

5

JUEGO
DE CARTAS
DE FANTASÍA
OSCURA



DARK venture

ACCIONES B



SEGUNDA EDICIÓN
GSL1530

voces en tu cabeza: "Estás mejor si dejas este lugar. Atiende nuestra advertencia. Sea cual sea el tesoro, no entres en este lugar maldito. Por favor, coge algo de nuestras tiendas, aventurero, y vete en tu camino." Si es posible, roba 1 objeto del inventario de tu personaje. Si alguien aún no lo ha hecho, cualquier personaje que lleve armas puede ENTRAR A LA CUEVA (ACCIÓN 019-B) por 1 PA.

ACCIÓN 009-B: Caminas hacia la entidad brillante y, a medida que te acercas, te sientes como si te levantaran del suelo. Empiezas a flotar hacia la entidad, mientras tu y la criatura conectáis, y sientes una oleada de poder. Puedes pedir 1 DESEO inmediatamente.

DESEO POR CONOCIMIENTO: Añade 1 a MENTE o SUERTE permanentemente y gana 1 Punto de Búsqueda (PB).

DESEO POR FUERZA: Añade 1 a PODER o VELOCIDAD permanentemente y gana 1 PB.

DESEO POR RECONSTRUCCIÓN: Cambia 1 ubicación de mapa que contenga 1 u otra ubicación de mapa (moviendo todo lo que contenga), y dibuja 1 PALABRA DE MUERTE: Añade una arma equipada o sostenida por tu personaje que reducirá la SALUD del siguiente personaje que lo ataque a 12.

DESEO POR CAMBIO: En orden, comenzando con el deseante, los jugadores barajan sus manos y luego roban 1 ubicación, personaje y carta de objeto.

DESEO POR PROPÓSITO: Devuelve las BÚSQUEDAS HEROICAS, luego dibuja el número de la suma que devolviste y cámbiala por 1 BÚSQUEDA SECUNDARIA.

DESEO POR MÁS DESEOS: El deseante gana 2 PB, luego todos los jugadores tiran 2 d6. Si el total de un jugador es 5 o más, debe hacer un deseo que no sean más deseos. Si el deseo falla, -1 al resultado de derecho.

Caes al suelo, agotado. Sufres 2d6 de daño. La entidad brillante se disipa.

ACCIÓN 010-B: Tres viales con líquido reposan en un estante en

y decidido a luchar contigo! (NOTA: Ya no lleva su LANZA. Si es posible, róbalas y ponlas aquí, descartadas).

ACCIÓN 003-B: Golpeas con fuerza la puerta del faro. Pronto, escuchas un eco que desciende por los escalones de piedra. A medida que los pasos se acercan, miras hacia abajo y ves una niebla que se aglomera debajo de la puerta. Antes de que puedas reaccionar, el cuerpo fantasmal de una mujer explota a través de la puerta. Pasa directamente a través de ti, pero desaparece rápidamente. Escuchas el tenue sonido de un acordeón tocando. Si no has explorado completamente o explorado en absoluto, puedes, por 1 PA, SEGUIR LA ESCALERA DE PIEDRA HACIA LA PLAYA (ACCIÓN 038-B) o ENTRAR EN EL FARO (ACCIÓN 064-B).

ACCIÓN 004-B: La figura te saluda con entusiasmo. «Hola, amigo mío. Manto de Marturos te sonríe, lo veo», dice él. «Este es el Grask de la Sangre. Ha servido como tu confidente y asesor desde el Cataclismo, cuando salvaste a su esposa y a su hija de una banda de varpenes que las asaltaba. No pudo ayudarlas a tiempo, habiendo sido transformado en esta forma parecida a la niebla. «He aprendido mucho y he perfeccionado mis poderes desde entonces», dice el amigo. Déjame mostrarte.» Una ráfaga de niebla de Grask te envuelve. Suma +1 a PERMANENTEMENTE a tu VELOCIDAD. Sana 10 de daño. «Que tus batallas produzcan abundante sangre, amigo», dice mientras su forma de niebla vuelve a flotar hacia el estanque.

ACCIÓN 005-B: Te han transportado a otro momento. Está de noche, y el cielo está lleno de estrellas. Lentamente, avanzas. Ves varias veces un objeto que parece estar sobre una roca. No estuvo allí hace segundos. Roba 2 CARTAS DE MISIÓN HEROICA. Luego, mira todas las CARTAS DE MISIÓN HEROICA que tengas.

ACCIÓN 012-B: Poco después de que Rhorgonkru sea derrotado, el príncipe despierta. "Me habéis salvado la vida", exclama mientras se pone de pie. Se sacude los hombros peludos y, con un tono real y agradable, proclama: "Os agradezco, como hace el Rey. Por favor, acompañadme A LOS CRUCES. No puedo ir solo". Inmediatamente comienza a seguirsos. Acompaña a Braggeff hasta los Cruces, luego descarta él. Si ganas 5 PA, recupera la MISIÓN HEROICA 8 de donde estabas; si no, descarta ella.

ACCIÓN 013-B: "Os encomiendo por vuestra valentía. ¡Participar en combate con tanto valor es algo maravilloso!", dice. "Imbuiré tu arma con el PODER DE LA SANGRE" y un halo de neblina le envuelve. Elige un arma, si tienes alguna. Cada vez que uses esta arma, ganas 1 SALUD. Grask se desvanece en su forma de neblina y flota hacia el estanque.

ACCIÓN 014-B: Decides que esta disputa no te concierne. Dejas que estos dos luchen ellos mismos. Mueve a tus personajes controlados a una ubicación adyacente a sin costo de PA. No los veas luchar hasta la muerte, pero lo hacen. Tira 4d6 para ambos; el que obtenga la tirada más baja es derrotado (tira de nuevo si es empate).

ACCIÓN 015-B: Decides que esta disputa no te concierne. Dejas que estos dos luchen ellos mismos. Mueve a tus personajes controlados a una ubicación adyacente a sin costo de PA. No los veas luchar hasta la muerte, pero lo hacen. Tira 4d6 por Darwin y 4d6 por el otro héroe. La tirada más baja es derrotada (tira de nuevo si es empate). Si es Darwin, está muerto. Voltea su ficha aquí, dale la vuelta si aún no lo está, y da 1 de sus objetos al otro héroe. Si es el otro héroe, descarta a él y coloca su espada en el inventario de Darwin*. (Si esto ocurre nuevamente en la partida, son *AGRESIVOS* hacia Darwin).

adquiere y elige 1 para barajar de nuevo.

Durante este tiempo, tu héroe (y seguidor, si aplica) puede interactuar con personajes que aparezcan a través de las ACCIONES, así como objetos y personajes que tú controlas, pero pueden no interactuar con nadie o nada del "otro" tiempo. Los personajes en el "otro" tiempo no pueden interactuar con tu héroe, seguidor ni personajes que aparezcan en este tiempo.

Tus personajes NO PUEDEN abandonar esta ubicación hasta que ocurra un evento que los libere. Al final de tu siguiente turno, habrá otro destello de luz, y tus personajes regresarán al tiempo original. Cualquier objeto que aún no haya sido tomado por uno de los inventarios de tus personajes, y cualquier personaje que haya aparecido guí durante este turno y el siguiente (incluso si fue movido a otra ubicación) será descartado. Esto incluye cualquier personaje que juegues desde tu mano. Lee ACCIÓN 025 de la GUÍA DE ACCIÓN A.

ACCIÓN 006-B: El Rhorgonkrul se acerca al príncipe inconsciente. Lo devora y gana 2d6 de SALUD. Braget es descartado.

ACCIÓN 007-B: "¡Debemos comer! ¡Debemos sobrevivir!" Grasak grita. "Guerrero, te concedo esta protección para tus futuras batallas." Espirales de niebla emergen de su mítica boca, inspirándote. Tira 1d6. Si sacas 2-3, suma +1 a tu BONIFICADOR DE ARMADURA permanentemente. Si sacas 4-6, suma +1 a tu BONIFICADOR DE ATAQUE permanentemente. Si sacas 1, no pasa nada y él pide disculpas: "¡Lo siento, guerrero. ¡Quiero ayudar, pero debo aprender a controlar mis poderes mejor!". Flota hacia el estanque, volviendo a su forma de pez.

ACCIÓN 008-B: Te alejas de la cueva y comienzas a caminar en la otra dirección. De nuevo, oyes un coro de

3

ACCIÓN 016-B: Comienza el combate contra el otro héroe con Darvin luchando como aliado de tus personajes. Si alguien logra huir con éxito, lee inmediatamente ACCIÓN 062-B. Si Darvin es derrotado, lee ACCIÓN 032-B. Si tus personajes controlados son derrotados, el combate continúa hasta que te despiertes, ya te hayas ido o Darvin sea derrotado. Baraja a Darvin y al héroe nuevamente en la partida; más adelante en la partida, Darvin será "AGRESIVO" hacia tus personajes.

ACCIÓN 017-B: Ves un camino que pasa bajo el deteriorado puente del dique para tomar el atajo. Al pasar, las criaturas fantasma dejan caer sus manos esqueléticas y retorcidas del puente y levantan sus garras hacia el cielo. Cantan algunas palabras que no entiendes, luego desaparecen en una explosión de torbellino, llama azul. El objeto que estaba en el puente cae. A lo lejos, a lo largo del camino, ves a varias criaturas gigantes. Entre las que quedan, ves otro objeto. Roba 1 objeto y colócalo aquí.

ACCIÓN 018-B: Descarta de la partida del personaje hasta que se encuentre 1 arma, equipo y 1 poción y colócalo en esta ubicación. Fijan su SALUD en 12. Están inconscientes pero se despertarán al comienzo de la próxima ronda. Tu personaje se enfrenta a Rhorgonkul en combate.

ACCIÓN 019-B: Te adentras en la cueva, atravesando un campo ondulado de succión blanca. Pierdes la conciencia al instante. Saca RHORGONKRUL, DREDMORTIS, TORGONKER, y GRATHORN de la baraja de personajes o descarta la pila si es posible. Si un jugador tiene alguno de ellos en la mano, revélalo. Mézclalos juntos y elige al azar 1. Asumes la forma de esta criatura, cambiando todas tus atributos a los suyos. Puedes usar todas sus habilidades especiales. Todos tus objetos se descartaron en esta ubicación y debes seguir las reglas lógicas que esta nueva forma dicta.

7

DARK VENTURE

LIBRO DE ACCIONES B

NOTA: Al usar el LIBRO DE ACCIONES B, consulta siempre la GUÍA DE UBICACIONES B a menos que una guía indique lo contrario. Revisa el LIBRO DE ACCIONES A y las GUÍAS DE UBICACIONES para más información sobre cómo jugar en las UBICACIONES.

ACCIÓN 001-B: La otra criatura te golpea con fuerza y te noquea. Tu personaje vuelve inconsciente. Tu personaje regresa a su forma anterior. Reduce su SALUD a 25; después, al comienzo de su siguiente turno, puede volver a ser consciente. Descarta a la otra criatura. Cuando tu personaje vuelve a ser consciente, las oleadas de distorsión en la apertura de la cueva se han ido, y tu personaje ya no encuentra nada aquí. Si ya se ha buscado aquí, puede buscarse 1 Punto de Acción (PA) nuevamente. Los huesos fuera de la cueva permanecen sin perturbar.

ACCIÓN 002-B: Una criatura de aspecto espinoso con piel verdosa surge de los arbustos cercanos. Es un miembro de la Legión Varpén, una especie primitiva pero organizada que habita en las profundidades subterráneas bajo el Cataclismo. Esta criatura se parece en tamaño a algunos de los Varpén Etek Soldier y, si es posible, ponla aquí. Si uno ha sido descartado, roba uno nuevo de la reserva y ponlo aquí. Si un jugador tiene una en la mano, ponla aquí.

Intenta arrojarle tu lanza en tu tirada 1d6 + VELOCIDAD. Si tu tirada es 10 o más, lo golpeas por completo. Si es 9 o menos, le haces 1d6 de daño y automáticamente PIERDE PRIMER GOLPE en el siguiente combate en el que participes.

Sacude la cabeza violentamente y se da varios golpes en la cara, casi noqueándose a sí mismo. Tras temblar en silencio durante unos segundos, se lanza hacia ti a toda velocidad, con los miembros agitados salvajemente. Es «AGRESIVO» (cont.).

1

una gran mesa de metal. Una es de color rojo translúcido con un brillo opalescente. Sobre esta descansa una pequeña botella blanca translúcida que contiene un líquido de color rojo tomate. Otro vial contiene un líquido blanco opaco. Se siente extrañamente pesado y tiene un fuerte olor acre. En el último vial hay un líquido azul claro que parece brillar cuando se sostiene a contraluz. En la parte inferior de la pared hay pequeñas aberturas.

En la misma mesa hay una antigua computadora. Solo los personajes de la facción CONSTRUCT se dan cuenta de la valía de la computadora. Después de abrirla, si encuentran una mejora de procesador +1 de PA, los personajes de la facción CONSTRUCT controlados por el jugador pueden mejorar su procesador para obtener permanentemente +1 a su VELOCIDAD.

Un personaje que empuña un arma que no sea de la facción CONSTRUCT puede PROBAR EL LÍQUIDO (ACCIÓN 058-B) sin costo de PA. O, si alguien ya no lo ha hecho, pueden por 1 PA: BEBER EL LÍQUIDO ROJO (ACCIÓN 020-B); BEBER EL LÍQUIDO BLANCO (ACCIÓN 060-B); BEBER EL LÍQUIDO AZUL CLARO (ACCIÓN 037-B); o pueden salir solos.

ACCIÓN 011-B: Tira 2d6 + VELOCIDAD. Si tu tirada total es de 11 o más, cruzas el puente tan rápido como puedas, zambulléndote directamente a través de las criaturas fantasmales que se desmoronan a tu paso; el objeto cae con él, pero logras hacerlo al otro lado. Si tu tirada total es de 10 o menos, no eres lo suficientemente rápido y caes junto con el objeto y el puente se desmoronan en la hondonada debajo. Tira 2d6. Las criaturas fantasmales entonan algunas palabras que no puedes entender, y luego desaparecen en una explosión de llama azul.

5

El objeto se descartó en esta ubicación y debes seguir las reglas lógicas que esta nueva forma dicta.

Elige otro objeto 1 de las criaturas y barájalo en la baraja de personajes. Esta criatura se lanza desde las profundidades de la cueva y te ataca. Si la derrotas en combate, lee ACCIÓN 035-B; si la criatura te derrota, lee ACCIÓN 001-B.

ACCIÓN 020-B: Agarras el líquido rojo y lo bebes. Inmediatamente sientes mucho calor, dolor en todo el cuerpo y te desplomas al suelo. Pierdes 2d6 de SALUD. Todos los músculos de tu cuerpo se involucran convulsivamente, pero instantáneamente te sientes más fuerte: ganas 1 de PODER permanentemente. Mientras estás de pie, sientes una sensación extraña debajo de tu brazo izquierdo. Te acercas y sientes un bulto grande: está creciendo. En segundos, el bulto comienza a romper su ropa: es otro brazo, más pequeño. Intentas agarrar algo, pero el nuevo brazo no es muy fuerte. El brazo es permanente.

Si alguien ya ha hecho esto, un personaje jugador, por 1 PA puedes BEBER EL LÍQUIDO BLANCO LECHOSO (ACCIÓN 060-B) o BEBER LA LUZ AZUL CLARA (ACCIÓN 037-B).

ACCIÓN 021-B: Una explosión ensordecedora hace que te tapes los oídos mientras la luz poderosa en la parte superior de la torre emite haces a través de la niebla sobre tu cabeza. Al acercarte a la entrada del faro, notas las escaleras que bajan por el acantilado rocoso de abajo. Si alguien ya lo ha hecho, tu personaje puede, por 1 PA, BAJAR POR LAS ESCALERAS HACIA LA PLAYA (ACCIÓN 038-B); GOLPEAR LA PUERTA DEL FARO (ACCIÓN 003-B); o ENTRAR AL FARO (ACCIÓN 064-B).

8

portal que flota sobre el suelo en el patio central de esta fortaleza. Puedes tirar 2d6 + SUERTE para que tu personaje entre al portal ahora sin coste alguno. Si el resultado total es 14 o más, puede teletransportarse desde aquí a cualquier ubicación. Si el resultado es 9-13, inflige 1d6 de daño y puede teletransportarse a cualquier ubicación. Si el resultado es 8 o menos, recibe 2d6 de daño y puede teletransportarse a cualquier ubicación. A partir de entonces, costará 1 PA a cualquier personaje para usar el portal en esta ubicación.

ACCIÓN 030-B: De pie sobre el cadáver sin vida de la bestia, dejas escapar un rugido ensordecedor. Para tu sorpresa, la criatura muerta empieza a convulsionarse. Una nube de polvo envuelve a la bestia y, cuando se disipa, solo queda el esqueleto delgado y sin vida. Descarta a la criatura derrotada. Puedes elegir que tu personaje permanezca en su forma actual hasta el final de tu próximo turno (vuelven a su forma anterior si quedan inconscientes), o puedes transformarlos instantáneamente de nuevo a su forma anterior. En ambos casos, establece su SALUD en 20.

Al explorar en lo profundo de esta cueva, tu personaje encuentra un escondite oculto envuelto en una lona de plástico. Dibuja 1 objeto y el MAPA ARCANO, si es posible (barájalo después), y colócalos aquí. (Un jugador puede seguir buscando esta ubicación gastando 1 PA si aún no ha encontrado la búsqueda.) Las olas de distorsión en la apertura de la cueva siguen moviéndose. Los huesos fuera de la cueva yacen en el suelo como si nunca se hubieran movido.

ACCIÓN 031-B: Darwin cae al suelo, muerto. Si el otro héroe resulta inconsciente, llévalo de vuelta a la consciencia; gana 12 de SALUD. Si el otro héroe sigue consciente, se distrae. Termina el combate. El otro héroe se toma un respiro y dice: "Te dejo ir en paz, pero debes tomar lo que es mío." Retira 1 objeto del inventario de Darwin y colócalo en el inventario del héroe, equipando el objeto si es necesario.

12

a cualquier otra ubicación del mapa que no haya sido notada por 1 PA. Si el total de tu tirada es 9 o más, obtienes las BENDICIONES DE LAS ILUSIONES: Obtienes 1 PA y 1 QP. En este turno y en el siguiente, tu personaje ignora los primeros 1d6 de daño infligidos en combate. Si el total de tu tirada es 5 o menos, ganas 1 QP, pero el encantamiento crea una explosión ardiente que te inflige 2d6 de daño. La mujer se ríe, luego desaparece en un remolino de polvo rojo. La tirada del lobo aumenta en el aire. Pasa tu turno.

ACCIÓN 025-B: Hay un destello blanco, y caes al suelo. Tira 2d6 + SUERTE. Si el total de tu tirada es 7 o más, lee la ACCIÓN 005-B. Si el total de tu tirada es 6 o menos, lee la ACCIÓN 050-B.

ACCIÓN 026-B: Investigas el área aún más, y caminas más cerca para mirar mejor. Roba el RHORGONKRUL del mazo de personaje o de la pila de descartes y colócalo aquí. Si está en otra parte del mapa, muévelo aquí sin que te vean y colócalo aquí. Si la SALUD del Rhorgonkrul es de 32 o menos, y el PRÍNCIPE BRAGETT está actualmente en juego o ha muerto durante este juego, lee la ACCIÓN 018-B. Si un jugador tiene al PRÍNCIPE BRAGETT en la mano, colócalo aquí. Roba 1 carta de objeto si es necesario, baraja después y colócala aquí. Está inconsciente pero vivo, con 5 de SALUD.

Aquí te encuentras con el temido RHORGONKRUL. Con su masa de tentáculos ondulantes, se arrastra hacia el cuerpo desplomado junto al lado del puente. Cuando te ve, se detiene y gira. Comienza el combate contra el Rhorgonkrul. Si tu personaje es derrotado por el Rhorgonkrul o huyes, lee la ACCIÓN 006-B.

ACCIÓN 027-B: Comienzas a sentir el calor tras ola de

10

Roba 1 objeto y ponlo aquí. (Un jugador puede seguir buscando en esta ubicación por 1 PA si aún no ha buscado).

ACCIÓN 036-B: Te quedas de pie mirando a tu alrededor mientras el lobo sarkag te observa. Poco a poco, la expresión del animal comienza a cambiar. Para tu sorpresa, la criatura cae al suelo en convulsiones. Una humareda púrpura envuelve a la bestia retorciéndose: ¡se está transformando!

Elimina al lobo sarkag de esta ubicación y descártalo. Descarta del mazo de personajes hasta encontrar un personaje que sostenga un arma y ponlo en esta ubicación. Añade a su equipo además 2 objetos (descartados, no equipados) en esta ubicación. Una vez colocado, el personaje dibujado se pone de pie. Si requieren una tirada, hazla ahora. Si no son *AGRESIVOS*, atacan cautelosamente, explicando su desplazamiento: ¡un warlock maligno los ha condenado a formas sarkag periódicamente, como castigo por haber visto! En este turno, tu personaje puede intercambiar tus objetos con los objetos dejados en un turno de PA. En turnos posteriores, una operación comercial cuesta 1 PA. El personaje transformado siempre mantendrá su arma, negándose a intercambiarla. Equipa al personaje dibujado con este arma al final de tu turno.

ACCIÓN 037-B: El líquido ácido de tono claro sabe rancio, repugnante. Apenas puedes beberlo, incluso cuando te tapas la nariz. Cuando finalmente baja a tu cuerpo, comienza a hormiguear. El hormigueo se convierte en ardor. Tu piel palpita salvajemente con líquido azul. Tus huesos crujen y se rompen, y sientes un dolor inmenso; pierdes 2d6 PUNTOS DE SALUD. Tu cabeza está nadando; te sientes mareado pero ganas 1 PUNTO DE MENTE permanentemente.

Roba 1 carta de personaje. Si robas un personaje de la acción CONSTRUCTO, barájalo de nuevo y roba otra vez.

14

energía, que emana de la persona luminosa. Al acercarte a ellos, empiezas a sentirte hambriento, en lugar de lleno. Todo a tu alrededor empieza a distorsionarse y te sientes como si estuvieras a punto de perder la consciencia. Puede ser que GRITES A LA ENTIDAD LUMINOSA (ACCIÓN 009-B), INTENTES GANAR CONTROL DE TU MENTE (ACCIÓN 034-B) o INTENTES ESCAPAR DE ESTE LUGAR (ACCIÓN 059-B).

ACCIÓN 028-B: Abres con cautela la puerta de este edificio y comienzas a explorar. Una habitación tiene las paredes forradas de libros antiguos; otra está llena de comida y basura; y en un rincón hay un largo pasillo que recorres. Te encuentras con una habitación grande con un recipiente de vidrio en el medio. La puerta que conduce al área de contención ha sido arrancada de sus bisagras. Parece que ha sido forzada hacia una mesa cercana, que ahora está hecha añicos como un objeto antiguo. En una de sus patas ves una marca de los Señores de la Guerra, como viste afuera; está grabada en el marco de la puerta. El área de contención está llena de los restos destrozados de un experimento. Los contenedores de vidrio, matraces de varios tamaños, embudos y tubos esparcidos por el espacio.

Un rastro de tubos llama tu atención sobre 3 viales. Cada frasco contiene un líquido de un color diferente. ¿Tu personaje EXAMINA LOS LÍQUIDOS (ACCIÓN 010-B)? Si no son para CONSTRUIR (ACCIÓN) y alguien ya no ha hecho nada, ¿puede el arma de un personaje PROBAR LOS LÍQUIDOS (ACCIÓN 058-B) sin coste alguno? O, por 1 PA, el personaje puede BEBER EL LÍQUIDO ROJO (ACCIÓN 020-B), BEBER EL LÍQUIDO BLANCO (ACCIÓN 060-B) o BEBER EL LÍQUIDO AZUL CLARO (ACCIÓN 037-B). Alternativamente, tu personaje puede elegir dejarlos solos.

ACCIÓN 029-B: Chispas azules salen de los bordes de una gran

11

asume la forma del personaje que has dibujado y todos tus atributos EXCEPTO MENTE y SALUD cambian para adaptarse a los de ese nuevo personaje. Puede usar sus habilidades especiales, pero tú no eres «AGRESIVO». Si son una facción BESTIA, se dropearán todos tus objetos en esta ubicación, y debes seguir las reglas lógicas que dicta esta nueva forma. Volverás a tu forma anterior al final de esta ronda, al principio de tu turno, pero puedes intentar mantener esta forma durante el resto de la partida si tiras 1d6 + MENTE. Si el total de la tirada es 12 o más, permaneces en esta forma para el resto de la partida.

Si alguien ya tiene el personaje del jugador, por 1 PA: BEBE LÍQUIDO BLANCO (ACCIÓN 060-B); BEBE LÍQUIDO ROJO (ACCIÓN 020-B); o puede dejar las cartas de viales solas.

ACCIÓN 038-B: Desciendes cuidadosamente por las empinadas escaleras a lo largo del acantilado hasta llegar a la playa rocosa que hay abajo. Mientras exploras la playa, encuentras una pequeña caverna que está protegida de los elementos. Dentro, te sorprende una escena espantosa: dos esqueletos humanos entrelazados, parcialmente cubiertos de arena. Uno lleva fragmentos de una acordeón intrincadamente bordado y gris. El otro sostiene los restos deshilachados de un acordeón. Ves algo debajo de un montón de madera a la deriva cercana. Roba 1 objeto del mazo de objetos. Si alguien no lo tiene ya, tu personaje puede, por 1 PA, GOLPEA LA PUERTA DEL FARO (ACCIÓN 003-B), o ENTRA EN LA CASA DEL FARO (ACCIÓN 064-B) si aún no la ha explorado por completo.

ACCIÓN 039-B: A medida que te acercas al estanque, el viento se hace más fuerte. La niebla comienza a arremolinarse y a unirse formando la figura de una persona varios pasos por delante de donde estás de pie (NOTA PARA EL LECTOR (NO LEAS ESTO EN VOZ ALTA): si el primer héroe controlado por un jugador que entra en esta ubicación es BILKID

15

ACCIÓN 022-B: Al entrar en el campamento, ves más movimiento en la tienda. Allí se oye un gruñido, un aullido, un grito de pánico, y un amenazante lobo SARKAG sale de la tienda. Parece limpio; no tiene sangre en él ni evidencia de que haya atacado a nadie. Roba un SARKAG WOLF del mazo de personaje o de la pila de descartes, si es posible. Barájalo y colócalo aquí. Si un jugador tiene uno en la mano, colócalo aquí. Si todos los jugadores están usando objetos o están en juego, coloca una ficha aquí para representar a este lobo. Actualmente NO es *AGRESIVO*.

El lobo gruñe y parece estar protegiendo la tienda. Tu personaje puede IRSE SOLO (ACCIÓN 036-B), o puede atacarlo. Una vez que este lobo sarkag haya sido asesinado (por cualquier personaje), lee la ACCIÓN 052-B.

ACCIÓN 023-B: Al entrar en la cueva, estás bañado en luz colorida. Cuanto más caminas, más brillante se vuelve la luz colorida. Pronto, para tu asombro, tropiezas con la fuente de la luz: una pared plana tallada se extiende como un mapa inmenso y complicado o hecho con runas glowing que están conectadas entre sí por varias líneas en espiral. Sientes una poderosa energía emergiendo de las runas luminosas. Por 1 PA, el personaje de un jugador puede TOCAR LAS RUNAS (ACCIÓN 045-B), o puedes irte solo.

ACCIÓN 024-B: Mientras caminas hacia la mujer, ella te mira con desdén y escepticismo. Produce un pergamino y un pequeño vial de su chaqueta y sonríe. Antes de que puedas reaccionar, intenta lanzar un encantamiento sobre ti. Tira 1d6 + SUERTE. Si el total de tu tirada es 6 - 8, obtiene las BENDICIONES DEL VIENTO: Ganas 1 PA y 1 QP. En este turno, tu personaje puede moverse

9

ACCIÓN 032-B: Darwin cae al suelo, muerto. El otro héroe o seguidor se enfurece en segundos. El héroe toma una actitud desafiante. "No tengo ningún problema contigo", dice, "¡Te dejo en paz, pero tomaré lo que es mío!" Elimina 1 objeto del inventario de Darwin y ponlo en el inventario del héroe, equipándolo según sea necesario.

ACCIÓN 033-B: Das un paso muy cauteloso sobre el puente. Se siente estable. Uno de los seres fantasmales se aleja y luego desaparece completamente. Varios de ellos comienzan a gesticular para que te acerques a ellos. Comienzas a sentir un poco de vértigo. Puedes elegir: Tirada 2d6 + MENTE para intentar BLOQUEAR LA INFLUENCIA DE ESTAS CRIATURAS FANTASMALES (ACCIÓN 053-B); tirada 2d6 + VELOCIDAD para CORRER A TRAVÉS DEL PUENTE TAN RÁPIDO COMO PUEDAS SIN CAER (ACCIÓN 011-B); o puedes girar y CAMINAR DEBAJO DEL PUENTE (ACCIÓN 017-B).

ACCIÓN 034-B: Al creer que la entidad luminosa está intentando controlarte, enfocas tu atención y rompes su enlace psíquico. Tirada 2d6 + MENTE. Si el total es 15 o más, escapas de su control. Sientes una ola de tristeza, luego ves cómo su vitalidad se disipa. Han desaparecido para siempre. Si 14 o menos, sientes que tu mente es arrastrada hacia la voluntad de la entidad luminosa; lee ACCIÓN 009-B.

ACCIÓN 035-B: La otra criatura suelta su agarre por segunda vez y te tambaleas de nuevo, luchando por mantenerte en pie, solo para quedarte sin aliento y darte cuenta de que te has transformado de nuevo a tu forma anterior. Desecha la otra carta de criatura y asigna la SALUD de tu personaje a 20. Las olas de distorsión en la abertura de la cueva se han ido. Los huesos que descansaron en el suelo como si nunca se hubieran movido. Explorando en lo profundo de la cueva, encuentras un escondite oculto envuelto en una lona plástica.

13

el FUERTE, leer ACCIÓN 004-B; si un héroe controlado por el jugador o un seguidor DISTINTO DE BILKID entra en esta ubicación, lee ACCIÓN 065-B.

ACCIÓN 040-B: Las enormes criaturas del puente titilan aquí y allá, apareciendo y desapareciendo como humo etéreo. Una de las criaturas hace un gesto de amistad. Puedes CAMINAR HACIA EL PUENTE (ACCIÓN 033-B), o puedes intentar sortearlas y VIAJAR DEBAJO DEL PUENTE (ACCIÓN 017-B).

ACCIÓN 041-B: Descarta cartas de la parte superior del mazo de tu personaje hasta que salga un héroe. Descarta del objeto que lleves hasta que salga en su nombre ESPADA o HOJA, equipa el objeto que hayas sacado con esa carta y coloca la carta aquí. Si DARVIN el AGRIO está actualmente en juego o ha muerto durante esta partida, lee ACCIÓN 055-B. Si un jugador tiene a Darwin en la mano, colócalo aquí. Dibuja si es necesario, barája después y colócalo aquí. Equipalo si es necesario y, luego, lee ACCIÓN 048-B.

ACCIÓN 042-B: Te acercas al edificio para obtener mejor visión de los cánticos que suenan en la mesa. Su rostro está completamente desfigurado, marchito y en descomposición. Debe ser un señor orpal «portal maestro», uno de los líderes de los orpales, que controla bandas de los despiadados sin mente. Sus cánticos más fuertes se envuelven en llamas azules. Un portal resplandeciente se abre alrededor de él y cae hacia atrás dentro. Sin tu intervención, aquí ocurre una explosión temporal. Te proteges la cara, y cuando miras hacia arriba, todo ha cambiado. Puedes DESCARTAR tantas CARTAS DE BÚSQUEDA SECUNDARIA como quieras y volver a robar hasta 3. Todos los jugadores roban 1 BÚSQUEDA HEROICA.

El techo del edificio cercano ha desaparecido. Sus paredes

(ACCIÓN 063-B), CUESTIONA AL OTRO HÉROE (ACCIÓN 044-B), ATACA A DARWIN (ACCIÓN 054-B), ATACA AL OTRO HÉROE (ACCIÓN 016-B), o CAMINA PORQUE ESTE NO ES ASUNTO TUYO (ACCIÓN 015-B).

ACCIÓN 049-B: Has pregonado tu deseo por algo y empujado al heraldo hacia arriba para entrar en la parte superior de la luz del faro, en lo alto de la torre existe una pequeña escalera de caracol que conduce a la cima. Sientes que la caída de temperatura disminuye drásticamente. A medida que subes por la puerta de la habitación de arriba, ves a una mujer sentada en la pequeña mesa junto a la pared. Ella te mira. Te preguntas si le gusta verte tan orante e incontrolable en su vestido. Su vestido gris es escaso de las cuentas de almohadas de encaje intrincadas, que lleva por el viento que hiciste para mirar. ¡Lanza 2d6 + MIND. Si la tirada total es 12 o menos, pierdes 1 de tu MIND permanentemente! del TEMPLO en tu MENTE.

Su mirada de cráneo y su quejido atormentado te perseguirán por el resto de tu vida! Ella te alcanza. Te alcanza y, la puedes encontrar cadenas de materiales colgando de su cinturón izquierdo. Roba un FARO TEMPORAL de la cubierta de mezcla o descarta pila, si es posible (baraja después). Si está en su mano, revélala. Si ningún carácter sostiene uno, elimínalo de su inventario. Colócalo aquí. La mujer desaparece instantáneamente en un giro espiral de humo. Tu puedes seguir escuchando su weeping. Ocasionalmente, puedes oír el sonido de un acordeón jugando. Tu carácter puede caminar hacia el faro (en el AP), si alguien más lo ha hecho, entonces ya está hecho, SIGUE EL CAMINO DE PIEDRA HACIA LA PLAYA (ACCIÓN 038-B) para 1 AP.

ACCIÓN 050-B: Tus ojos se abren, y te das cuenta de que alguien o algo que no era segundo aparece de la nada, fuera de todas partes, en varias áreas. Dibuja un

eso causa 1d6 de daño, pero su atributo VELOCIDAD aumenta en 1 permanentemente. Si el resultado de la tirada es 10-12, ellos son sanados, curan 1d6 de daño, y su atributo MENTE aumenta en 1 permanentemente. Si el resultado de la tirada es 13-15, tu personaje cura 1d6 de daño, añade 1 a su atributo SUERTE, y gana 1 PA. Si la tirada es 16 o mayor, tu personaje lanza a través de la cubierta de una explosión que arde ferozmente. Hacen 2d6 de daño, pero aumentan temporalmente 1 a cualquier atributo que elijas en 2 PA. Inmediatamente después de tocarlo, la pared se va oscura. No hay peligro hasta que la pared sea tocada.

ACCIÓN 046-B: A medida que te acercas a la cueva, te quedas helado. Los esqueletos blanqueados de los muertos comienzan una pelea, azul clara en el suelo. Ellos están de pie en formaciones aproximadas de lo que ellos han estado en la vida. Varias figuras pequeñas y fantasmas, encubiertas por estas de ti. Oyes un coro de voces fantasmas dentro de tu cabeza. “¡Guerrero! Hemos viajado lejos, todos los del clan Thornbreak Gorge, siguiendo un tesoro mapa por esta plaza. En el interior de esta cueva, uno de nuestros compañeros de viaje ha muerto, atacado y asesinado por el Mal Cuidado en esta cueva, como el asesino está husmeando aún adentro.” Al abrir la cueva, acabas las ondas donde el campo de pelea, y ves a un grupo de ondas de ripple en un campo de energía.

Si alguien aún no ha explorado por completo, un jugador puede, por 1 PA, ENTRAR EN LA CUEVA (ACCIÓN 019-B), o pueden DEJARLA SOLA (ACCIÓN 008-B).

ACCIÓN 047-B: Tú no estás esperando para ver qué cosa es esta. Tú giras, corriendo tan rápido como puedes en otra dirección. ¿Es esto cobardía? Sí. ¿Vivo para pelear otra batalla? Sí. Tira 2d6 + SUERTE.

Si el resultado de la tirada es 11 o más, tú te conduces al suelo como un cobarde.

ellos mientras el puente se desmorona bajo tus pies. Caes, recibes 2d6 de daño y el objeto cae contigo. Magullado y sangriento, miras desde la pila de escombros en la que caíste y ves que las apariciones desaparecen en una explosión de llama azul retorcida.

ACCIÓN 054-B: Comienza el combate contra Darwin, con el héroe luchando como aliado de tus personajes. Si alguno huye con éxito de la batalla, lee ACCIÓN 062-B. Si Darwin es derrotado, lee ACCIÓN 031-B. Si el héroe y tus personajes controlados son derrotados, Darwin y el otro héroe se van del área mientras tú estás inconsciente. En ese caso, baraja ambos a Darwin y al héroe de vuelta en su mazo, junto con sus objetos. Si Darwin aparece más tarde en la partida, él es “AGRESIVO” contigo.

ACCIÓN 055-B: Descarta del mazo de personajes hasta encontrar 1 personaje que tenga un arma en la mano. No lo equipes. En su lugar, roba 1d6 y el total de la tirada se convierte en su ATAQUE BONUS. Colócalo en este lugar. El personaje se vuelve “AGRESIVO”. Mientras tanto, el otro héroe grita hacia ti, “¡Hay algo mal con este... sus ojos! ¡Míralo a los ojos!” Tiene razón. Sus ojos brillan de blanco. Antes de poder reaccionar, el hombre de ojos blancos te lanza la silla que sostenía. ¡Vuela sobre ti, apenas fallando tu cabeza. Puedes elegir ALEJARTE PORQUE ESTA PELEA NO TE CONCERNE (ACCIÓN 014-B); o unirte AL OTRO HÉROE PARA PELEAR CON EL HOMBRE DE OJOS BLANCOS MANÍACO (ACCIÓN 061-B).

ACCIÓN 056-B: Descarta del mazo de personajes hasta encontrar 1 personaje que tenga un arma en la mano, equipalo y colócalo en este lugar. Agrega 1 objeto robado al inventario de tu personaje. Mirando histéricamente, están sosteniendo el cuerpo de un hombre sobre su cabeza. Antes de que puedas hacer algo, ellos

un trozo de madera que pasa por encima del hombro y se pierde en el cepillo. Te enroscas, agarras tu pie y corres tan rápido como puedes. Roba o BARRAS DE VARPEN de tu mano, y si está disponible, colócalo aquí. Luego baraja, luego baraja, luego baraja. Si un jugador está oculto por esa ubicación, colócalo en él. Mirando hacia atrás, ves una criatura parecida a un troll verde pálido colgada de la torre. Meciendo a su pequeño protovástago en su dedo mientras se retira de la torre y los susurros agitados de la maleza retumban. Mueva el artículo que su haces no está navegando para ver qué quiere. Muévete a una ubicación del AP adyacente.

Si tu tirada total es 10 o menor, te lanzas al suelo y, como un trozo de madera, caes directamente sobre el hombro por 2d6 daños. Una espada A varpen que cuelga del lado de la torre salta hacia abajo y te tropiezas por el cepillo. Dibuja un VARPEN EFKE SOLDIER y, si está disponible, colócalo aquí. Luego baraja, luego baraja, luego baraja. Si un jugador está oculto por esa ubicación, colócalo en él. La espada A varpen le hace un guiño y luego se pone de pie, tus ojos se llenan de miedo. Pierdes 4 de la FORTALEZA +10 de la FORTALEZA! Es varpen 11 "AGRESIVA" y ataca (sin arma).

ACCIÓN 048-B: Reconoces a la persona que está intentando lanzar una silla al defensor. Es Darwin el comerciante. Muchos se refieren a él como "Darwin el Fuente" porque está lleno de fingimiento y actitud. El héroe que ataca a Darwin empuña su espada. Empuñó su espada, el héroe claramente ya no ratifica la espada al creer en la familia heroica! Darwin grita en voz baja cubre la silla por encima de su cabeza y tu gritas, "¡Un intercambio es un intercambio, seguidor del héroe del arma o del arma puede CUESTIONAR A DARWIN EL COMERCIANTE!"

19

al pozo, luego mírate con una expresión asombrada. Son "AGRESIVOS" y te atacan de inmediato. Si los derrotas, te tirarán al pozo, donde serás arrastrado por un río subterráneo. Al comienzo de tu próximo turno, si ya no está en juego, dibuja el BORDE DEL AGUA y juega allí. Estás depositado en la playa del BORDE DEL AGUA, inconsciente.

ACCIÓN 057-B: Subir la escalera de caracol hasta la cima del faro parece eterno. A medida que asciendes, la música de acordeón se detiene. Sientes tu aliento en la nuca y oyes el sonido de pasos detrás de ti. Sigues subiendo y finalmente llegas a la cima de la escalera. Hay una trampa que lleva hacia arriba. Oyes el sonido de una mujer llorando. Tu personaje puede SEGUIR ABRIENDO LA TRAMPILLA (ACCIÓN 049-B). O, puede dejar el faro sin coste de PM, y si alguien no lo ha hecho ya, puede gastar 1 PM para SEGUIR EL CAMINO DE PIEDRA HACIA LA PLAYA (ACCIÓN 038-B).

ACCIÓN 058-B: Hay tres viales de líquido: rojo, blanco y azul claro. Al probarlo, el líquido rojo te quema la lengua y luego aparece una pequeña protuberancia en el brazo. El líquido blanco tiene sabor a almendra. Al probarlo, te sientes muy tibio y tu piel hormiguea durante varios segundos. El líquido azul claro sabe a podredumbre, a rancio y a amargor. Incluso después de este pequeño sabor, tu piel parece brillar con una luz azul tenue.

Puedes EXAMINAR LOS LÍQUIDOS (ACCIÓN 010-B). Si alguien no lo ha hecho ya, un personaje que no sea de la facción CONSTRUIR puede, por 1 PM, BEBER EL LÍQUIDO ROJO (ACCIÓN 020-B), BEBER EL LÍQUIDO BLANCO (ACCIÓN 060-B), BEBER EL LÍQUIDO AZUL CLARO (ACCIÓN 037-B), o dejar los viales solos.

23

derrumbándose, cubierto de enredaderas y zarzas. Hay movimiento entre los escombros a la izquierda por la explosión. Roba 2 ORPALI WANDERERS y colócalos aquí. Colócalos para que vean a tu GUERRERO (revisa la HABILIDAD ESPECIAL de tu carta). Roba 1 objeto y colócalo aquí.

ACCIÓN 043-B: Al caminar hacia delante, oyes un ruido metálico en los arbustos, y se precipitan hacia tus vías. Tú giras para enfrentarlos en medio del ruido, y ellos se aplastan ruidosamente bajo tu peso. Percibes miedo en ellos. No hay peligro aquí. Un héroe puede, utilizando cualquiera de las ACCIONES FLOTANTES de la torre, intentar: correr (ACCIÓN 047-B), o quedarse en tu sitio mirando (ACCIÓN 002-B).

ACCIÓN 044-B: Puedes interrumpirte en la lucha: "¿Qué hoja Darwin va a usar?". "¡Esta hoja!", dicen. "¡Esta hoja!" La hoja es lo suficientemente afilada para cortar una manzana, y no se agrieta ni se rompe. Tira 1d6 + MENTE. Si el resultado de la tirada es 9 o más, tú convences a Darwin, después de mucha discusión y una amenaza con su vida, de devolver las herramientas robadas. Dale 1d6 de objetos de Darwin. Si el resultado de la tirada es 8 o menos, no puedes convencer a Darwin para reembolsar el intercambio. Lucha comienza, y tus personajes controlan héroes pueden apoyar a Darwin o rehuir el intercambio. Tu oponente será "AGRESIVO" en cuanto a tus personajes para el resto del juego.

ACCIÓN 045-B: Al tocar selectivamente una runa, todos los runas en la pared brillan de blanco, y tú estás encerrado en el piso. Roba otro INVITADO HEROICO. Tira 1d6 + MENTE. Si el resultado de la tirada es 7 o menor, tu personaje recibe una descarga y hace 2d6 de daño, pero tu atributo VELOCIDAD aumenta permanentemente. Si el resultado de la tirada es 8 o 9, el personaje recibe una quemadura permanente.

17

roba al personaje del mazo de personajes, equípalo según sea necesario y colócalo en este lugar. Parecen confundidos sobre su situación actual. Están rodeados por un aura púrpura y, muy a menudo, se vuelven completamente transparentes. Este personaje recibe +2 a ARMADURA BONUS. Al final de tu siguiente turno, hay otro destello de luz. Luego este personaje, y cualquier cosa que sostengan, se descarta a menos que de alguna manera se haya movido (o se haya movido) fuera de este lugar.

ACCIÓN 051-B: El héroe cae y Darwin se ríe. Ocasionalmente, esta es la primera vez que alguien ha oído a Darwin reírse. Este tonto y su arma de basura, se ríe Darwin. "Debería no haber hecho la broma. Aquí, ¡cógelo! ¡Mira cómo se preocupa por ti!" Darwin le entrega a tu personaje la espada del héroe inconsciente junto con un regalo adicional. Retira 1 objeto del inventario de Darwin y colócalo en el inventario de tu personaje. Mueve a Darwin 1 ubicación.

ACCIÓN 052-B: Tan pronto como el sarkag golpea el suelo, se envuelve en humo púrpura. Para tu sorpresa, se transforma en una persona real. ¡Retira el hombre lobo sarkag de esta ubicación y descártalo! Descarta del mazo de personajes hasta que no quede ningún personaje con 1 arma en la mano, equípalo y colócalo en este lugar, inconsciente, con 5 SALUD. Agrega los objetos que GARGAND tenía y tenía a su DESPEJAMIENTO (descartados). El personaje robado volverá a la conciencia al final de la siguiente ronda.

ACCIÓN 053-B: Roba 2d6 + MENTE. Si el total de tu tirada es 11 o más, te das cuenta de que el puente comienza a derrumbarse bajo tus pies. Retrocedes a salvo mientras el puente (y el objeto que haya sobre él) caen en el río abajo; ganas 1 PQ. Si tu total es 10 o menor, te dejas engañar por estas apariencias engañosas. Continúas caminando hacia

21

ACCIÓN 059-B: Sacas el cuerpo por una ola de terror e intentas escapar de este lugar. Tira 2d6 + VELOCIDAD.

Si tu total es 15 o más, escapas de su control y abandonas esta ubicación. Muévete a una ubicación adyacente sin coste. Observas cómo su energía se disipa; han desaparecido para siempre. Si tu total es 14 o menos, intentas correr, pero no puedes alejarte lo suficiente de su tirón psíquico. Tratas de alejarte, pero giras y caminas hacia ellos. Lee la ACCIÓN 009-B.

ACCIÓN 060-B: Bebes la poción rápidamente. Sabe deliciosa, pero pronto te sientes mareado. Te quedas dormido profundo y tu turno termina inmediatamente. Mientras duermes, tu cuerpo se transforma. Tu piel se engrosa y se estría como la de un insecto. Obtienes +1 a la ARMADURA BONUS, +5 a tu SALUD base y +1 a la VELOCIDAD permanentemente. Sin embargo, la transformación pasa factura a tu cuerpo y pierdes 2d6 de SALUD.

Si alguien no lo ha hecho ya, un personaje puede, por 1 PM, BEBER EL LÍQUIDO ROJO (ACCIÓN 020-B), o BEBER EL LÍQUIDO AZUL CLARO (ACCIÓN 037-B).

ACCIÓN 061-B: Te preparas para la batalla junto a tu nuevo aliado; sin embargo, CUALQUIER personaje de un jugador que sea un maniaco de ojos blancos aterriza en ti (que no sea de la facción CONSTRUIR) y se convierte en portador de la PLAGA BRILLANTE.

En cada batalla en la que un personaje infectado participe después de esta, tira 1d6 antes del PRIMER ATAQUE. Si sale 1, el turno del personaje cambia de blanco y comienza a brillar. Todo lo que tenga en sus manos se le cae, y gana 1d6 a su BONUS DE ATAQUE para la batalla. Después de la batalla, el personaje infectado volverá a la normalidad. Permanecerán así hasta la próxima vez.

24

ACCIÓN 064-B: Tú pruebas la puerta del faro. Está abierta. Entrar y oyes el sonido de un acordeón tocando, pero no hay nadie. Un extraño aire cuelga en este piso inferior del faro. Las antorchas en el pasillo superior iluminan la escalera. Debe de haber alguien ahí. Ves una mesa vacía, y una cocina. Todos estos lugares están cubiertos de telarañas y no se han usado en mucho tiempo, lo que no tiene sentido. En el AP hay un mapa de este piso inferior del faro, y no tuviste sentido jugarlos. En el AP, si has explorado completamente aquí, lee la ACCIÓN 057-B. En el IP, si inesperadamente decides SEGUIR LAS ANTORTCHAS DE LA ESCALERA DE PIEDRA (ACCIÓN 038-B).

ACCIÓN 065-B: "¡Yo soy el Bloodsman Grask. ¡Estoy exasperando la Fuerte!". Preguntas: "¿He sido llamado para juzgar aquellos que entraron aquí?". Si tu personaje ha matado a la bestia en el transcurso de este juego, lee la ACCIÓN 007-B. Si tu personaje ha derrotado a un héroe en combate durante este juego, lee la ACCIÓN 013-B.

Si tu personaje no ha participado en combate en absoluto, o ha sido derrotado por un personaje en combate que no es un héroe o una bestia, Grask dice: "Demuestra tu combate, amigo, y saca una ráfaga de niebla de la mano de Grask". Tu personaje recibe la BONIFICACIÓN DE ATAQUE de +2 o una BONIFICACIÓN DE ARMADURA de +2 en su próxima batalla (coloca los bonos en su carta de héroe para seguir estas bonificaciones temporales). Grask regresa a su forma de niebla y flota de vuelta al estante.



26

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.

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

COMPLETO E ININTERRUMPIDO. SEGUNDA EDICIÓN.

hasta que participen en un combate y tiren para ver si se transforman de nuevo. Todos los personajes afectados por la ACCIÓN de no CONSTRUIR PLAGA se transforman en cuanto entran en un combate (incluidos otros personajes del jugador).

Otros personajes que no estén controlados por jugadores (que no estén CONSTRUIDOS por la plaga) que entren en esta pelea, que no estén atacando a un personaje infectado, también pueden infectarse con la PLAGA BRILLANTE. En este momento, cuando esté completamente infectado, se transformará al comienzo de la siguiente ronda de juego. Saltarán los objetos que lleven, ganarán 1d6 BONIFICACIÓN y serán "AGRESIVOS". Su condición NO DESHACE la batalla (pueden seguir brillando, ser agresivos y ATACAR BONO). Los personajes afectados por la PLAGA BRILLANTE que no sean CONSTRUIDOS podrían quedar en combate.

ACCIÓN 062-B: Todo aquel que esté aún inconsciente se aleja 1 ubicación, pero ningún combatiente podrá moverse a una ubicación que contenga otro combatiente que esté luchando. Si no hay ningún lugar donde ir (ni Darwin ni el otro héroe), roba y baraja los objetos. Para el resto del juego, todos los combatientes son "AGRESIVOS" con aquellos con los que hayan luchado.

ACCIÓN 063-B: Puedes interrogarte a ti mismo durante la lucha: "¿Es este yo, Darwin?". Darwin grita: "¡Sí, amigo, sí!". Esta degeneración no se puede vivir por dentro. Vayas a donde vayas, ¡serás recompensado! Puedes elegir pelear con Darwin. Si así lo haces, haz que Darwin sea tu aliado. Si el héroe derrota a Darwin, lee la ACCIÓN 032-B. Si tú y Darwin derrotáis al otro héroe, lee la ACCIÓN 051-B. Si alguien logra huir de la batalla, lee la ACCIÓN 062-B. Puedes seguir eligiendo huir. Si esa es tu decisión, lee la ACCIÓN 015-B.