

4

JUEGO DE
CARTAS DE
FANTASÍA
OSCURA



DARK Venture™

GUÍA DE LOCALIZACIONES B



SEGUNDA EDICIÓN
GSL3530

alarma que alerta al otro. Comienza a agitar sus brazos frenéticamente y señalando en tu dirección. El otro eggman se frenezce y comienza a chillar.

6. Estanque de Bilkid: Más adelante, ves una pequeña masa de agua, un estanque. Al acercarte, notas una espesa niebla azul verdosa suspendida sobre la superficie. Cuando un héroe o seguidor entra en esta locación, lee la ACCIÓN 039-B.

7. El Castillo del Robot: Te acercas a un extraño edificio blindado con un gran plato satelital encima de la torre más alta. Una enorme torreta de arma automática va de un lado a otro mecánicamente, custodiando la entrada a esta fortaleza. Curiosamente, las dos pesadas puertas de entrada están abiertas de par en par.

Si PARAGRAD DEL está en juego, muévelo aquí, desapercibido, sin AP. Si un jugador tiene a PARAGRAD DEL en la mano, colócalo aquí. Roba si es necesario, baraja después y colócalo aquí.



4

REGLAS DE LOCALIZACIÓN

1. El Cruce: Todos los jugadores colocan 1 ficha de su héroe (o secuaz) en esta locación al comienzo de la partida. Hay una caja de madera que se hunde en el barro y un HÉROE en esta locación puede intentar abrirla. Lanza 1d6 + (PODER) por 1 PUNTO DE ACCIÓN (PA). Si el total es 9 o más, roba 1 carta de objeto y colócala en el inventario de ese héroe (1 caja por partida).

2. Faro de Precipice: Siguiendo los haces de luz que atraviesan el cielo, puedes ver que son guiados hasta este faro destartalado. Está en lo alto de un acantilado que domina un cuerpo sin fin de agua. Su faro giratorio señala la ubicación de alguien, o guarda algo, dentro de este edificio. Cuando un héroe o seguidor del jugador entra en esta locación, lee la ACCIÓN 021-B.

3. El Laboratorio: A través de una apertura entre los árboles, ves:



2

Si el resultado total es 12 o más, roba una MISIÓN DE HÉROE (1 MISIÓN DE HÉROE puede ser robada de esta manera, por jugador, en un juego). Tu personaje sufre 1d6 de daño y es teletransportado a cualquier ubicación. En todos los casos, la siguiente MISIÓN LATERAL completada otorga 1 Punto de Misión adicional (PM).

9. Caverna del Solitario: Notas un brillo verde brillante que se proyecta desde las profundidades de la caverna más adelante. A medida que te acercas, comienza a oír un crujido que proviene de las rocas dentro de la cueva. La luz parpadea en tonos de verde, azul y púrpura. Cuando un héroe o seguidor entra en esta ubicación, lee la ACCIÓN 023-B.

10. Puente de los Siete Muertos: Aparece una nube de humo azul desde debajo del puente. La nube se disipa para revelar...



6

Hay un gran edificio de cemento coronado con dos cúpulas destaraladas. Al explorar el área alrededor del edificio, notas objetos hechos de ramas y cuerdas colgando de ramas cercanas. Parecen ser símbolos rúnicos, y reconoces uno: el emblema del Gremio de Hechiceros. Cuando un héroe o seguidor entre en esta locación, lee la ACCIÓN 028-B.

4. El Apertura de Gargand: Más adelante, ves un pequeño campamento con una tienda de campaña y varias sillas plegables alrededor de un hoyo con fuego. No notas movimiento dentro de la tienda, luego escuchas a alguien murmurar o hablar. Luego, ya no hay nada. Cuando un héroe o seguidor entre en esta locación, lee la ACCIÓN 022-B.

5. Torre de Ominous: Camino abajo, ves una alta torre imponente que se asoma sobre una loma pequeña. Al acercarte, ves una figura marchando de un lado a otro, patrullando la entrada principal de la torre. Ambos están en guardia de batalla. Ambos llevan cascos peculiares, significando que son EGGMEN. Revela cartas del mazo de personajes hasta que encuentres 2 eggmen (SOLDADO EGGMAN o ÉLITE EGGMAN), si están disponibles. Equipalos y colócalos aquí, luego baraja el resto de cartas de nuevo.

Los eggmen están custodiando algo en la torre que consideran valioso: roba 2 cartas y colócalas aquí. Roba la carta de personaje DRAKKIN (barájala después), si es posible, y colócala aquí. Si es capturado, está actualmente inconsciente y tiene 10 SALUD. Se despertará, sin embargo, al comienzo de tu próximo turno. Cuando se haga consciente y entre un héroe o seguidor en esta locación, se puede intentar lanzar un dado de seguidor para capturarlo. Si se tiene éxito, el eggman no lo atacará y no lo enfrentará a menos que sea liberado.

El eggman en la torre alta acaba de comenzar a aullar salvajemente, una

3

revela un grupo de criaturas gigantescas y espectrales en el puente que tienes delante. Son diferentes a todo lo que jamás has visto. Se yerguen dos veces la estatura de un humano promedio, sus ojos oscuros te miran fijamente a través de las capas de pelaje que les cubren el rostro. Has oído historias del lugar donde una caravana de criaturas inusuales llegó desde una tierra lejana a sus muertes. Según la leyenda, intentaron cruzar un puente muy dañado, que se derrumbó bajo sus pies.

Una de las criaturas espectrales deja una forma en el aire con dos dedos con garras. Mientras lo hacen, aparece un triángulo brillante y resplandeciente. Otra criatura se adentra a través de este triángulo y mágicamente lo extrae de ellos. Dibuja 1 objeto y colócalo aquí. Cuando un héroe o seguidor entran en esta ubicación, lee la ACCIÓN 040-B.

11. Orilla del Agua: El aire es húmedo y está impregnado del olor a vegetación en descomposición, pero el rítmico sonido de las suaves olas que golpean la orilla te relaja. Más adelante, ves una bahía tan grande que no puedes ver el otro lado. Cerca de la playa hay un barco de aspecto futurista. Al parecer, ha sido abandonado. Su compuerta de entrada está abierta y las gangplanchas descansan en la playa.

Dibuja 2 objetos y colócalos aquí. Cualquier personaje que entre en esta ubicación puede elegir viajar en submarino al FARO DE LUZ PRECIPITADA, una vez que se haya jugado, a sin coste de PA. El submarino también se puede utilizar para viajar de la ORILLA DEL AGUA al faro (y hacer viajes adicionales) sin coste de PA.

7

DARK VENTURE GUÍA DE LOCACIÓN B

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

CARTAS DE LOCACIÓN 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.



CÍRCULOS AZULES: Después de que cualquier locación sea jugada por un jugador, OTRO 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 lean las entradas de la locación y del CÍRCULO AZUL, un HÉROE o SEGUIDOR del JUGADOR debe entrar en esa locación para activar una ACCIÓN. Cuando se activa, OTRO 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.

aquí. Equipalo si es necesario. Un campo amortiguador en el castillo desactiva su Habilidad Especial PROGRAMA CORRUMPTO, limitando su tendencia a vagar. Al entrar en el castillo, los enchufes de Paragrad en una estación de reparación de su diseño: cura 2d6 de SALUD al comienzo de cada ronda mientras estés en el castillo.

Cuando alguien que no sea PARAGRAD DEL o su seguidor intente entrar en esta ubicación, las defensas del edificio se activan (NOTA: el jugador con Paragrad como su héroe puede decidir si las defensas se activan o no). Tira 2d6 + ⚡ (VELOCIDAD). Si el resultado total es 9 o menos, el personaje que intenta entrar sufre 2d6 de daño por rondas explosivas de fuego del guardián Paragrad. Si el guardián se vuelve "AGRESIVO" con ese personaje. Si el resultado total es 10 o más, el personaje evita disparar, y ellos (y sus aliados) pueden entrar en el edificio en este momento.

Mientras estés en el castillo, tu personaje puede inspeccionar las computadoras de Paragrad por 1 PA. Puedes ver las 3 primeras cartas del mazo de personaje, ubicación u objeto y ponerlas de nuevo en cualquier orden que elijas.

8. La Madriguera del Forastero: A medida que caminas más por este camino, el viento se cala, y sientes un escalofrío. Cuanto más sigues en esta dirección, más fuertes se vuelven los susurros. A medida que los susurros se vuelven más fuertes, puedes construir algunas palabras. Lleva a tu personaje controlado por el jugador a esta ubicación. Dentro, ves una muy profunda grieta. De su interior emana una luz azul brillante y pura. Las voces susurrantes se vuelven más fuertes, más claras: "¡Te guiaremos. Ven con nosotros."

Al costo de 1 PA por turno, cualquier personaje controlado por el jugador puede tirar 1d6 + ⚡ (MENTE) para saltar dentro del hoyo. Si el resultado total es 9 o menos, el personaje sufre 2d6 de daño. Si el resultado total es 10 - 11, el personaje sufre 1d6 de daño y es teletransportado a cualquier ubicación excepto LOS CRUCES.

5

12. La Horquilla de Darwin: Escuchas gritos enfadados desde lo alto del camino. Al avanzar por la curva, ves una pelea en el claro que tienes delante. Una persona sostiene una silla en alto sobre su cabeza y amenaza a otra. La persona que está siendo amenazada tiene su arma lista y parece como si estuviera a punto de atacar a la persona que sostiene la silla. Cuando un héroe o seguidor entran en esta ubicación, lee la ACCIÓN 041-B.

13. Pase de Peaje de los Muertos: Hay una pequeña estructura de madera adelante que tiene una barra de peaje que se extiende desde ella. La barra está baja, bloqueando el camino. Para tu sorpresa, una nube arremolinada de sombría niebla roja de la parte trasera de la barra de peaje comienza a condensarse en una mujer joven menuda con piel gris, capa deshilachada, chaqueta de cuero y chaparreras. Cuando un héroe o seguidor entran en esta ubicación, lee la ACCIÓN 024-B.



8

Cuando se encuentre al personaje, equípalo y colócalo en esta ubicación.

Saca la LLAVE PRISMA, si es posible (baraja después), y añádela a su inventario. Los objetos que el personaje lleve rebotan de forma caótica contra el interior del vehículo y el suelo, a veces golpeando al personaje. Reduce su salud en 3d6. Rueda 2d6: añade el valor más alto al BONO DE ATAQUE y el más bajo al BONO DE ARMADURA. Este individuo es "AGRESIVO**".

20. La Tumba de Barnard: El cielo se oscurece repentinamente y te envuelve una niebla negra. De la oscuridad, flotando sobre un montón de rocas en la horquilla del camino, surge una entidad azul brillante con tentáculos similares a astas de ciervo que comienzan a materializarse. Te habla telepáticamente en una voz profunda que resuena en tu mente: "Soy Barnard. Te otorgo paso a través de este lugar, el sitio de mi sepultura, sin daño si así lo deseas".



12

CRISTALES, FRAGMENTO DE VISIÓN y TALISMÁN DE BRUJO.

Los gemelos son amigables con aquellos que entran en esta ubicación. Por 1 PA, un gemelo aceptará intercambiar 1 de sus objetos por 1 espada (una por gemelo, por partida) o 1 escudo (uno por gemelo, por partida) que equiparán de inmediato. Cada intercambio otorga al comerciante 1 PF. Ellos aceptarán entusiasmados intercambiar 2 objetos (que sean ambos o que cualquiera de ellos esté llevando) por la ESPADA GEMELA DE LA TIERRA (una por partida, incluso después de que otra haya sido intercambiada). Este intercambio otorga al comerciante 3 PF.

Además de estas oportunidades de intercambio, los gemelos también extienden una oferta para explorar su mina. Los jugadores con personajes en esta ubicación pueden acceder a la mina tirando 1d6 por 1 PA. Con tirada de 6, y los personajes descubren un objeto; con tirada de 5, entran en el inventario de un personaje. Con tirada de 5, descubren un pasaje subterráneo inestable y largo que conduce a hasta 3 ubicaciones (debe usarse inmediatamente si todos cuestan sin PA hacerlo, y solo puede usarse una vez). Con tirada de 2-4, puede descubrir un pasaje subterráneo inestable y corto que conduce a hasta 2 ubicaciones (debe usarse inmediatamente si todos cuestan sin PA hacerlo, y solo puede usarse una vez). Con tirada de 1, y no se descubre nada de extraordinario.

16. Cantera Antigua: En la carretera, hay un claro abierto lleno de escombros y rocas rotas. Entre los cantos rodados, varias yardas de distancia, ves a una persona envuelta en un resplandor púrpura. Una fuerza invisible te alcanza y tus visiones se vuelven borrosas. Te sientes mareado, ves doble y el mundo comienza a vibrar erráticamente. Entonces, tan repentinamente como comenzó, la vibración se detiene. La figura luminosa parpadea y desaparece. Cuando un héroe o seguidor entre en esta ubicación, lee la ACCIÓN 025-B.

10

la entrada de la cueva, te asalta un espectáculo estremecedor. El lugar está lleno de restos de humanoides varios. Muchos de ellos aún llevan ropa, y otros conservan sus armas rotas entre los restos. Los esqueletos de criaturas más grandes, que parecen ser caballos o bestias de carga, yacen también cerca. Cuando un héroe o seguidor del jugador entra en esta ubicación, lee la ACCIÓN 046-B.

24. La Charca Estigia: sobre el sonido de unas rugientes aguas, escuchas una risa histérica y luego un grito penetrante. Cuando un héroe o seguidor del jugador entra en esta ubicación, lee la ACCIÓN 056-B.



14

17. El Puente de Acero de Falkid: Ves una agitación en el puente que tienes delante. Una enorme y rugiente criatura amenaza a una figura que, en comparación, es muy pequeña. La criatura agrade a la persona y barre hacia un lado del puente. La bestia comienza a moverse hacia la persona inconsciente. Cuando un héroe o seguidor de un jugador entra en esta ubicación, lee la ACCIÓN 026-B.

18. El Abatidor de Orpal: Más abajo en el camino, ves un gran edificio de cemento con un techo de metal. A medida que te acercas, oyes a alguien gritar con acento en un idioma que no entiendes. Junto al edificio, ves a alguien de pie en una mesa agitando los brazos. Cuando un héroe o seguidor de un jugador entra en esta ubicación, lee la ACCIÓN 042-B.

19. La Curva Embrujada de Haglor: El camino a tus pies muestra señales de batalla. Hay varios restos rotos de metal, vidrio y artículos esparcidos alrededor. La puerta de un vehículo destruido vuela por los aires, rozando tu cabeza antes de aterrizar en un árbol cercano. Una persona cae del vehículo sobre la tierra. Al tambalearse hacia tus pies, trozos de metal y escombros, piedras sueltas y vidrio roto se levantan del suelo cerca de él y comienzan a orbitar su cuerpo.

Descarta del mazo de personajes hasta 1 personaje que tenga un arma.



11

14. Castillo del Plantador: El pequeño castillo parece abandonado; las puertas principales están abiertas de par en par. Se ve una tenue luz azul emanando desde el patio dentro del castillo. Cuando un héroe o seguidor entre en esta ubicación, lee la ACCIÓN 029-B.

15. Mina de Diamante: Percibes algo tan extraño y putrefacto que te produce náuseas. Escuchas el repetitivo golpeteo de un viejo motor de aceite. A poca distancia, ves una casa de madera. Hay un sistema de transportador de vapor que sale de un eje, el cual está conectado a la casa. El transportador está descargando un chorro constante de tierra fina y piedras sobre una pila. Ves a una criatura sentada en una silla cerca de la pila. Está hurgando entre las rocas, mirando pequeños trozos con un solo ojo, y los está tirando a un lado. El cabello deshepeinado y la piel verdosa y flácida de la criatura están cubiertos de capas de suciedad y mugre. El transportador se detiene de repente y pronto la cabeza de otra criatura, similar a la primera, aparece fuera del eje. Al mismo tiempo, ambos se miran y tu envoltura hedionda se posa sobre ti.

Has oído historias sobre este lugar. La mayoría lo llama "la Mina de Diamantes". Durante la primera ola de Cataclismos, la granja estuvo estrechamente protegida para evitar un impacto de meteoro. Se dice que el meteoro trajo visitantes de las estrellas que ahora excavan, minan y construyen una red de túneles que comienza debajo de la granja y se extiende por kilómetros.

Si DHAIN y RHAIN, los HERMANOS DE LA TIERRA, están en juego, muévelos aquí y descarta las cartas de cualquier objeto que tengan. Si un jugador los tiene en su mano, colócalos aquí. Roba las siguientes cartas de objeto para sostener (solo TIENEN ESTAS CARTAS y, si están disponibles, divide los objetos entre ellos): 2 FISURA

9

DARK VENTURE GUÍA RÁPIDA

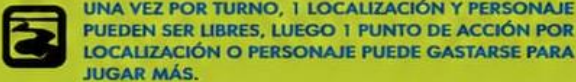


FASES DEL TURNO DEL JUGADOR:

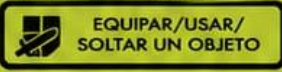
1: ROBAR CARTA 2: ACCIONES 3: PUNTOS DE MISIÓN

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.

honra mi legado". Crees que esta aparición es el fantasma de BARNARD el SABIO, un afamado brujo que, en vida, era conocido por ser muy hábil con las pociones y elixires. Fue él quien creó las recetas para GORGON BERRY TONIC, FOX BONE TINCTURE y MOONSEED ELIXIR.

Cualquier héroe o seguidor controlado por el jugador que entre en esta ubicación debe verter inmediatamente uno de estos elixires aquí como tributo (descarta la carta de objeto) o bien recibe 2d6 de daño y ahora, por el resto de la partida, ni él ni ninguna de sus fieles pueden entrar en esta ubicación. Sin embargo, un tributo concede paso seguro por esta ubicación a un héroe y a sus seguidores o aliados durante toda la partida. El primer jugador que dé un tributo obtiene el don de Barnard. Se abre una puerta que brilla tenuemente y aparece un objeto; después se cierra. Roba 1 carta de objeto y añádela al inventario de tu personaje.

21. Claro Desgarrado: las criaturas del bosque parecen inquietas en este lugar. Percibes vagamente una presencia evil, pero el mal es habitual en los bosques malévolos de Darkgrange. Justo al otro lado de la carretera, ves una torre alta de metal. Podría ser un buen lugar para descansar un rato, pero, cuando un héroe o seguidor del jugador entra en esta ubicación, lee la ACCIÓN 043-B.

22. Chozo de Kroshel: te sobresalta el sonido de una explosión y, un instante después, un destello de luz azul etérea. Al girar tu vista observas cómo alguien levita a mucha altura sobre una pequeña choza de madera. Tal vez la energía centelleante que hay allí esté compuesta de energía azul-blanca. Cuando un héroe o seguidor del jugador entra en esta ubicación, lee la ACCIÓN 027-B.

23. La Mandíbula Abierta: delante de ti hay una inmensa cueva. En

13