

1

JUEGO DE
CARTAS DE
FANTASIA Y
MISTERIO



DARK venture™

REGLAS DEL JUEGO



EDICIÓN EN ESPAÑOL
GSL8785

PREPARACIÓN



- | | |
|---------------------------------|-------------------------|
| 1. Tablero de héroe | 10. Track horario |
| 2. Tablero de aliado | 11. Track de puntos |
| 3. Guías de instrucciones | 12. Mazos de cartas |
| 4. Hoja de referencia | 13. Cartas en mano |
| 5. Mapa | 14. Marcadores de Vida |
| 6. Retos menores (Side Quests) | 15. Fichas (tokens) |
| 7. Reto heroico (Heroic Quests) | 16. Figuras (standees) |
| 8. Personajes en juego | 17. Dados |
| 9. Personajes descartados | 18. Objetos abandonados |

DARK VENTURE

REGLAMENTO

Introducción	2
1. Selección de Héroe	3
2. Preparación del juego	6
3. Fases del turno	9
4. Acciones	10
5. Personajes y Enemigos	12
6. Personajes Agresivos	13
7. Aliados	13
8. Track de tiempo	14
9. Combate	16
10. Combate: objetos y retirada	17
11. Combate: victoria y derrota	17
12. Tirada de recuperación	18
13. Modo solitario	19
14. Modo cooperativo	20

CONTENIDO: El juego base DARK VENTURE contiene: Hoja de referencia, Reglas del Juego, 2 Guías de Localizaciones, 2 Guías de Acciones, 24 Cartas de Localizaciones, 36 Cartas de Personajes (11 Héroes, 5 Aliados, 20 Enemigos), 23 Cartas Armas, 20 Cartas Armaduras, 19 Cartas Objetos, 27 Cartas Reto heroico, 36 Cartas Reto menor, Track horario, Track de puntos, Tablero para las cartas, 4 Tableros de Héroe, 4 Tableros para Aliados, 14 Cartas atributos personaje, 36 Figuras Personajes, 20 bases, 130 tokens, 56 cubos, 4 dados, 6 Cartas Hex Ancients y 1 Carta reglas Ancients.

INTRODUCCIÓN: Aventura tenebrosa

Analizando lo ocurrido, un suceso tan catastrófico como el que cambió nuestro mundo quizá era inevitable, y aun así, aquel día, nadie lo esperaba. La primera ola del Cataclismo arrasó súbitamente, transformando la mayoría de los seres de una forma u otra. Muchos murieron al instante. Poco después, una segunda ola, volvió a alterar la vida en el planeta. La realidad que conocíamos quedó distorsionada como jamás hubiéramos imaginado.

Los hechiceros que estudiaron el Cataclismo descubrieron que la Tierra estaba rodeada por unas fuerzas primigenias conocidas como "arcane magiks." En el lejano pasado, los magiks eran libres y accesibles, pero por algún conjuro quedaron atrapados, retenidos durante milenios mientras su poder crecía sin límite. De alguna forma, el conjuro se rompió liberando energías que cambiaron para siempre nuestra tierra.

Ahora los Héroes somos los nuevos Señores del Planeta. Obligados a vivir con las repercusiones de los eventos que destruyeron la civilización, y llevaron a los sobrevivientes a sufrir inconcebibles alteraciones en la curva espacio-tiempo. Aventureros de la oscuridad y lo desconocido caminamos entre las ruinas del progreso. El mundo se ha convertido en un lugar siniestro y despiadado. Explóralo con nosotros e intenta no sucumbir al reto!



DARK VENTURE: PREPARACIÓN

El objetivo de DARK VENTURE es llevar a nuestro HÉROE por una aventura para cumplir peligrosos QUESTS. Estos retos u objetivos se cumplen explorando un mapa de cartas e interactuando con otros personajes. El héroe que, al final de 12 rondas, consigue acumular el mayor número de puntos (QP) completando retos será el ganador. (NOTA: Véase p19-20 para instrucciones adicionales en modo SOLITARIO y COOPERATIVO).

1. SELECCIÓN DEL HÉROE: Selecciona todas las cartas de HÉROE del mazo de Personajes. Cada jugador elige 1 carta de Héroe y la coloca sobre un TABLERO DE HÉROE. El resto de las cartas de héroes se barajan y devuelven al mazo de personajes.

NÚMERO DE PERSONAJE: Este número aparece dentro del hexágono en la esquina superior izquierda de la carta de personajes. Después de elegir un Héroe, cada jugador toma las fichas de token que tienen ese mismo número.

FACCIÓN: La facción de cada personaje está representada por el icono circular que aparece debajo del número de personaje. Distintas facciones pueden limitar el uso de objetos o conceder bonus especiales. Véase la contracubierta del libro GUÍA DE LOCALIZACIONES.

NOMBRE: Debajo de la foto, aparece el nombre del personaje, la distinción 'HERO' y los puntos de VIDA (HEALTH). Esta es la puntuación máxima de Vida.

OBJETOS DE PERSONAJE: Hay 3 tipos de cartas de OBJETOS: WEAPON, ARMOR y OBJECT. Las armas pueden aumentar el BONUS EN ATAQUE del personaje y ciertos

atributos, mientras que armaduras y escudos aumentan los **BONUS DE ARMADURA** y atributos del personaje. La utilidad de los objetos varía como se indica en las cartas.

Cada jugador busca en el mazo de **OBJETOS (ITEMS)** aquellos descritos como **WORN** y **HELD** en su personaje. Barajar el mazo después. Los **OBJETOS** de Héroe están marcados con un símbolo **STAR** (★) para encontrarlos fácilmente. Las cartas de armas y armadura se colocan al borde del tablero del Héroe, bien en el borde azul si están operativas, o bien en el borde morado si solo forman parte del inventario.

Las facciones **BESTIA** y **ORPAL** no pueden llevar armas. Pueden llevarlas en su inventario pero no pueden ponerlas o usarlas. Cualquier otra facción puede llevar armas (**weapon-holding**) a menos que su carta indique lo contrario.


Cada personaje solo puede llevar operativos 1 objeto en la cabeza, 1 en el cuerpo, y 1 joya. Todos los personajes que pueden llevar armas, pueden usar las dos manos, lo que les permite llevar un arma en cada mano, o usar ambas manos para llevar objetos que requieran las dos manos (**two-handed item**). Si un objeto requiere una puntuación determinada de atributo para llevarlo en una mano, dicha puntuación puede incluir los puntos de bonus de dicho objeto.


El límite de **OBJETOS** que cualquier personaje puede llevar son 8, en total. Para reducir inventario, un personaje puede abandonar cualquier **OBJETO** colocando una ficha numerada (**token**) en el lugar donde está el personaje y otra con el mismo número en la carta de objeto abandonada.


HABILIDADES ESPECIALES: Estas aparecen junto a la información de los ítems de cada héroe. Lee dicha información para saber cuándo y cómo usarlas. Por lo general, dichas habilidades se pueden usar solo una vez por


lucha o turno, y se deben anunciar antes de usarlas, sin embargo, existen habilidades que siempre están activadas.

ATRIBUTOS (CARTAS): A la izquierda de las cartas de personaje aparecen 4 ATRIBUTOS (FUERZA, AGILIDAD, MENTE y SUERTE) y el valor de VIDA MAXIMA.

 **FUERZA** representa la fuerza física del personaje. Este atributo (POWER) se usa en combate para aumentar el daño que el personaje inflige al enemigo.

 **AGILIDAD** es la habilidad para reaccionar rápidamente frente a una situación o conflicto. Este atributo (SPEED) se usa en combate para decidir quién golpea primero (FIRST STRIKE).

 **MENTE** representa la inteligencia y agudeza mental de un personaje. Este atributo (MIND) es un modificador que se usa en las BÚSQUEDAS.

 **SUERTE** representa las fuerzas inexplicables del destino azar. Este atributo (LUCK) se usa en eventos donde se precisa un tirada de SUERTE y cuando queremos ganar la confianza de un aliado.

ATRIBUTOS (TABLERO): Suma el valor del ATRIBUTO BASE de la carta de héroe y los bonus de ATRIBUTOS de las cartas de equipo colocando el cubo de ese mismo color en el correspondiente valor de atributo. Coloca el cubo negro en el track de VIDA para representar el MÁXIMO VALOR DE VIDA y el cubo rojo cerca del tablero para llevar los puntos de VIDA a medida que ésta varía durante la partida.

Si las cartas de equipo te proporcionan algún bonus de ataque o defensa coloca una ficha(+) de ese valor en su correspondiente lugar en el centro del tablero.

Por último, coloca 3 cubos naranjas en el espacio ACTION POINT de tu tablero de héroe. Estos cubos solo sirven para llevar la cuenta de las 3 acciones que podemos hacer en cada turno y vuelven al tablero al principio del turno.

2. AREA CENTRAL: Selecciona las guías con la letra "A" (libros 2 y 3) o con la letra "B" (libros 4 y 5) y colócalos en la mesa. Sólo se usarán esos dos durante todo el juego (excepto cuando alguna instrucción indique lo contrario).

Después de preparar los tableros de Héroe: se elige al jugador INICIAL; se seleccionan objetivos (QUEST CARDS); se colocan el inicio del mapa (MAP STARTING LOCATION), los tres mazos de cartas, el TRACK horario, y el TRACK de puntos; se reparte la mano inicial de cartas; y comienza el juego.



TRACKS



TABLERO DEL HÉROE



AREA DE MAPA



JUGADOR INICIAL: El orden de los jugadores se elige tirando 4d6(en caso de empate se vuelve a tirar). El primer jugador es la tirada más alta, seguido por la segunda, hasta el último.

RETOS: Los Héroes intentarán conseguir el mayor número de puntos (QP) completando HEROIC y SIDE QUESTS en varias rondas de juego. El Héroe que consiga el mayor número de puntos QPs al final de 12 rondas es el ganador.

En primer lugar, el JUGADOR INICIAL mezcla las cartas HEROIC QUEST y las de SIDE QUEST, roba 3 HEROIC QUESTS, y elige una de ellas, la pone sobre la mesa y devuelve las otras 2 al mazo. Seguidamente, roba 3 SIDE QUESTS y se queda con las 3; estas 3 cartas pueden mostrarse o conservar en secreto. Los demás jugadores hacen lo mismo siguiendo el orden establecido: 1 HEROIC QUEST y 3 SIDE QUESTS.

COMPLETANDO RETOS (QUESTS): Para completar las cartas de objetivo (HEROIC QUEST o SIDE QUEST) hay que cumplir las condiciones descritas en la carta. Si están cumplidas, el jugador puede descartar la carta en cualquier momento y ganar los puntos asignados a esa carta (QP).

CAMBIAR 3 SIDE QUESTS POR 1 HEROIC QUEST: Una vez durante la partida, en tu turno, puedes descartar las 3 cartas SIDE QUESTS y robar 1 HEROIC QUEST. Coste = 1 acción (AP).

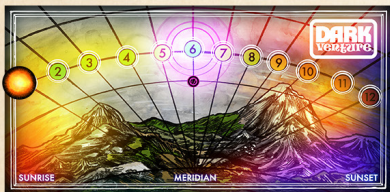
NUEVAS CARTAS DE RETOS (SIDE QUEST): Al principio del turno, se puede descartar una carta de objetivo SIDE QUEST para robar una nueva, o robar una si tienes menos de 3. Cuando las cartas de SIDE QUEST se terminan, se vuelve a hacer otro mazo con las cartas descartadas.

NOTA: Está permitido tener VARIOS RETOS HERÓICOS (HEROIC QUESTS) activos a la vez.

MAZOS DE CARTAS: Separa las cartas en 3 mazos: Personajes (CHARACTER), Objetos (ITEM), y Mapa (LOCATION); baraja cada mazo por separado; y colócalos en su TABLERO cerca del area de juego, con espacio libre para el mazo de descartes (las cartas de mapa nunca se descartan). Mezcla los mazos HEROIC QUEST y SIDE QUEST y colócalos en la mesa.

INICIO DEL MAPA: Selecciona la carta THE CROSSROADS del mazo de cartas de mapa (LOCATION), y colócala en el centro de la mesa como el punto de inicio de la aventura. Se necesitará espacio extra porque el mapa se expande. Los jugadores colocan 1 de sus fichas de héroe en esta carta.

TRACKS: Sitúa el TRACK DE PUNTOS y el TRACK HORARIO al borde de la mesa. Cada jugador pone una de sus fichas de héroe (o figura) en el track de puntos. En el TRACK HORARIO coloca el marcador del SOL en el espacio 1, SUNRISE.



MANO DE CARTAS: Cada jugador roba 1 PERSONAJE (CHARACTER), 1 MAPA (LOCATION), y 2 OBJETOS (ITEM). Estas 4 cartas constituyen la mano inicial. Un jugador no puede tener en su mano más de 5 cartas. Si un jugador tiene 5 cartas en la mano, aún puede robar 1 carta al principio de su turno, pero deberá descartarse de una carta de OBJETO (ITEM), o colocar una carta de OBJETO (ITEM) en el espacio INVENTARIO de uno de sus personajes.

3. FASES DEL TURNO: El JUGADOR INICIAL comienza la primera ronda del juego con su turno. En cada turno hay 3 FASES. Cuando todos los jugadores han completado su turno, la RONDA DE JUEGO finaliza.

FASE 1 - ROBAR 1 CARTA: El turno comienza robando 1 carta de cualquiera de los 3 mazos (ITEM, CHARACTER, LOCATION). Si el jugador lo desea, puede descartar 1 reto menor (SIDE QUEST) y robar otro. En el caso de que tenga menos de 3, puede robar uno sin descartarse.

FASE 2-ACCIONES: Los jugadores disponen de 3 ACCIONES (ACTION POINTS) por turno. Esta FASE puede terminarse sin agotar los 3 puntos, pero una vez agotadas las 3 acciones del turno, la siguiente fase comienza inmediatamente.

FASE 3 - RECUENTO DE PUNTOS: Si se ha completado alguna carta de objetivo (HEROIC QUEST / SIDE QUEST), el jugador se anota los puntos (QUEST POINTS) en el tablero de puntos y se descarta de las cartas de reto cumplidos.

Una vez completadas las 3 FASES, el turno del jugador termina y comienza el turno del siguiente jugador.



COMIENZA UNA NUEVA RONDA: Cuando todos los jugadores han completado un turno, el marcador horario (SUN TOKEN) avanza 1 hora en el tablero y comienza la ronda siguiente. Todos los jugadores recuperan sus 3 marcadores de ACCIÓN y ganan 2 PUNTOS DE VIDA si están por debajo del máximo.

4. ACCIONES: En su turno, cada jugador dispone de 3 ACCIONES a elegir entre 8 opciones (MAIN ACTIONS). A continuación explicamos las 8 opciones disponibles. Las acciones también están explicadas en los otros libros y en algunas cartas. Los jugadores no necesitan agotar sus 3 puntos de acción (AP).



Por una acción (AP) el jugador coloca una carta de MAPA ADYACENTE a la carta donde se encuentre su personaje. Las cartas se pueden colocar en horizontal o en vertical, pero al menos un camino debe conectarse con el camino de otra carta. Una carta de mapa no puede cubrir otra carta ni puede cerrar el último camino abierto de otra carta. Una vez colocada la carta, lee su número en el círculo azul y sigue las instrucciones para esa localización que se describen en la guía de instrucciones LOCATIONS GUIDE. Véase más información al respecto en ese libretto.



Por 1 AP, el jugador mueve su héroe o aliado 1 lugar (carta). Si el personaje entra en una carta que contiene un hexágono verde numerado, la primera vez, activará una ACCIÓN descrita en la GUÍA DE ACCIONES.



Por 1 AP, el jugador coloca un personaje de su mano en una localización ADYACENTE a la de su héroe.

Primero baja la carta del personaje a la mesa. Utiliza una de las fichas de vida para anotar sus puntos de vida en la carta. Los atributos del personaje también aparecen en su carta. Adicionalmente, puedes usar 2 cartas de puntuación con sus correspondientes cubos y fichas de bonus.

Después, los jugadores que tengan en la mano cartas (ITEMS) que figuran en la descripción del nuevo personaje como EQUIPPED / HELD deben mostrarlas (solamente las muestran).

Seguidamente, buscamos en el mazo de OBJETOS aquellas cartas EQUIPPED / HELD que no están en las manos de los jugadores. Estas cartas se ponen debajo de la carta de personaje y el mazo se baraja de nuevo.

Los personajes que entran en juego, bien bajando de la mano de un jugador o bien por las instrucciones de LOCALIZACIÓN / ACCIÓN, tienen 2 puntos de acción (2AP), a menos que se indique lo contrario en la carta o en las guías del juego.



**CAMBIAR/DAR
UN OBJETO**

Por una acción (1AP), un personaje puede intercambiar o dar 1 carta de objeto con cualquier otro personaje situado en el mismo lugar siempre que ambos jugadores estén de acuerdo. En ocasiones, pueden realizarse intercambios con personajes que hayan aparecido en el mapa.



COMBATIR

Por una acción (1AP), un jugador inicia un combate entre su héroe / aliado y otro personaje situado en el mismo lugar. Cuando un personaje *AGRESIVO* ataca a un héroe/aliado automáticamente no cuesta una acción.



**RECOGER
UN OBJETO**

Un personaje puede abandonar objetos en el mapa sin coste de acción. Recoger un objeto situado en el mismo lugar de un personaje cuesta una acción (1AP).



BUSCAR

Héroes y aliados pueden buscar en la localización donde están, siempre y cuando no se haya buscado antes.

Cuesta 1 Acción (AP) y necesitas un 8+ en una tirada d6 + MENTE para conseguir una carta de OBJETO (ITEM). Después de UNA búsqueda, coloca una ficha de búsqueda en esa localización porque ya no se puede buscar otra vez. NOTA: los personajes de la facción BESTIA no pueden buscar.



PONERSE UN OBJETO

Solo los objetos activos (EQUIPPED) modifican los atributos del personaje. Armas y protecciones en

la mano del jugador pueden bajarse al inventario sin coste de acción, pero cuesta 1AP si el personaje se pone los objetos, o sea, bajando la carta a la zona EQUIPPED del tablero. Los objetos se pueden bajar al inventario de cualquier personaje controlado por un jugador (OAP), pero cuesta 1AP usarlos.

5. OTROS PERSONAJES Y ENEMIGOS: En ocasiones, pueden entrar en juego otros personajes, colocados según las instrucciones particulares de las localizaciones. Véase la sección "BAJAR UN PERSONAJE" en p10 para más información sobre la colocación de nuevos personajes en el mapa.

Al principio de la ronda, los objetivos y las instrucciones de localizaciones o acciones, podrían obligar a varios jugadores a colocar personajes en el mapa. En ese caso, los personajes entran según el orden de jugador, resolviéndose combates a medida que los personajes entran en juego.

Algunos personajes se quedarán en la carta donde fueron jugados; mientras que otros se moverán. Normalmente, el jugador que COLOCA AL PERSONAJE es el encargado de moverlo (si fuera necesario), a menos que se indique lo contrario en las instrucciones particulares (cont.)

Los personajes que entran en el juego siguiendo las instrucciones de las guías de juego, tienen 2 puntos de acción para moverse, a menos que se indique lo contrario en la instrucción para la localización/acción de su carta. **NOTA:** Los enemigos atacarán siempre al personaje con el mayor valor de atributos total, si atacan primero (empate resuelto con una tirada de 4d6), o al último personaje que les atacó, cuando no atacan primero.

6. PERSONAJES AGRESIVOS: Hay personajes denominados AGRESIVOS (*AGGRESSIVE* en su carta). Cuando otro personaje entra en la misma localización de un personaje AGRESIVO, o viceversa, se desata un combate. Sin embargo, personajes AGRESIVOS del mismo tipo NO se atacan entre sí. Cuando dos personajes han luchado permanecen en modo AGRESIVO entre ellos por el resto de la partida.

7. ALIADO (FOLLOWER): Si tu héroe se encuentra en la misma localización que un aliado libre puedes realizar una TIRADA de ALIADO durante tu turno. Cada aliado tiene unos requisitos particulares para la tirada de dados (FOLLOWER ROLL) descritos en su carta de personaje. Una vez que un personaje se alía con un héroe, en lo sucesivo, ya no se necesita hacer tiradas de aliado para ese combo (a menos que queramos INFLUIR en un personaje p14).

Los Héroes solo pueden llevar 1 ALIADO. Si un jugador quiere cambiar el aliado de su héroe, intentará primero una tirada para el nuevo aliado, y si lo consigue podrá cambiar el presente aliado por el nuevo. Un héroe también puede cambiar o aliarse con antiguos aliados sin realizar una tirada de dados, solamente pagando 1AP, excepto cuando intentan INFLUIR en un personaje que se encuentra aliado con otro héroe (p14).

INFLUIR EN UN ALIADO: Cuando un aliado se encuentra en una localización SIN su héroe (bien porque el héroe haya sido derrotado en combate o porque los personajes se hayan separado), otro héroe puede intentar INFLUIR en dicho aliado para unirse. Ambos deben encontrarse en la misma localización, y el jugador necesita lograr una TIRADA DE ALIADO con una penalización de -2. **NOTA:** Un personaje reacciona en modo *AGRESIVO* y no se alía con ningún personaje con el que haya peleado anteriormente. Los aliados comienzan con 2 puntos de acción (2AP), que pueden usar para realizar acciones y moverse independientemente bajo el control del jugador que lleva el héroe aliado o pueden moverse con el héroe y ayudarlo en combate SIN COSTE alguno. Los puntos de acción de los aliados también se recuperan al principio de cada ronda.



8. EL TRACK HORARIO: El marcador horario se mueve desde el espacio 1 hasta el espacio 12, un espacio por cada ronda de juego de DARK VENTURE.

AMANE CER: En el primer turno, coloca el MARCADOR HORARIO, en el lugar 1 del TRACK HORARIO. Muévelo al siguiente espacio después de que todos los jugadores han terminado sus turnos para marcar el principio de la siguiente ronda.

MEDIODÍA: Cada día, al MEDIODÍA, el cielo oscurece y energías arcanas envuelven el planeta. En este punto, es decir, al principio de la ronda 6, se produce un EVENTO TIEMPO: los jugadores roban 2 nuevas cartas de RETO HERÓICO (HEROIC QUEST) seleccionan una de ellas y devuelven la otra al mazo que se baraja de nuevo.

NOCHE: En la ronda 12, la noche se cierne y el día termina. Los héroes vuelven a casa.

FINAL DEL JUEGO: Al ANOCHECER (SUNSET) todos los jugadores terminan sus turnos de la ronda 12, y el héroe con el mayor número de puntos (QUEST POINTS) es el ganador!

No hay ganador si al final de la última ronda ningún ganador ha conseguido puntos: Rendidos, los héroes abandonan su empresa por hoy, aunque pueden volver a retomar sus gestas en un futuro no muy lejano.

EMPATE DE PUNTOS: En caso de empate, se calcula una puntuación en base a los objetos que el héroe y su aliado llevan encima (EQUIPPED). WEAPON 3 puntos; ARMOR 3 puntos; OBJECT 2 puntos. El jugador con el mayor TOTAL es el ganador. Si hay empate en este total de puntos, el jugador empatado que ha completado más cartas de RETO HERÓICO, es el ganador. Si el empate continúa, el jugador empatado con el mayor número de RETOS MENORES completados es el ganador. Si aún así hay empate, se comparte la gloria de la victoria!

9. COMBATE: Ocurre bien cuando un jugador decide atacar con su héroe o aliado a otro personaje, o si están en la misma localización que un personaje ***AGRESIVO***, o si se ordena en alguna instrucción de las guías de juego.

Un jugador lleva su héroe o aliado y otro jugador controla al adversario intentando hacer lo mejor posible para ganar.

Los combates (entre 2 o más personajes) se resuelve en 2 PARTES, a menos que se ordene lo contrario:

PARTE 1: ORDEN DE ATAQUE (Sirve para determinar el orden del combate). Al principio, todos los personajes tiran los dados para determinar el orden del combate:

🦿 (AGILIDAD) + 2d6 + (BONUS INICIATIVA)

El primer turno de combate es para el personaje con el mayor total, seguido del segundo, y así sucesivamente. En caso de empate, volver a tirar.

PARTE 2: DAÑO (Sirve para calcular la cantidad de daño). El daño infligido por el atacante es el total siguiente:

👊 (FUERZA) + 2d6 + ⚔️ (BONUS ATAQUE)

Si el defensor posee algún bonus de Armadura **🛡️ (ARMOR BONUS)** se **SUSTRAE** del total de la tirada de daño. El resultado final indica la pérdida de puntos de vida **❤️ (PUNTOS DE VIDA)** para el defensor.

Después de anotar el daño, el siguiente personaje en orden de combate ataca.

10. COMBATE: OBJETOS/RETIRADA: Además de atacar, en su turno de combate, un personaje puede USAR /EQUIPARSE con objetos e incluso RETIRARSE.

USAR o EQUIPARSE con OBJETOS EN COMBATE: Durante el turno de combate, puedes decidir usar/ponerte un objeto, arriesgando una reducción en la tirada de daño. Tira 2d6: Si el resultado es 2-3, el DAÑO se reduce en 2d6. Si el resultado es 4-7, el DAÑO se reduce en 1d6. Si el resultado es 8-12, el DAÑO no se altera. En todos los casos, el objeto se equipa o se usa.

RETIRADA EN COMBATE: En el turno de combate un personaje puede intentar la retirada. Todos los combatientes lanzan AGILIDAD + 2d6, pero el HÉROE/ALIADO en retirada puede gastar 1AP para añadir 1 dado (max. 4 total). En caso de empate se repite la tirada.

El jugador puede batirse en retirada si su tirada es mayor que la de sus enemigos. Puede desplazarse hasta 2 localizaciones adyacentes y el turno continúa. El jugador también puede gastar 1AP para volver a tirar con el mismo número de dados e intentar escapar otra vez, o terminar su turno de combate.

NOTA: Si no es el turno de juego del jugador que intenta retirarse (en cuyo caso, sus cubos de AP no han vuelto al tablero), el jugador puede usar APs de su turno anterior o del próximo para añadir dados o volver a tirar.

11. COMBATE: VICTORIA Y DERROTA: Los combatientes van alternando turnos de combate hasta que la Vida de uno de ellos queda reducida a 0. En ese momento, ese personaje

es derrotado. Los HÉROES no mueren; sino que caen INCONSCIENTES (véase TIRADA DE RECUPERACIÓN). Cualquier otro personaje muere al quedarse sin Vida.

Si el PERSONAJE MUERTO llevaba objetos, se le da la vuelta a su ficha y se deja en el lugar donde cayó derrotado, hasta que todos los objetos que tiene le son sustraídos. Entonces, la ficha se quita del mapa y la carta del personaje se deja en la pila de descartes.

Para robar objetos de personajes caídos en combate, un personaje que se encuentra en la misma localización paga 1AP para robar un objeto por turno. Además, un HÉROE puede arrastrar a un personaje inconsciente o muerto sin coste de acción.

12. TIRADA DE RECUPERACIÓN: El jugador con un Héroe derrotado, puede recuperarse con una tirada de 15 o más lanzando $3d6 + \text{🧠}$ (MENTE) en el siguiente turno (1 vez por turno). Si lo consigue, se reanima con 12 puntos de Vida.

El personaje así reanimado gasta 1AP para desplazarse un lugar ignorando a cualquier personaje *AGRESIVO* que se encontrase en la localización de donde se ha levantado.

Pero si la tirada de recuperación no es suficiente, el personaje permanece inconsciente y el jugador que lo controla termina su turno, a menos que controle también a otros personajes, en cuyo caso continúa con ellos.

IMPORTANTE: En este juego cualquier INCONSISTENCIA o CONFLICTO de reglas entre las cartas y los libros de instrucciones se salva a favor de los LIBROS DE INSTRUCCIONES.

13. MODO SOLITARIO

Para jugar en el MODO SOLITARIO se deben quitar todas estas cartas:

Heroic Quests 1 (NOBLE PACT), 3 (RAMPAGING WARLORD), 7 (FIND THE CURE), 16 (CATASTROPHIC INCIDENT). También, las cartas de objetos: DIMENSIONAL JEWEL y THE HAMMER OF THE BURNLANDS. NOTA: Si se usa a HAGLOR the GHOSTLY en el modo SOLITARIO, va equipado con CRYSTAL HELM en lugar de DIMENSIONAL JEWEL.

MODO SOLITARIO 1: RANKING

El jugador va a conseguir el mayor número posible de puntos (QPs), completando cartas de RETOS (HEROIC QUESTS / SIDE QUESTS) antes del ANOCHECER, 12 RONDAS. El jugador compara su puntuación en esta tabla.

QP	TITLE	QP	TITLE
0 - 1	HOPELESS CASE	13	CLOAKED OUTLAW
2	LOST SOUL	14	HIGHWAYMAN
3	SURVIVOR	15	RANGER
4	WASTELANDER	16	REVERED ADVENTURER
5	WILD WANDERER	17	CAVALIER EXPLORER
6	BANDIT	18	LEGIONNAIRE
7	TRADESMAN	19	LONE KNIGHT
8	APPRENTICE SQUIRE	20 - 22	LORD PROTECTOR
9	SQUIRE	23 - 25	FABLED WARRIOR
10	STUDIED TRAVELER	26 - 28	MYTHIC CHAMPION
11	GUIDED PATHFINDER	29	BANISHER OF THE UNLUCKY
12	HEROIC HUNTSMAN	30	LEGENDARY HERO

MODO SOLITARIO 2: GESTAS

En este modo de juego la condición de victoria está basada en conseguir un determinado número de puntos (QP) antes de una HORA límite. Se juega siguiendo las reglas del modo multijugador, con las excepciones del modo solitario. Para jugar una versión corta, el jugador debe ganar 10 PUNTOS (QPs) antes del MEDIODÍA (MERIDIAN), es decir, 6 RONDAS. Si deseas jugar una versión más larga, el jugador debe conseguir 20 PUNTOS antes de la NOCHE, es decir, 12 RONDAS. Tanto en la versión corta como en la larga al principio de la RONDA 6 se puede robar una carta de RETO MAYOR.

14. MODO COOPERATIVO

En este modo, para ganar el juego colectivamente, cada jugador debe conseguir 20 puntos (QPs) antes de terminar el día (12 RONDAS). Se juega con las reglas multijugador de este libro, con la excepciones explicadas a continuación.

En la preparación del juego, cada jugador recibe 1 carta de RETO HERÓICO (HEROIC QUEST) y solo 1 RETO MENOR (SIDE QUEST). Al MEDIODÍA, cada jugador recibe una nueva carta de RETO HERÓICO (HEROIC QUEST). Las cartas de RETOS son a la vista, no secretas. Para ganar, los héroes deberán ayudarse unos a otros intercambiando objetos y combatiendo juntos a los enemigos.

FASES DE TURNO Y RONDAS: En el modo cooperativo, las RONDAS son muy similares, al modo competitivo. Cada turno consta de 3 PARTES y dispone de 3 puntos de acción por (cont.)

turno. Los jugadores pueden usar sus puntos de acción fuera de su turno. Cuando todos los jugadores terminan sus turnos, la ronda finaliza y el TRACK HORARIO avanza una posición.

EXPLORACIÓN CONJUNTA: Todos los héroes y aliados pueden optar por moverse JUNTOS en grupo, gastando 1 AP para mover el GRUPO 1 LOCALIZACIÓN. En cualquier momento, los personajes pueden elegir moverse por separado.

En COMBATE, todos los combatientes hacen una tirada de ORDEN DE ATAQUE para determinar el orden. La puntuación más alta, tiene el primer turno de combate, siguiendo por orden de mayor a menor. Los jugadores declaran a qué personaje piensan atacar en cada ronda del combate. Los enemigos atacan al personaje con la suma total de atributos mayor, si ellos atacan primero (en caso de empate, lanzar 4d6) o atacarán al último personaje que les atacó.

MODO SIN COMBATE: En este modo no hay combate entre los héroes o aliados de los jugadores a menos que alguna instrucción en las guías de acción/localización así lo ordene.

CRÉDITOS

Diseño gráfico, gráficos e ilustraciones de Robert Lemon.
Editado por Erica Velis.

Traducción en español: Fernando Morós.

Mi agradecimiento a todas las personas que han hecho posible este juego por su ayuda y consejos.

DARK VENTURE REFERENCIA



FASES DEL TURNO:

1: ROBAR CARTAS 2: ACCIONES 3: PUNTUACIÓN

ACCIONES: EN UN TURNO CADA JUGADOR DISPONE DE 3 PUNTOS DE ACCIÓN. 1 PUNTO DE ACCIÓN:



BAJAR UN
LUGAR



MOVER 1
LUGAR



BAJAR UN
PERSONAJE



CAMBIAR/DAR
UN OBJETO



COMBATIR



RECOGER
UN OBJETO



BUSCAR
1d6 + : 8+



PONERSE
UN OBJETO

COMBATE PARTE 1: INICIATIVA ATAQUE (Turno de combate)

Al principio, todos los personajes tiran

(AGILIDAD) + 2d6 + (BONUS INICIATIVA)

COMBATE PARTE 2: DAÑO (Cantidad de daño)

(FUERZA) + 2d6 + $\frac{1}{2}$ (BONUS ATAQUE)

SUSTRAER (BONUS ARMADURA) del defensor que pierde ese total en (PUNTOS DE VIDA).