



4. El Apertura de Gargand: El camino que tienes por delante se ve distorsionado, como deformado por el calor. Cuando un héroe o seguidor entre en esta locación, lee la ACCIÓN 022.

5. Torre de Ominous: Descarta del mazo de personajes hasta que encuentres 1 personaje que lleve armas; equípalo y colócalo en esta locación. Un destello cegador recorre la tierra, un cataclismo mágico. Todos los jugadores tiran 2d6 + SUERTE, y el héroe con el menor resultado total (repetida en caso de empate) es teletransportado inmediatamente a esta locación sin coste alguno. Desorientado, el héroe está tomado cautivo y encerrado en una celda por el personaje dibujado. Sus objetos de héroe son confiscados y asegurados en una habitación cercana.

En su siguiente turno, un jugador tira 2d6 + PODER por su personaje cautivo para reunir la fuerza con la que escapar de su celda y combatir al captor. Si el total es 8 o más, el cautivo se libera de la celda, toma todos sus objetos y combate al captor en combate (se puede intentar seguir al captor, pero en lugar de huir, el seguidor puede intentar seguir al captor). Si el total es 7 o menos, el intento de escape fracasa. Sin embargo, se puede gastar 1 AVENTURA para volver a tirar.

Si el captor es derrotado en combate o lo hace un seguidor, el cautivo puede recuperar sus objetos y robar 1 carta de objeto. Si el cautivo es derrotado en combate, sus objetos son dejados en la torre junto con el captor. Privado de sus posesiones, el cautivo es entonces trasladado inconsciente, a Los Cruces y dejado por muerto.

6. Estanque de Bilkid: Hay un profundo y burbujeante pantano que resuena desde el camino. Ves más adelante una pequeña estructura de madera y podrida que podría ser un embarcadero. Cerca hay una señal grande que tiene un mapa del colorido sendero señalado sobre él. Cuando un héroe o seguidor entre en esta locación, lee la ACCIÓN 039.

DARK VENTURE GUÍA DE LOCALCIÓN A

NOTA: Al usar la GUÍA DE LOCALCIÓN A, consulta siempre el LIBRO DE ACCIONES A a menos que un libro indique lo contrario.

CARTAS DE LOCALCIÓN EN JUEGO: Cada locación, cuando se juega y se adjunta al mapa, tiene un conjunto de reglas y direcciones a seguir. Todas las cartas de locación tienen un número en un CÍRCULO AZUL en ellas, y algunas locaciones también tienen un número en un HEXÁGONO VERDE.

FARO DE PRECIPICE 2 021

CÍRCULOS AZULES: Después de que cualquier locación sea jugada por un jugador, OTRO JUGADOR (o, si se juega en solitario, EL JUGADOR), indicado por el número en el CÍRCULO AZUL en la carta de locación, debe buscar la entrada para esa locación particular en este libro y leer la entrada en la nube correspondiente. El jugador que haya jugado la locación puede entonces seguir las direcciones que se indican en la entrada de la locación.

Las locaciones que presentan SOLO un número en el CÍRCULO AZUL activan ACCIONES INSTANTÁNEAS en cuanto la carta de locación se coloca y la entrada en esta guía se lee.

HEXÁGONOS VERDES: Después de que se lea la entrada de la locación y la entrada del CÍRCULO AZUL se haya llevado a cabo, una ACCIÓN en una locación solo se activa cuando un HÉROE o SEGUIDOR del jugador entra en esa locación. Cuando se activa, OTRO JUGADOR (o, si se juega en solitario, EL JUGADOR), indicado por el número en el HEXÁGONO VERDE en la carta de locación, debe buscar la acción para esa locación particular en la GUÍA DE ACCIÓN y leer la entrada en la nube correspondiente.

Después de que se haya leído la entrada de la locación o se haya llevado a cabo una acción, el turno del jugador continúa a menos que se indique lo contrario.

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

CAVERNA DEL SOLITARIO 2 023

PUENTE DE LOS SIETE MUERTOS 2 040

CAUCE DE CAMINOS 2 039

CAMINO DEL MAR 2 041

9. Caverna del Solitario: Hay una extraña y tranquila luz que emana de las profundidades de esta caverna. Cuando un héroe o seguidor entre en esta ubicación, lee la ACCIÓN 023.

10. Puente de los Siete Muertos: Más adelante en el camino, ves una curiosa aparición: un anillo de chispas que gira violentamente justo sobre el centro de un puente en ruinas. Las chispas del anillo caen en el aire y se dispersan en el suelo. Cuando un héroe o seguidor entra en esta ubicación, lee la ACCIÓN 040.

11. Borde del Agua: Mueve a tu héroe a esta ubicación (sin costo de PA). A la distancia, ves una oscura forma moverse por las aguas de la bahía. Pronto, un submarino de aspecto futurista emerge de las profundidades oscuras y se dirige silenciosamente hacia la playa. Se abre el frente de la nave, se extiende una rampa y una persona asoma con cautela. (cont.)

REGLAS DE LOCACIÓN

1. Los Cruces: Todas las decisiones cruciales se toman en un cruce de caminos. Los jugadores comienzan la partida aquí, colocando sus fichas (o peones) que representan a sus héroes en esta locación.

2. Faro de Precipice: Hay una figura sombría acechando fuera de este faro. Tendrás que moverte más cerca para ver de qué se trata. Cuando un héroe o seguidor entre en esta locación, lee la ACCIÓN 021.

3. El Laboratorio: El camino que tienes por delante te resulta extrañamente familiar. Más adelante, ves una imponente estructura de cemento y dos cúpulas dilapidadas elevándose entre la niebla. Escuchas un bajo y amenazante grugido. Se desvanece lentamente y luego escuchas el tranquilo crujir de ramas que se parten. Cuando un héroe o seguidor entre en esta locación, lee la ACCIÓN 028.



3

Descarta del mazo de personajes hasta dejar 1 personaje que pueda empuñar armas y colócalo en esta ubicación. Hay un destello de luz; te sientes mareado. Dibuja otra BÚSQUEDA DE HÉROE.

12. La Horquilla de Darwin: Mientras recorres este camino, empiezas a oír una conmovión a lo lejos. Luego, el sonido de un silbido exuberante llena el aire. Varios pasos por el camino; ves a un individuo de aspecto altivo arrastrando una mesita de té decadente a la luz de la luna. Te observa curiosamente mientras levanta una silla, la pone junto a la mesa y se sienta. Abre un paquete, saca algo de comida y empieza a comer. Cuando un héroe o un seguidor entran en esta ubicación, lee la ACCIÓN 041.

13. Pase de Peaje de los Muertos: Ves símbolos escritos y grabados en un letrero de madera clavado de forma tosco a un árbol a un lado del camino. Arriba hay una serie de símbolos geométricos grabados en madera; las letras apenas se distinguen. Puedes hacer lo siguiente: DEJAR UNA OFRENDA O SUFRIR. Si no lo haces, hay una flecha rota que fue una vez un palo para cobrar peaje. Cuando un héroe o seguidor entran en esta ubicación, lee la ACCIÓN 024.

14. El Castillo del Plantan: A lo lejos se divisa una formidable estructura con una torre, construida en piedra. El camino que conduce hacia este castillo es espeso con hiedra serpenteante. Cuando un héroe o un seguidor entran en esta ubicación, lee la ACCIÓN 029.

15. La Mina de Diamantes: El granero ha sido convertido en un molino. Extrae y refina los diamantes extraídos de la mina de abajo. La mina está en poder de dos criaturas repulsivas conocidas como los "Hermanos de Suciedad". Muévelos aquí si están en juego. Si los jugadores los tienen en la mano, colócalos aquí. Si los robas de la mina, dibújalos y colócalos ahí, luego baraja. Equipalos con la Espada de los Hermanos de Suciedad si es necesario. Dibuja la Espada de los Hermanos de Suciedad.

7

FACCIONES DE PERSONAJE:

	BESTIA		DIAMANTE
	ESPECTRO		CAZADOR
	HECHICERO		AUTÓMATA
	VÁRPINO		ÓRPALO
	HOMBRE DE SANGRE		PLANTA
	OVOIDE		CELESTITA
	ARISTOCRACIA		

7. El Castillo del Robot: Alguien o algo está delante de la puerta de este castillo. Roba 1 personaje o toma 1 carta de tu mano. Si llevan armas, roba 2 cartas adicionales de su mazo. Colócalos en esta ubicación. Este personaje ha tropezado a través de la puerta abierta del Castillo del Robot, ha afirmado ser el rey y custodiara con su vida. Se vuelve "AGRESIVO".

8. La Madriguera del Forastero: El hoyo que ves aquí (ver p. 13) contiene una extraña puerta de entrada a otra dimensión. Cada vez que durante tu turno gastes 1 PA mientras un héroe seguidor o tu héroe esté en esta ubicación, tira 1d6 + SUERTE. Si el resultado es 7 o menos, el jugador descarta 1 objeto de su inventario para robar 1 objeto de su inventario. Si el resultado es 8 - 10, descarta hasta 2 objetos de su inventario para robar el mismo número de objetos de su inventario. Si el resultado es 11 o más, pueden barajar un objeto de su inventario en el mazo de objetos y robar cualquier carta de objeto de la pila de descarte.



5

desde el mazo de objetos o del montón de descartes y barájalo; o revela desde el mazo de objetos y colócalo en cualquier ubicación, luego suéltalo. Si ya lo sostiene un personaje, permanece en su poder. La espada tiende a avanzar hacia él, cada vez que avanza 1 ubicación por una nueva ronda de juego. Lo mismo sucede en la misma ubicación. Si la espada suelta equipamientos, los recoge y los equipa; se vuelve "AGRESIVA" hacia un personaje en su ubicación que sostiene la espada. Si uno de los hermanos derrota a un personaje que sostiene la espada y la equipa. Después de que uno de los hermanos la adquiriera, ambos retrocedan hasta la mina, moviéndose 1 ubicación por ronda de juego. Mientras estén ahí, los hermanos atacarán a quien intente buscar la Mina de Diamantes.

16. La Cantera Antigua: Este antiguo yacimiento de piedra ha sido el sitio de muchos eventos extraños. Historias de entidades resplandecientes, abducciones y viajes en el tiempo. Notas algo en una roca cercana y oyes un susurro entre los árboles. Cuando un héroe o seguidor entran en esta ubicación, lee la ACCIÓN 025.



8

BIOGRAFÍAS DE HÉROES

La mayoría de los héroes de DARK VENTURE son, o fueron alguna vez, humanos, pero cada uno ha sido cambiado por el Cataclismo, algunos más que otros.

01 PRINCESA BRETTA THORNSONG es la hija del rey Forgone y heredera de su trono. Comanda una de las armas más poderosas del reino: su lealtad. Sus actos de desinterés y honor son conocidos en todo el reino y, excepto contadas excepciones, la gente la respeta por ser una líder feroz y poderosa.

02 EL PLANTÍFICO es un hombre compuesto de materia vegetal. Su sangre es fotosintética y puede regenerar tejido a una velocidad acelerada. Si le cortaran una mano, le volvería a crecer en un día. No recuerda de dónde vino ni quién era antes del Cataclismo, pero se despertó inconsciente en un castillo donde ha vivido durante varias décadas.

03 HAGLOR el ESPANTOSO fue alguna vez un feroz guerrero humano que fue traicionado y asesinado por su mejor amigo por envidia. Poco después de su muerte, el Cataclismo golpeó. Regresó a la vida, pero desfigurado, transformado en un monstruo fantasmal. Ahora, existe en un estado etéreo, un espectro atrapado entre dos dimensiones.

04 KROSHEL el VALIENTE es legendario. Dicen que él fue quien excavó el gran río Hatchet y las Colinas Forgone que aparecieron después del Cataclismo usando su gran bastón afilado, "El Palo Ladrador".

12

Si un jugador es teletransportado a esta ubicación sin coste de PA (el héroe de un jugador en solitario es teletransportado aquí sin tirada), este jugador puede entonces robar una carta de objeto, o quitar cualquier carta de objeto que tenga y añadirla a su mano.

21. Camino Deshecho: Este tramo de carretera, por ninguna razón discernible, parece estar más transitado que cualquier otra sección de la carretera y, sin embargo, está descuidado y muy deteriorado. Ten en cuenta que aquí, apartar un árbol grueso y cepillar varias brazas ladera abajo de la carretera, hay una alta torre de acero coronada con una estructura de madera. Este aspecto es un remanente de los Cataclismos. Cuando un héroe o seguidor entre en esta ubicación, lee la ACCIÓN 043.

22. Choza de Kroschel: Un letrero aquí dice: "LA CHOZA DE KROSHEL. NO MOLESTAR NI ASUMIR LAS CONSECUENCIAS" (consulta la p. 12 para más información sobre Kroschel). Cuando un héroe o seguidor entre en esta ubicación, lee la ACCIÓN 027.



10

31 KARA la ASTUTA fue librada del Cataclismo por su madre, que murió protegiéndola de las oleadas de magia destructiva. Kara fue descubierta, sola, por un grupo de legionarios y criada en el castillo del Rey por sí misma. No se acordaba de esa vida y, en cuanto pudo, abandonó el castillo para unirse a los Cazadores del Bosque Profundo, convirtiéndose en discípula de su doctrina secular y humanística. Se especializa en una misión de caza que consiste en volverse casi invisible.

36 KREFT el ANTIGUO dirigió la Guardia Real del Rey Forgone hasta que su lealtad hacia el rey lo llevó a ser exiliado permanentemente del reino. Sin embargo, su carisma e inteligencia le habían llevado muy lejos. Por un tiempo, fue líder de la Colonia de Trags. El Cataclismo, por desgracia, lo dejó ciego. Antes de confiar en su extraordinaria visión, percibía el mundo mediante técnicas enseñadas por la Orden Celestial. Afirma tener cientos de años.

37 MUERTO el FERÓZ es un teniente arcano del Gremio de Warlocks y el mago más hábil de Darkgrange. Ha sido severamente desfigurado por una degenerativa enfermedad corporal que requiere llevar una armadura protectora de exoesqueleto de acero. Vive la vida de un nómada vagabundo, pero siempre está muy activo en el Gremio. Su temple es legendario.



14

23. La Mandíbula Abierta: Mientras caminas, notas un brillo en la tierra cerca de tus pies. Te agachas para encontrar la fuente: es un pequeño colmillo humano con una pieza de metal quemada dentro. Miras alrededor y, a varios pasos de distancia, ves un hueso grande, probablemente una pierna. Luego, cerca, ves un hueso más pequeño... tal vez un húmero. Tus ojos siguen el rastro de huesos que conduce por el camino más adelante. Cuando un héroe o seguidor de un jugador entra en esta ubicación, lee la ACCIÓN 046.

24. El Pozo de la Cascada: Más abajo en el camino, puedes ver un pequeño estanque cubierto por una leve colina que parece como un claro. Te acercas al sonido de un agua salvajemente caudalosa, pero no hay agua corriendo a la vista; solo parece salir de la nada. Unas tablas de madera clavadas protegen la roca a distancia; luego, oyes el eco de otro grito horrible. Cuando un héroe o seguidor de un jugador entra en esta ubicación, lee la ACCIÓN 056.



11

17. Puente de Acero de Falkid: Un muro de bloques de energía ondulante bloquea el camino hacia este puente. Instintivamente examinas el muro con cautela, pasas la mano por encima, y no notas nada que pueda pasar. Cuando un héroe o seguidor entra en esta ubicación, lee la ACCIÓN 026.

18. Abatidor de Orpal: El ominoso olor, pestilente y fétido, que emana de este edificio refleja un pasado nefasto. Esta fábrica parece estar funcionando hoy en día, realizando algún trabajo misterioso, probablemente siniestro. Se observan destellos de luz azulada que centellean intermitentemente por las ventanas del edificio. Cuando un héroe o seguidor entra en esta ubicación, lee la ACCIÓN 042.

19. Curva Embrujada de Haglor: Escuchas un susurro fantasmal. Tu destino cambia. Roba 1 carta de personaje o de ubicación. La mano tendida sobre esta ubicación. El viejo vehículo en la carretera que tienes delante ha sido imbuido por una maldición oscura. Solo los personajes de facción FANTASMA y aquellos que lleven la ESPADA FANTASMAL o la HOJA FANTASMAL pueden pasar por este lugar sin sufrir daño. Cualquier otro personaje sufre inmediatamente 1d6 de daño al entrar y 1d6 de daño en cada turno que permanezca en esta ubicación.

20. Tumba de Barnard: Hay un destello de luz blanca cegadora. Todos los jugadores tiran 3d6 + SUERTE. El héroe del jugador con el resultado más bajo (repeticiones en caso de empate), sufre 1 tirada en la tabla de LOCURA (cont.).



9

DARK VENTURE GUÍA RÁPIDA

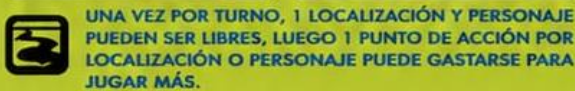


FASES DEL TURNO DEL JUGADOR:

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

ACCIONES PAGADAS:

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



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



COMBATE PARTE 1: PRIMER GOLPE (Orden del turno de batalla)
Al comienzo del combate, todos los personajes implicados hacen una tirada ✖ (VELOCIDAD) + 2d6 + BONIFICACIÓN DE PRIMER GOLPE

COMBATE PARTE 2: DAÑO DEL ATAQUE (Daño infligido)
✖ (PODER) + 2d6 + BONIFICACIÓN DE ATAQUE
RESTA la defensa del personaje defensor ✖ (BONIFICACIÓN DE ARMADURA) y luego reduce su ♥ (SALUD ACTUAL) por esa puntuación.

COMPLETO E ÍNTEGRO. SEGUNDA EDICIÓN.

Vive humildemente estos días en una pequeña choza en lo más profundo de los Bosques de Darkheave.

05 WESTER el AUDAZ fue un cazador y trampero incluso antes del Cataclismo, pero, desde entonces, las oleadas de cambio han aumentado sus habilidades. En su afán por proteger el reino del Rey Forgone, el trabajo de su vida consiste en excavar este malformado foso día y noche.

06 BILKID el FUERTE es el hermano de Falkid el Ágil. La primera oleada del Cataclismo no lo alcanzó, pero la segunda sí mató a su hermano Falkid. En la segunda oleada del Cataclismo, Bilkid se transformó y ganó la fuerza de diez hombres. Falkid, su hermano, misteriosamente despertó entre los muertos y también cambió. Su carne se volvió transparente y, desde hacía décadas, su destino no ha envejecido.

21 PARAGRAD DEL se dice que es la creación de un mago que vive en un gran castillo oscuro oculto en el bosque maldito de Darkgrange. Su naturaleza robótica es única; es el único de su clase. Según Paragrad, le han dado vida durante el Cataclismo, cuando observó a su creador morir. Es un experto en construir estructuras mecánicas.

22 ILVOST es un miembro fundador del Gremio de Hechiceros, un grupo de magos, alquimistas, brujos y brujas que unieron fuerzas con la intención de llevar el orden al mundo y poner fin al caos del Cataclismo. Ilvost, un poderoso usuario de la magia, mejoró gracias al Cataclismo, ganando muchas habilidades y características, como un gran cuerno en su frente y una piel cubierta de piedra.

13