lee la ACCIÓN 038.

2

transportado allí al instante.

Si tu tirada total es de 10 o más, el vórtice se disipa y el centro vacío se convierte en humo. Caminas con cautela hacia el centro de la habitación donde ocurrió la explosión. Una fina capa de hollín es todo lo que queda del ritual que presenciaste. Empiezas a sentir desvanecimiento e inestabilidad como si te empujara una mano invisible. Al recuperar tu equilibrio, una extraña sensación te invade. Sientes como si tu destino hubiera cambiado de alguna manera.

Toma cualquier carta sin revelar de la mano de otro jugador para ti, si es posible, deséchala si es necesario y termina tu turno.

ACCIÓN 012: Das un silbido rápido, un silbido mientras saludas con una onda amistosa. Con ligera vacilación, el individuo se pone de pie y te saluda. Se establece una conversación. El guerrero se muestra simpático ante los peligros que enfrentas y ansioso por ayudarte en tu misión.

Este héroe se alinea con tu héroe y seguidor. Si cualquier otro héroe controlado por el jugador o su seguidor intenta ingresar a una ubicación ocupada por este héroe, su jugador debe tirar 1d6 + SUERTE (una vez por intento de personaje para pasar). Si el total de la tirada es 8 o más, ese personaje se convierte en amigo de este héroe y puede pasar sin problemas por el resto de este juego. Si el total de la tirada es 7 o menos, este héroe se volverá *AGRESIVO* con el personaje por quien estás tirando.

ACCIÓN 013: Levantas el ritmo y corres hacia este individuo moreno, iniciando con ellos. Se quedan, muy agitados, y desenfundan su arma.

Tira 1d6 + SUERTE. Si tu tirada total es 7 o menos, lee la ACCIÓN 044. Si es 8 o más, lee la ACCIÓN 045.

6

ACCIÓN 005: Observas a través del anillo giratorio de chispas y ves un mundo etéreo de humo y niebla arremolinándose. Desde el interior del anillo emana un ardiente y sulfuroso aroma. Varias figuras fantasmales y transparentes flotan holgadamente delante de tu vista. Por 1 PA, cualquier personaje controlado por el jugador puede ahora caminar alrededor (ACCIÓN 008), alcanzar a través (ACCIÓN 006), o lanzar algo a través del anillo (ACCIÓN 007).

ACCIÓN 006: 🌀 Extiendes rápidamente un brazo a través del borde chisporroteante. Si ningún jugador invoca a GHOST Faction, tu personaje sufre inmediatamente 1d6 puntos de daño. No puedes ver con claridad a través del humo en el otro lado del anillo, pero notas varias figuras semi-transparentes flotando por allí. Extiendes a ciegas la mano, agarrando algo y tirando hacia fuera la desgarradora llama. A medida que el anillo giratorio empieza a encogerse, desaparece con un audible "pop". Es una buena idea que otro jugador saque 1 objeto de su inventario (dejando caer un objeto si es necesario). Si no tiene ninguno, roba 1.

Tira 1d6 + SUERTE. Si el resultado es 10 o menos, tus acciones han llamado la atención de un LOBO SARKAG. Busca en la baraja de personajes un LOBO SARKAG. Si hay uno, colócalo en esta ubicación, luego baraja. Si el resultado de tu tirada es 11 o más, tu personaje no atrae la atención.

ACCIÓN 007: Elige 1 objeto del inventario de tu personaje para lanzar.

Con cautela, sacas un objeto de tu mochila y lo lanzas a través del anillo giratorio de chispas. Desaparece ante tu vista, cayendo en otra dimensión. Coloca el objeto elegido en el portal de otro jugador. Puede que se requiera descartar un objeto o personaje suyo para aceptarlo. El portal se mantiene estable y empieza a girar más rápido si se

3

ACCIÓN 014: 🌀 Sacas tu arma y corres agresivamente hacia el extraño. Te enfrenta y saltas a sus pies, arma desenvainada. Su petición es que te pongas en pie o caigas sin vida y no escuches sus advertencias. Se convierte en "AGRESIVO" y se dirige hacia ti para el resto de la partida. Te enfrenta inmediatamente en combate con un +1 al primer GOLPE.

Si tu personaje es derrotado, este héroe toma 1 OBJETO de tu personaje, elegido por el jugador que controla a este héroe. Quedas inconsciente si tu personaje es derrotado en LOS CAMINOS CRUZADOS, y tu turno termina. Si este héroe es derrotado, se vuelve automáticamente consciente en 2 RONDAS, recuperando 25 de SALUD.

Después de la batalla, gane o pierda el extraño, todos los demás héroes (y sus seguidores) tiran los dados que se indican a continuación hacia este héroe y entran o pasan por una ubicación donde se encuentran: tira 2d6 + SUERTE por personaje, con un resultado total de 7 o menos, este héroe se vuelve "AGRESIVO" hacia el personaje que sacó ese resultado.

ACCIÓN 015: Elige 1 objeto del inventario de tu personaje para tirar.

El objeto que tiras cae cerca del extraño. Se queda allí y, con mirada confundida, se acerca para recogerlo. "Te gustaría que hiciera esto, supongo", gruñe el extraño, colocando el objeto en su inventario. Asientes con la cabeza y te acercas con cautela al principio, y los dos entablan una conversación amistosa.

Este héroe parece gustarte y se ofrece a ayudarte en tu misión, ofreciéndose a sostener y proteger cualquiera de tus objetos y defenderlos como si fueran propios. Puedes volver en cualquier momento para recuperar tus objetos sin coste de PA.

7

DARK VENTURE LIBRO DE ACCIONES A

NOTA: Al usar el LIBRO DE ACCIONES A, consulta siempre la GUÍA DE UBICACIONES A a menos que una guía indique lo contrario.

Todas las cartas de ubicación tienen un número en un CÍRCULO AZUL que se refiere a una entrada de la GUÍA DE UBICACIONES. Algunas ubicaciones también tienen un número en un HEXÁGONO VERDE que corresponde a una entrada del LIBRO DE ACCIONES en las secciones correspondientes de este libro.



Las cartas de ubicación que tienen un HEXÁGONO VERDE NUMERADO requieren que el HÉROE o SEGUIDOR del jugador entre en la ubicación para desencadenar la ACCIÓN.

Cuando un héroe o seguidor controlado por un jugador entra en la ubicación, OTRO JUGADOR (o, si juegas en solitario, el PROPIO JUGADOR) debe entregar la entrada de ACCIÓN en el LIBRO DE ACCIONES que corresponde al número del HEXÁGONO VERDE en la carta de ubicación.

Después de que se haya completado una ACCIÓN, el turno del jugador actual continúa a menos que se especifique lo contrario.

En algunas ocasiones, puede haber MÚLTIPLES ACCIONES que un héroe o seguidor de un jugador pueden realizar mientras están en una ubicación, tal como se indica en esta guía. Si el turno de un jugador termina antes de haber resuelto todas las acciones posibles en una ubicación y, en su siguiente turno, han gastado los 3 puntos de acción, cualquier HÉROE o SEGUIDOR del JUGADOR puede reanudar donde el jugador lo dejó, realizar acciones según lo descrito en esta guía y resolver las acciones que aún no se hayan resuelto.

© 2024, Gilded Skull Games. Todos los derechos reservados.

1

ACCIÓN 010: Mientras caminas alrededor del perímetro del edificio, te invade un gris y lúgubre presentimiento. Es una barricada con una baja pared que encierra un lúgubre montículo. La zona amurallada está llena de carroñías de otro mundo. Algunas parecen ser criaturas que has visto recientemente (las que pensabas que nunca volverías a ver), mientras que otras son esqueletos y restos óseos de otra época. Si alguien aún no lo ha hecho, puedes mirar por la ventana (ACCIÓN 009) gratis, o puedes entrar en el establo (ACCIÓN 011) por 1 PA.

ACCIÓN 011: 🌀 Desbloqueas rápidamente la puerta delantera de la estructura y la empujas; sus crujientes bisagras chirrían. El espectáculo ante ti no se parece a nada que hayas visto, y te perseguirá el resto de tu vida. Tres monstruos fantasmáticos con ojos azules luminosos, sus cuerpos se derriten entre sí, completan cualquier negocio que tuvieran, se enfrentan a ti. Las figuras comienzan a girar en círculo, creando un vórtice, y al cubrirte una enorme energía mágica explota hacia arriba desde lejos, más allá de la estructura.

Tira 1d6 + SUERTE. Si tu total es 6 o menos, tienes una visión de un destino lejano. Dibuja una ubicación; colócala en cualquier lugar (puede estar en una posición que no sea adyacente a tu personaje); luego lee la entrada de esa ubicación inmediatamente. El vórtice giratorio se disipará y sentirás un poco de náusea. Todo lo que queda aquí es un profundo y vacío agujero en el suelo.

Si tu tirada total es de 7-9, sientes que tu cuerpo se desmaterializa. Dibuja una ubicación; colócala en cualquier lugar (puede estar en una posición que no sea adyacente a tu personaje); luego lee la entrada de esa ubicación inmediatamente. Tu héroe es

5

Además, gracias por tu regalo, el héroe abre su mochila y te entrega un objeto que cree que te será útil. Roba 1 objeto y, si ya tienes uno, suéltalo. Puede que esté en su posesión o que te dé 1 para que este héroe lo sostenga. Al despedirte, el héroe dice que espera volver a verte pronto.

ACCIÓN 016: Caminas con cautela alrededor de la torre y notas una pila inusualmente ordenada de palos secos y hojas bajo la base.

Tú quitas varias ramas pequeñas que revelan una caja metálica rectangular. Tiene un pestillo con clip, sin cerradura, y no parece especialmente sospechosa. Puedes elegir dejarla (ACCIÓN 018) o intentar abrir la caja metálica (ACCIÓN 019).

ACCIÓN 017: Escalas una endeble y oxidada escalera metálica que apenas está sujeta al lateral de la torre. Al llegar a la cima, descubres una pequeña trampilla que te dará paso a la estructura de madera de arriba.

Puedes intentar abrir la trampilla por 1 PA tirando 2d6 + PODER. Si el resultado total es 12 o más, tienes éxito al abrir la trampilla; lee ACCIÓN 020. Si el resultado total es 11 o menos, la puerta no cederá, y debes salir de la torre bajando la escalera.

Además, si aún no has explorado completamente, por 1 PA puedes bajar y rodear la torre (ACCIÓN 016), o, si no te queda PA, puedes dejar la torre y volver a la carretera.

8

entrada de la ubicación inmediatamente. A cambio, sin coste de PA, tu personaje puede moverse a la nueva ubicación caminando.

ACCIÓN 025: Dibuja un objeto y colócalo en el inventario del PRIMER HÉROE o SEGUIDOR del jugador que entre en esta ubicación. Puede robar otro objeto si es necesario. Alguien ha visto dónde se encuentra tu personaje y lo quiere. Encuentra a un VARPEN en la baraja de personajes, si está disponible. Equipalo y colócalo en esta ubicación, y luego baraja.

ACCIÓN 026: El primer héroe o seguidor en entrar en esta ubicación pasa por un cambio temporal, activando un cambio de turno: todos los jugadores roban una MISIÓN HEROICA adicional. Alguien se arrastra desde debajo del puente. Descarta al personaje dibujado hasta que se encuentre a un personaje que lleve un arma. Equipalo y colócalo en esta ubicación. Añade 2 objetos dibujados a su inventario si es posible.

ACCIÓN 027: Cualquier persona que entre en esta ubicación y que no sea Krohshel está involucrada en un juego o lo pase con Krohshel (anunciado) en "LOS CRUCES"; o dibújalo si es necesario, barájalo y colócalo aquí. Al comienzo del turno de cada jugador, tira 1d6: el resultado total del lanzamiento determinará cuántas ubicaciones buscará el JUGADOR DE KROSHEL'S SHACK para encontrar otro personaje, o si en esa ubicación le toca cuando otro personaje entra, tira 1d6 + SUERTE por ese personaje.

Si el resultado total del tiro es 7 o menos, Krohshel se vuelve "AGRESIVO" hacia ese personaje (por ahora) y lo ataca. Si es derrotado en su choza, el ganador roba su carta. Krohshel se cura por completo y queda automáticamente inconsciente al comienzo de la SIGUIENTE RONDA DE JUEGO. No atacará a la misma persona en la misma ronda de juego en la que él o el personaje traspasaron

12

y el cerrojo que la sujetaba en su lugar. Ascendes con cautela por la escalera hasta la estructura de la atalaya desmoronada. El suelo cruje y cruje bajo tu peso. Con cada paso, sientes como si fueras a derrumbarte. Haces tu camino entre los escombros y, entre ellos, avanzas, usando la luz de una ventana. Debajo de ella hay un gran escritorio con un voluminoso dispositivo mecánico de aspecto arcaico sobre una superficie astillada. En medio de las hojas y cristales rotos esparcidos, ves algo cerca del dispositivo. Tira 2d6 + MENTE.

Si el total de tu tirada es 12 o más, alcanzas con éxito el escritorio y delicadamente levantas un cristal roto que está cubierto de hojas. Reachas debajo para sacar un objeto. Roba 3 cartas de objeto, toma 1 en tu inventario de personaje (descartando un objeto si es necesario) y baraja el resto de nuevo en el mazo de objetos. No hay nada más de interés en la estructura en descomposición, así que sales de la atalaya y regresas al camino. Si todavía no has explorado por completo, tu personaje puede continuar explorando la torre (ACCIÓN 016) por 1 PA.

Si el total de tu tirada es 11 o menos, avanzas con torpeza hacia el escritorio y tus pesados pasos hacen que el suelo se hunda. Las vigas crujen fuerte y, antes de que puedas hacer algo, el suelo colapsa. Canes desde toda la altura de la torre y sobre el suelo. Toma 3d6 (menos tu carácter de PODER) como daño. Aterrizas en una caja metálica oculta bajo un montón de maleza baja. Si no has intentado abrir la caja, ahora puedes hacerlo por 1 PA (ACCIÓN 019). O, puedes dejarla y volver por el camino (ACCIÓN 018).

ACCIÓN 021: Descartas cartas del mazo de personaje hasta encontrar 1 carta de personaje que lleve un arma, equípala y colócala en tu inventario.

10

de varias enredaderas que se arrastran casi imperceptiblemente desde el camino hacia la maleza. Una figura alta con rostro verde se mueve hacia una ventana de la torre y luego desaparece rápidamente. Mueve al HOMBRE PLANTAMAN aquí si está en juego. Si algún jugador lo está transportando, ponlo aquí, luego barájalo. Equipalo, luego roba 2 objetos adicionales a su inventario.

Las puertas del castillo se cierran de golpe. Una voz retumba, aparentemente viniendo de todo alrededor tuyo: "¿QUIÉN SE ATREVE A ENTRAR EN MI CASTILLO?" La voz pertenece al Hombre Plantaman. Si quieres intentar un - tirada 2d6 + Mente. Si la tirada total es 11 o menos, no te escucha y debes abandonar esta ubicación inmediatamente (ver entrada de tirada abajo). Si el 11 o más, te dirá tu héroe y luego sigue a esta ubicación en cualquier momento que elijas. El Hombre Plantaman usará muros de enredaderas para bloquear a cualquier otro personaje que entre en esta ubicación, a menos que tiren 1d6 + SUERTE por 1 PA. Si la tirada total es 9 o más, puede involucrar al Hombre Plantaman y sus invitados en combate. Si 8 o menos, se les niega el acceso a esta ubicación por el resto de la ronda.

ACCIÓN 032: Hay un ruido repentino y ensordecedor, y el suelo comienza a temblar. El temblor disminuye rápidamente. Desconocido para ti, el HOMBRE PLANTAMAN ha sido invocado. El jugador que controla al Hombre Plantaman puede elegir moverse contigo y seguir desde aquí en un turno de PA. Caminando sin ser notado, no desencadenará combate con personajes *AGRESIVOS*. Cuando esté en el castillo, Plantaman decide si deja que entre un personaje o si le bloquea la entrada. Si lo bloquea, su intento de entrada será expulsado de la ubicación y entrará en la adyacente.

ACCIÓN 033: Mientras caminas hacia este edificio, (cont.)

14

esta ubicación. Roba 1 objeto y colócalo en su inventario. Si el dado de generación de personaje no muestra "AGRESIVO", puede gritar al personaje que entró en esta ubicación: "¡Soy el guardián de este faro. ¡Puedo estar al servicio tuyo!" ¿El héroe controlado por el jugador necesita acceso al faro desde arriba? Si es así, puede vislumbrar un lugar lejano desde allí.

Una vez por personaje y una vez por turno, por 1 PA, tira 2d6 + SUERTE. Si el resultado total es 11 o más, el personaje dibujado concederá acceso y señalará una carta de ubicación adyacente en tu mano. Si el resultado total es 10 o menos, el gestor del personaje que saque al personaje dibujado se convertirá en "AGRESIVO" hacia él.

ACCIÓN 022: El primer personaje del jugador en entrar es golpeado por una ola temporal y empieza a soñar despierto. Toma tu carta oculta del rival y léela. Si es un personaje, equípalo y colócalo en esta ubicación. Si es un objeto, déjalo aquí. Si se trata de una ubicación, colócala adyacente, si es posible, o en otro lugar si no lo es. Roba una MISIÓN HEROICA.

ACCIÓN 023: El primer héroe o seguidor en entrar camina sin querer por una grieta arcana. Esto abre otra línea temporal. Puedes robar y añadir una MISIÓN HEROICA y un objeto secundario o reemplazarlos. Además, si algún héroe o seguidor está solo en esta ubicación, su jugador puede tirar 1d6 + SUERTE por 1 PA. Si el resultado total es 9 o más, puede curarlos 10 de salud.

ACCIÓN 024: Al entrar en la caseta de peaje de esta ubicación, cada jugador puede, una vez por juego, elegir soltar un objeto que tenga para siempre o tirar 1d6+SUERTE. Si el resultado total es 8 o menos, se recibe 2d6 de daño. El primer héroe en entrar en esta ubicación descubre un mapa escrito en la pared. Dibuja un lugar y colócalo en cualquier lado de esta ubicación. No es necesario que esté adyacente a esta ubicación. Lee la

11

los recuerdos te inundan: la vida que construiste, los años que pasaste aquí. La colección de libros y escritos que compartieron. Lo fuerte que construiste esta casa hace tanto tiempo. Ese día, el día que nunca olvidarás, el día que cambió todo lo que eras. Te alejas de este edificio y no entras en su interior. Aparte del dolor y el arrepentimiento, no queda nada aquí para ti. El jugador puede continuar con su turno.

ACCIÓN 034: Escuchas el crujido de la grava y ves que se mueve algo cerca del borde del camino, delante de ti. Entonces oyes rápidos pasos acercándose hacia ti.

Si HAGLOR está en juego, muévete aquí a pie (sin que te vea) sin coste. Si un jugador lo tiene en la mano, colócalo aquí. Dibuja si es necesario, barája después y colócalo aquí. Equípalo si es necesario.

Hay un destello cegador de luz y, cuando tus ojos se enfocan de nuevo, ves una figura fantasmal, semitransparente, de pie ante ti. «HAGLOR», te dice. «Has entrado y esto es de gran importancia para mí».

Tira 1d6 + SUERTE. Si el total de la tirada es 8 o más, Haglor dice: «Siento que eres un alma noble, así que he venido a decirte adiós. No te acosaré por esto». Si Haglor es un héroe del jugador, puede moverse instantáneamente hasta 2 ubicaciones de distancia (decidido por el lector), sin coste.

Si el resultado es 7 o menos, Haglor dice: «Veo que estás envuelto en los zarcillos del Mal. He estado aquí; lo sé. ¡No puedo confiar en ti. VETE DE AQUÍ!». El personaje debe abandonar esta ubicación.

15

ACCIÓN 018: Sales solo de la caja metálica y vuelves por el camino. O, si nadie lo ha hecho con éxito, puedes elegir ESCALAR LA TORRE por 1 PA (ACCIÓN 017).

ACCIÓN 019: Das la vuelta al pestillo de la caja metálica y oyes un clic metálico; tira 1d6 + SUERTE.

Si el total de tu tirada es 8 o menor, la caja explota en una ardiente llamarada azul-verde. Recibes 2d6 de daño. Puede que haya habido algo dentro de la caja, pero ha sido destruido. Toma la carta de la parte superior de la pila de objetos descartados y muévela a la pila de descartes.

Si el total de tu tirada es 9 - 12, rápidamente te apartas a medida que una explosión de llamas azul-verdes sale de la caja. Las llamas te azotan la cara; recibes 1d6 de daño. Algo brilla dentro de la caja. Roba una carta de objeto y colócala en tu inventario (descartando un objeto si es necesario), y baraja el resto en el mazo.

Si el total de tu tirada es 13 o más, levantas la tapa de la caja metálica. En el interior de la tapa hay un dispositivo lleno de un tejido gris; puede que haya estado dentro de la caja desde el principio, pero los cables se han desconectado y una delgada rama verdiega sobresale de debajo de un montón de tejido desintegrado. Roba 3 cartas de objeto, toma 1 en tu inventario (descartando un objeto si es necesario) y baraja el resto en el mazo.

Sea cual sea tu tirada, puedes ESCALAR LA TORRE, si nadie lo ha hecho con éxito, por 1 PA (ACCIÓN 017) o vuelve por el camino, con coste 2 PA.

ACCIÓN 020: Con gran fuerza, haces pasar la puerta volando por el aire, arrancándola por completo de sus oxidadas bisagras (cont.).

9

recupera la consciencia. En su lugar, te dará una advertencia: "Puedes irte esta vez. Nunca vuelvas, o enfrentarás mi ira." El personaje advertido necesita 1 PUNTO DE RONDA para abandonar la ubicación.

Si el total de la tirada es 18 o más, Kroshel dice lo mismo que arriba. El personaje advertido necesita 1 PUNTO DE RONDA para abandonar la ubicación, o Kroshel se vuelve *AGRESIVO* hacia ese personaje y entabla combate con él.

ACCIÓN 028: NOTA PARA EL LECTOR (NO LEER EN VOZ ALTA): Si el primer héroe controlado por algún jugador entra en Haglor, lee ACCIÓN 033. Si algún héroe controlado por un jugador o seguidor DIFERENTE DE HAGLOR entra en esta ubicación, lee ACCIÓN 034.

ACCIÓN 029: NOTA PARA EL LECTOR (NO LEER EN VOZ ALTA): Si el primer héroe controlado por algún jugador entra en EL HOMBRE PLANTAMAN, lee ACCIÓN 030. Si EL HOMBRE PLANTAMAN no es actualmente ningún héroe de ningún jugador, lee ACCIÓN 031. Si EL HOMBRE PLANTAMAN es un héroe de algún jugador, pero no es el primero en entrar en esta ubicación, lee ACCIÓN 032.

ACCIÓN 030: Hay un zumbido en el aire, un crujido de ramas y hojas. Pronto tendrás una idea de cómo el verdor local, las plantas y los árboles que rodean el lugar que ahora llamas hogar, te acogen como si siempre hubieran estado esperando por ti. Te sientes rejuvenecido, contento de estar de vuelta. Te curas y recuperas la consciencia. Una vez en esta ubicación, sana 10 PUNTOS DE SALUD al instante y roba 3 cartas de objeto. Toma 1, baraja las demás y continúa tu turno.

ACCIÓN 031: Caminas por un camino cubierto de hiedra hacia el castillo. Fuera del alcance de tu vista, te das cuenta

13

El jugador rodante se teletransporta instantáneamente hasta 2 ubicaciones de distancia, la ubicación exacta la decide el lector.

NOTA: Si Haglor no es un héroe del jugador, permanecerá aquí después de este evento, y cualquier persona que entre en esta ubicación deberá tirar 1d6 + SUERTE. Si el total de la tirada es 8 o más, lo verá; si es 7 o menos, se volverá «AGRESIVO» hacia ese personaje.

ACCIÓN 035: Entas en la pequeña barca, que se balancea hacia delante y hacia atrás, creando ligeras ondulaciones. No ves nada de particular aquí, dejas la barca y regresas al muelle. Puedes, si alguien no lo ha hecho ya, realizar otras acciones indicadas en la ACCIÓN 39.

ACCIÓN 036: Entas en la pequeña barca, que se balancea hacia delante y hacia atrás, creando ligeras ondulaciones. Tus ojos siguen las olas hasta el centro del lago, donde notas una perturbación. Huele a agua, a tu horror, varios tentáculos sinuosos alcanzan profundidades imposibles. Es el legendario RHORGONKRUL. Salta desde la pequeña embarcación y corre hacia el muelle cercano mientras la bestia se mueve rápidamente hacia ti; luego se lanza al agua del lago y desaparece en el bosque que rodea el estanque, como si nunca hubiera estado allí. La criatura envuelve sus tentáculos alrededor de varias madrigueras, luego exuda una sustancia asquerosa por todo el estanque y el muelle donde te encuentras.

Si un jugador está sosteniendo a RHORGONKRUL en la mano, colócalo aquí. Dibuja si es necesario, barája después y colócalo aquí. Es «AGRESIVO», pero si tu personaje tiene 11 o más en una tirada de 2d6 + VELOCIDAD, puede escapar de él, moviéndose a una ubicación adyacente.

ACCIÓN 037: Aflojas la cuerda que ata la barca al muelle y la empujas hacia el centro oscuro del lago. (cont.)

16

A primera vista parece un taller de afilador de espadas, el personaje dibujado está afilando una espada en una piedra de afilar. De pronto, se detiene. Con expresión de asombro, el personaje dibujado te mira. Mirando a tu alrededor. Recoges una batería de contenedores, varios almacenamientos con un fuego parpadeante y algo colgado encima. ¿LLAMAS A LA PERSONA (ACCIÓN 053) o ATACAS A LA PERSONA (ACCIÓN 054)?

ACCIÓN 050: Al acercarse tus ojos se acostumbran a la oscuridad, puedes ver cómo los escaneos de DREDMORITIS son aterradores en la cueva y huelen tu olor. Has entrado aquí para enfrentarte a este monstruo desagradable, lo has elegido porque sabes que no tienes otra opción. Puedes llamar a la bestia inmediatamente o correr desde ella con toda la prisa posible, o puedes arriesgar tu vida e intentar atacarla de inmediato +2 a tu PRIMER ATAQUE.

ACCIÓN 051: Los ojos de la criatura en la cueva brillan con una energía que parece moverse de un lado a otro. En unos instantes, se aleja de la entrada de la cueva. El olor continúa rascándose enormemente, con un hedor como de grandes garras, talones contra las baldosas que resuenan en la cueva. Desafortunadamente, la Dredmoris no está cerca, ¡así que es más «AGRESIVA» hacia ti! Para ir y buscar esta ubicación, baraja la ubicación que se muestra. Después de eso, olerás tu aroma y atacará a ti (o a cualquier otra persona que entre en esta ubicación).

ACCIÓN 052: El rostro cubierto de vello de la bestia parece casi humano, a medida que lo piensas, agudiza su hoja y, de repente, su mirada aguda se desplaza hacia ti, como un intento de cubrir o proteger algo. Te acercas y te das cuenta de que la criatura está protegiendo el cuerpo de una persona. Está fría

20

Equípalo según sea necesario y colócalo en esta ubicación. Este héroe está sentado en una mesa y parece estar comiendo una comida. Un héroe o un seguidor que empuñe un arma puede: HABLAR CON ÉL (ACCIÓN 012); CORRER HACIA ÉL (ACCIÓN 013); CORRER HACIA EL SEGUIDOR QUE EMPUÑA UN ARMA (ACCIÓN 014); o TIRAR UN OBJETO A ÉL (ACCIÓN 015).

ACCIÓN 042: Por 1 PA, el jugador puede: MIRAR POR UNA VENTANA (ACCIÓN 009); CIRCULAR POR EL EDIFICIO (ACCIÓN 010); o ENTRAR EN EL ABATORIO (ACCIÓN 011).

ACCIÓN 043: Si aún no lo ha explorado por completo, un jugador puede, por 1 PA, elegir: CIRCULAR POR LA TORRE (ACCIÓN 016); o, si alguien aún no ha explorado satisfactoriamente, puede: SUBIR A LA TORRE por 1 PA (ACCIÓN 017).

ACCIÓN 044: La batalla comienza contigo. Enfrentalos en combate. Sin embargo, en cada batalla que se turne para luchar, puedes ganar tu turno y controlar a uno de los héroes o discutir con alguien en lugar de luchar. Tira 1d6 + SUERTE. Si el resultado de la tirada es 8 o más, tú convences al héroe de que es amigo tuyo. Lee la ACCIÓN 045.

ACCIÓN 045: “Escucha”, dices, “no me hagas daño”. “¡Argh!”, responden. “¡Soy fuerte!”. “¡Tengo hambre!”. Te arden de risa. Ofreces compartir tu comida, y ganas 2d6 de salud. Tira 1d6 + SUERTE. Si el resultado de la tirada es 7 o menos, te muerden y te rasguñan al rescatarte del peligro. Llegando a tu fin. Si el resultado de la tirada es 8 o más, cesan y hablan contigo. Llegando a tu fin, sacas un objeto innecesario de tu personaje.

18

el cuerpo de la desafortunada persona atrapada debajo, luego comienzan a alimentarse. Afortunadamente, Dredmoris no te ve, así que no es «AGRESIVO» contigo. En esta ronda y en la siguiente, puedes dejar este lugar sin que te vean los Dredmoris.

ACCIÓN 056: Caminas por el campo hacia el sonido de agua corriendo y casi das un paso hacia un agujero en el suelo que encuentras oculto por la vista, obstruido por un montículo bajo. Un rayo de luz ilumina lo que parece un río subterráneo abajo. Está muy oscuro allí abajo, pero alcanzas a ver un brillo por debajo. Luego notas una flecha de sombra que atraviesa la luz. Si alguien ya lo hizo, baja a la FOSA (ACCIÓN 061) o INSPECCIONA LA FOSA (ACCIÓN 062).

ACCIÓN 057: Bajas la escalera hasta el río subterráneo de abajo. Hay un objeto brillante enterrado hasta la mitad aquí. Roba 1 carta de OBJETO. Nuevamente, escuchas el fuerte choque de una espada golpeando piedra. Te acercas a la fuente. Lee ACCIÓN 064.

ACCIÓN 058: El salto hacia abajo fue más lejos de lo que esperabas. Recibes 1d6 de daño, pero logras aterrizar sobre una roca en medio del río. Aunque estás herido, aún eres capaz de saltar de la roca al banco cercano. Hay un objeto brillante enterrado hasta la mitad aquí. Roba 1 carta de OBJETO, luego lee ACCIÓN 064.

ACCIÓN 059: Aterrizas sobre una roca pero resbalas y caes en el río de rápida corriente. Te arrastra debajo de la corriente y caes sobre una cascada hacia las profundidades oscuras de un abismo. Tu personaje pierde 2d6 de SALUD y queda inconsciente. Dibuja la ubicación 11, el BORDE DEL AGUA. Si está en tu mano,

22

ACCIÓN 046: Al pasar junto a un hueso después de otro, mientras te acercas a la entrada de la cueva, comienzas a oír un sonido raspante, como si alguien estuviera afilando una espada o una piedra de afilar, alguien con quien quizás estés a punto de librar combate. De pronto, A 1 PE, elige: tu arma o arma-contundente sigue adelante, o bien, dirígete AL BORDE DE LA CUEVA (ACCIÓN 047); o bien, camina DENTRO DE LA CUEVA (ACCIÓN 049).

ACCIÓN 047: La entrada de la cueva que ves se vuelve cada vez más frecuente que la encuentres llena de pilas de huesos de animales de aspecto siniestro, raspante, que desprenden un hedor pestilente... pero la cueva en sí parece amplia. Dibuja a DREDMORTIS, luego barájala. Si ya está en tu mano, revélala. Colócala aquí y lee ACCIÓN 060. Si ya se había jugado, lee ACCIÓN 060.

ACCIÓN 048: Tu voz llama en la cueva, y los ecos de tu voz desaparecen en su interior. Permaneces allí, pero no ves nada, y es simplemente inquietantemente vacío. Si te vas, ya sea AHORA o más tarde, puedes ir AL BORDE DE LA CUEVA (ACCIÓN 047) o CAMINAR DENTRO DE LA CUEVA (ACCIÓN 049).

ACCIÓN 049: Al acercarte a la boca, de la cueva, aprietas los labios por el hedor y escuchas el crujido de varias pilas de huesos de animales humanos. Al profundizar en la semi-oscuridad de una cámara grande, parecida a un ciempiés con protuberancias carnosas que sobresalen de sus hombros, ves en la penumbra también el contorno de una figura de cabeza. Saca un machete de tu equipo y colócalo en su ubicación. Descarta del juego este elemento y colócalo aquí. Descarta este elemento cuando se dibuje con la palabra ESPADA o HOJA en su nombre, entonces equipa al personaje que se muestra como personaje dibujado (cont.).

19

revela. Colócala lo más lejos posible del POZO DE CASCADA y, a continuación, sigue las reglas para el BORDE DEL AGUA. Si ya está en juego, mueve tu personaje allí sin coste.

ACCIÓN 060: Descarta del mazo de personajes hasta que encuentres 1 personaje de la facción BESTIA (que no sea un caballo), colócalo en esta ubicación. Ves el contorno de algo moviéndose en la oscuridad. Al acercar tus ojos a la luz, te das cuenta de que el ruido de raspar provenía de una criatura que arrastraba el cadáver acorazado de un guerrero recientemente asesinado hacia la cueva. Descarta del mazo de objetos hasta encontrar la primera pieza de armadura corporal que puedas equipar, si es posible. Colócala aquí. La criatura reclama su premio, se centra en ti y jataca!

ACCIÓN 061: Saltas al pozo, intentando aterrizar sobre una gran roca debajo. Tira 2d6 + SUERTE + VELOCIDAD. Si el total es 14 o más, lee la ACCIÓN 058. Si es 13 o menos, lee la ACCIÓN 059.

ACCIÓN 062: En lo profundo del sumidero, hay un río caudaloso que fluye hacia una cascada que cae en un agujero más profundo del que puedes ver. Mientras caminas cuidadosamente por el borde del pozo, descubres una escalera que baja hasta la orilla del río. Si alguien no ha escalado ya, puedes BAJAR POR LA ESCALERA (ACCIÓN 057), o puedes dejar libremente esta ubicación.

ACCIÓN 063: Te deslizas de lado, te agachas detrás de una roca y echas un vistazo al borde de la cueva desde fuera. A medida que tus ojos se acostumbran a la oscuridad, empiezas a ver una forma, la cabeza de una criatura escanea la entrada de la cueva con ojos rojos brillantes. Si no te ve, pero huele algo. Tira 2d6 + SUERTE. Si el total es 3 - 8, lee la ACCIÓN 050; si es 8 - 11, lee la ACCIÓN 051; si es 12 o más, lee la ACCIÓN 052.

23

El barco se adentra en la oscuridad y no puede volver a utilizarse. Tu héroe no se da cuenta de nada más digno de mención.

ACCIÓN 038: Tira 1d6 + SUERTE. Si el resultado de la tirada es 8 o más: ¡te pones alerta por el ruido de roturas de la superficie del estanque... algo más se acerca, y otro! Pronto el agua está turbulenta con innumerables estallidos que atrapan peces pequeños, aplastan, y arrastran los cadáveres dentro de la oscuridad. El agua se calma. El barco ha sido destruido y no puede volver a utilizarse.

Si el resultado de la tirada es 7 o menos: Has despertado al DESDICHADO RHORGRNULF. Si tu personaje lo está sujetando, colócalo aquí. Roba si es necesario. Baraja las recompensas y colócalas aquí. Si eres "AGRESIVO", si tu puntuación es 11 o más en una tirada de Suerte, tu personaje escapa esta vez moviéndose a una ubicación adyacente.

ACCIÓN 039: Al mapa leído, parcialmente destruido (aunque en parte legible), y a un pequeño barco de madera flotando cerca de la orilla. Por 1 PA, si tu personaje no lo controla ya, un héroe o seguidor que empuñe un arma puede tomar estos objetos: LEER EL MAPA (ACCIÓN 001); DESTRUIR EL MAPA (ACCIÓN 002); CONSEGUIR EL BARCO (ACCIÓN 003); o UNIR EL BARCO (ACCIÓN 004).

ACCIÓN 040: Por 1 PA, un héroe o seguidor que empuñe un arma puede: MIRAR DENTRO DEL ANILLO (ACCIÓN 005); ALCANZAR EL ANILLO (ACCIÓN 006); TIRAR UN OBJETO DENTRO DEL ANILLO (ACCIÓN 007); o CAMINAR ALREDEDOR DEL ANILLO (ACCIÓN 008).

ACCIÓN 041: Roba un HÉROE de la pila de personajes, si hay alguno disponible. Luego roba un objeto adicional para este héroe.

17

suficiente en la cueva como para ver la respiración de la persona. Están vivos. SI FALKID o GARGAND ya han entrado en la partida (o si tu personaje es uno de ellos), lee ACCIÓN 055.

Si FALKID o GARGAND NO han entrado todavía en la partida, roba uno de ellos, baraja el mazo de personajes. Si tienes uno en la mano, revéelo. Equipalo y colócalo en este lugar. Están inconscientes, pero al final de la siguiente ronda de juego despertarán y tratarán de escapar. Los Dredmortis no te ven todavía, así que no son "AGRESIVOS" contigo. En esta ronda ni en la siguiente puedes dejar este lugar sin ver a los Dredmortis. Después, olerá tu aroma y te atacarán (o a cualquier otro que entre aquí).

ACCIÓN 053: Llamas a la persona que está afilando su cuchilla. Si es "AGRESIVA", está de pie, lista para combatir. Si no lo es, le dices: "Por favor, tome un café caliente". Comienzas a conversar y el afilador de cuchillos explica por qué ha esparcido huesos y restos de diversas criaturas fuera de la cueva: para asustar a los intrusos. Hablas de cómo él no quería que funcionara, pero que ofrece hospitalidad a cualquiera de tu grupo. Le agregarás +1 a ATAQUE BÓNUS a su arma y arma de hoja en este lugar, una vez por partida.

ACCIÓN 054: Corres hacia la persona que está sentada afilando su cuchilla. Obtienes +1 en tu PRIMER ATAQUE y la combates.

ACCIÓN 055: Los DREDMORTIS clavan ambas dagas en

21

ACCIÓN 064: Giras y te congelas al instante en el sitio. Sacas el GRATHORN; luego barajas. Si está en tu mano, revela y colócalo aquí. Si ya se ha jugado, lee la ACCIÓN 065. Unos 20 pasos más allá de donde estás, hay una criatura enorme. Las olas a su alrededor se elevan, mirándote fijamente, con una expresión casi de hambre en el pozo. De repente, arroja su cabeza hacia atrás y lanza un fuerte rugido desde un depósito de minerales metálicos. Este es el ruido ensordecedor que oíste antes. La bestia devora vorazmente trozos de mineral que caen al suelo. No te ha visto todavía, pero pronto lo hará. Al comienzo de tu próximo turno, dejará de alimentarse y atacará a cualquiera que esté en esta ubicación. Puedes usar la escalera cercana para salir fácilmente del pozo; luego muevete a otra ubicación como de costumbre.

ACCIÓN 065: Descarta del mazo de personajes hasta que encuentres 1 personaje de la facción BESTIA (que no sea un caballo), colócalo en esta ubicación. Reduce en 10 la SALUD de esta criatura. Esta bestia acecha en las sombras del otro lado del río subterráneo. El cuerpo de un aventurero que fue, sin duda, luchaba contra la bestia flota río abajo. La corriente lo arrastra junto a ti y, antes de que puedas hacer nada, desaparece en las cataratas hacia un abismo. La criatura busca un camino para cruzar el río. Al comienzo de tu próximo turno, atacará a cualquiera que esté en esta ubicación. Puedes usar la escalera cercana para salir fácilmente del pozo; luego muevete a otra ubicación como de costumbre.



1d6 + SUERTE al entrar en esta ubicación, o el héroe aquí será agresivo* hacia ellos.

ACCIÓN 022 (en solitario): El personaje del primer jugador entra en esta ubicación y queda atrapado en el remolino temporal, que se cierra de verdad. Tira 1d6. Si el total es 1 o 2, roba 1 carta de objeto, 1 carta de personaje y colócalas en esta ubicación. Si es 3 o 4, roba 1 carta de objeto y colócala en esta ubicación. Si es 5 o 6, roba 1 carta de ubicación y colócala adyacente a esta ubicación, si es posible, o en cualquier parte si no lo es. Roba una MISIÓN HEROICA.

FACCIONES DE PERSONAJES:

	BESTIA		DIAMANTE
	ESPÍRITU		CAZADOR
	BRUJO		CONSTRUCTOR
	VÁRPAGO		ORÁCULO
	HOMBRE DE SANGRE		PLANTA
	VACÍO		CELESTITA
	ARISTOCRACIA		

DARK VENTURE

GUÍA RÁPIDA DE REFERENCIA



FASES DEL TURNO DEL JUGADOR:

1: ROBA CARTA 2: ACCIONES 3: PUNTOS DE MISIÓN

ACCIONES DE PAGO: LOS JUGADORES TIENEN 3 PUNTOS DE ACCIÓN EN PARTIDA DE 1-2 JUGADORES, 2 PUNTOS DE ACCIÓN EN PARTIDA DE 3-4 JUGADORES, PARA USAR EN SU TURNO. 1 PUNTO DE ACCIÓN PUEDE GASTARSE EN:



MOVER 1
UBICACIÓN



BUSCAR UBICACIÓN
1d6: 1 o o en modo hoja
roba 3 cartas, elige 1



INICIAR
COMBATE



ROBAR
CARTA

ACCIONES GRATUITAS: UNA VEZ POR TURNO, 1 UBICACIÓN Y EL PERSONAJE PUEDEN SER UTILIZADOS GRATIS; LUEGO 1 PUNTO DE ACCIÓN POR UBICACIÓN O PERSONAJE PUEDE SER GASTADO PARA PODER UTILIZARLOS PARA REALIZAR MÁS ACCIONES.

ACCIONES GRATUITAS: LOS JUGADORES NO PAGAN PUNTOS DE ACCIÓN PARA REALIZAR ESTAS ACCIONES EN SU TURNO.



INTERCAMBIAR /
DAR UN OBJETO



EQUIPAR / USAR /
COGER
OBJETO

COMBATE PARTE 1: PRIMER ATAQUE (Orden del Turno de Combate)

Al comienzo del combate, todos los personajes implicados tiran (SPEED) + 2d6 + [BONIFICADOR DE PRIMER ATAQUE]

COMBATE PARTE 2: INFLIGIR DAÑO (Daño)

(POWER) + 2d6 + [BONIFICADOR DE ATAQUE]

RESTA la (ARMADURA) del personaje defensor

y luego reduce su (SALUD ACTUAL) con esta puntuación.

COMPLETO E ININTERRUMPIDO. SEGUNDA EDICIÓN.

ACCIONES INDIVIDUALES

NOTA DEL EDITOR: Las ACCIONES siguientes han sido revisadas para el juego en solitario. En estas versiones, los eventos han sido reescritos para que no requieran interacciones ni objetos que impliquen a otros jugadores.

ACCIÓN 006 (en solitario): Empujas rápidamente un brazo a través de la frontera chispeante. Si el GHOST te alcanza, tu personaje recibe al instante 1d6 de daño. Agarras algo con firmeza y lo empujas por la brecha luminosa. El giro que comienza en el brazo empieza a encogerse; luego desaparece con un audible "pop", y se acaba. Roba 1 objeto de la baraja de objetos y colócalo en un hueco de objeto, si es necesario.

ACCIÓN 007 (en solitario): Elige 1 objeto del inventario de tu personaje para lanzar. Con precaución, lo lanzas por la brecha giratoria, chisporroteante, y observas cómo desaparece en la niebla. Baraja el objeto en tu mazo de objetos y roba otro objeto. El anillo gira más rápido. Ve a [ACCIÓN 005], camina alrededor de [ACCIÓN 008], o pasa por el anillo ([ACCIÓN 006] en solitario) (si puedes).

ACCIÓN 011 (en solitario): Consulta la sección "ACCIONES A" del libro con la siguiente revisión: Si tu total de puntos de vida es 10 o más, roba 1 objeto de la baraja de objetos (en lugar de robarlo del mazo de objetos de otro jugador), desechando el necesario.

ACCIONES 012 y 014 (en solitario): Consulta estas acciones en la sección "ACCIONES A" del libro con la siguiente revisión: Todos los personajes que no estén controlados por jugadores deben tener un valor de 8 o superior.