

3

JUEGO DE  
CARTAS DE  
FANTASIA Y  
MISTERIO



# DARK venture™

ACCIONES A



EDICIÓN EN ESPAÑOL  
GSL8785

A

# DARK VENTURE

## GUÍA DE ACCIONES A

**NOTA:** Esta guía **\*ACCIONES A\***, hace referencia a **\*LOCALIZACIONES A\***, a menos que indique lo contrario.

Todas las cartas mapa tienen un **CÍRCULO AZUL** con un número referenciado en el libreto **LOCALIZACIONES A**. Algunas cartas mapa también tienen un **HEXÁGONO VERDE** que corresponde a una **ACCIÓN** de esta guía.



Las cartas que tienen el **HEXÁGONO VERDE** activan una **ACCIÓN** cuando un **HÉROE/ALIADO DE UN JUGADOR** entra en esa carta (localización).


Cuando un personaje entra en la localización, **OTRO JUGADOR** leerá en este libreto de **ACCIONES** la **ACCIÓN** referenciada con el número del **HEXÁGONO VERDE** de la carta.

Después de leer la instrucción para esa carta, el jugador retoma su turno, a menos que se indique lo contrario.

En ocasiones, existen múltiples **ACCIONES** que un héroe o aliado puede realizar en una localización determinada, como describe la guía. Si el turno de un jugador se termina antes de ejecutar todas las acciones de una carta porque ya no le quedan puntos de acción, cualquier otro **HÉROE** o **ALIADO DE OTRO JUGADOR** puede continuar donde se quedó el anterior, y realizar las acciones que quedaban por resolver.

## ACCIONES INDIVIDUALES

---

NOTA: Véase la versión para modo SOLITARIO marcada con un símbolo  en la sección de ACCIONES MODO SOLITARIO (p25).

**ACCIÓN 001:** El mapa muestra el punto donde te encuentras, marcado con la flecha "YOU ARE HERE." Hay trozos del mapa que no se pueden leer, pero aún así consigues descubrir algunos lugares que parecen interesantes. Roba 1 carta de localización a tu mano, descartando otra (objeto/personaje) si es necesario. Una vez por turno, con un coste de 1AP, cualquier héroe o aliado con la habilidad weapon-holding que se encuentre en esta carta puede hacer lo mismo hasta 2.

Si nadie lo ha hecho todavía, por 1AP, puedes **DESTRUIR EL MAPA** (ACCIÓN 002); **SUBIR A LA BARCA** (ACCIÓN 003); o **SOLTAR LA BARCA** (ACCIÓN 004).


**ACCIÓN 002:** Rompes el mapa en mil pedazos. Está destruido y ya nadie lo puede leer. Durante todo el juego no se puede realizar ninguna acción adicional que use este mapa. Puedes realizar las acciones de la referencia 039, a menos que ya estén completadas por otro jugador.

**ACCIÓN 003:** NOTA\* (NO SE LEE EN VOZ ALTA): Si el RHORGONKRUL está en juego, déjalo donde está y lee la ACCIÓN 035; si el RHORGONKRUL no está en juego, lee la ACCIÓN 036.

**ACCIÓN 004:** NOTA\* (NO SE LEE EN VOZ ALTA): Si el RHORGONKRUL está en juego, déjalo donde está y lee la ACCIÓN 037 si el RHORGONKRUL no está en juego, lee la ACCIÓN 038.




**ACCIÓN 005:** Miras por el anillo chispeante y puedes ver un mundo etéreo formado por humo y niebla. Un olor a quemado, sulfuroso, emana del anillo. Varios objetos transparentes luminiscentes te pasan flotando. Un personaje controlado por un jugador, por 1 AP, puede: pasar de largo (A008), tocarlo (A006) o tirar algo dentro (A007).

**ACCIÓN 006:**  Pasas un brazo por el anillo de chispas. Cualquier personaje - excepto la facción ESPECTRAL (Ghost) - inmediatamente sufre daño igual a 1d6. No puedes ver bien a través de la niebla del otro lado, pero distingues varios objetos semitransparentes flotando.

Un poco a ciegas, agarras algo y lo sacas del anillo. El anillo comienza a encogerse, hasta desaparecer con un "Pop!"; ya no queda rastro de él. Roba 1 carta de objeto de la mano de otro jugador (sin mirar) y ponla en el inventario de tu héroe. En caso de que no tengan objetos, roba 1 del mazo.

Lanza 1d6 + SUERTE. Si el resultado es 10 o menos, tus acciones han atraído la atención del lobo SARKAG. Busca en el mazo de personajes por una carta SARKAG WOLF. Si encuentras 1, colócala en este lugar y baraja el mazo. Si el resultado es 11 o más no ocurre nada.

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

Con cuidado, sacas un objeto de tu mochila y lo lanzas dentro del chispeante portal. Desaparece, pasando a otra dimensión. Dale tu objeto a otro jugador (puede ser que tenga que descartarse de una carta para respetar el límite). El portal no sólo permanece sino que empieza a girar más rápido!



Cualquier personaje bajo control de un jugador, por una acción (1AP), puede: mirar dentro (ACCIÓN 005), pasar de largo (ACCIÓN 008), o tocarlo (ACCIÓN 006).


**ACCIÓN 008:** Pasas alrededor del anillo que es casi invisible mirado de perfil. Por detrás, es igual que por delante, un anillo de chispas de color naranja y rojo que gira. Ahora estás bastante alejado, pero si te acercas un poco...podrías ver lo que hay dentro. Mientras el anillo continúa girando, por 1AP, cualquier personaje controlado por un jugador puede elegir entre mirar dentro (ACCIÓN 005), tocarlo (ACCIÓN 006), o tirar algo dentro (ACCIÓN 007).

**ACCIÓN 009:** Quitas una capa de barro del ventanuco que hay a la entrada del edificio y te acachas para mirar a través del cristal. Aunque está muy oscuro, puedes distinguir unas fantasmagóricas figuras, como siluetas iluminadas con forma humana. Parecen realizar una especie de ritual siniestro.

Las figuras rellenan un saquete de tela con un polvo rojo, y después de atarlo lo colocan en una agujero en el suelo. Entierran el saquete haciendo extraños gestos con sus manos. De pronto, uno de los seres se vuelve y te mira directamente. Los puntos de luz verdiazulado de su tenebroso rostro te alcanzan mirando dentro de tu alma.

Coge una carta al azar de tu mano y barájala dentro de su mazo correspondiente. Roba otra carta. Te retiras de la ventana (está acción ya no se puede repetir). Ahora puedes, rodear el edificio (ACCIÓN 010) o, entrar en el matadero (ACCIÓN 011) por 1AP, si nadie lo ha hecho todavía.

**ACCIÓN 010:** Comienzas a rodear el edificio y de pronto, topas con una visión terrorífica. Es un vallado con un muro bajo construido de una manera extraña. El área contiene cadáveres irreconocibles. Algunos parecen de criaturas que han muerto recientemente (cuerpos que jamás has visto antes), junto con otras de las cuales ya sólo quedan los huesos. Si nadie lo ha hecho ya, puedes mirar a través de la ventana (ACCIÓN 009), o entrar en el matadero (ACCIÓN 011) por el coste de 1AP.

**ACCIÓN 011:**  Rápidamente quitas el cierre de la puerta y esta se abre con un chirrido de sus oxidadas bisagras. Ante tus ojos, una visión inédita que te perseguirá por el resto de tu vida. Tres fantasmas monstruosos con luminosos ojos verdiazulados, sus cuerpos se unen unos con otros en una especie de cópula y al terminar te miran. Ahora las figuras comienzan a girar en un círculo, creando un fuerte remolino, sin darte apenas tiempo de cubrirte la cara, un cañón de energía magik explota desde debajo del edificio!


Lanza 1d6 + SUERTE:

Si el total es 6 o menos, tienes una visión de un lugar distante. Roba una carta de mapa; colócala en cualquier sitio (incluso no adyacente a tu héroe); y lee la instrucción de esa nueva localización. El remolino de energía se disipa y te sientes mareado. Lo único que queda en el lugar es un agujero vacío en el suelo.

Si tu resultado es entre 7-9, sientes como tu cuerpo comienza a desmaterializarse. Roba una carta de mapa; colócala en cualquier sitio (incluso no adyacente a tu héroe); y lee la instrucción de esa nueva localización. Teletransporta tu héroe a esa nueva localización (cont.)

Si tu resultado es 10 o más, después de disiparse el remolino la habitación queda oscura. Con cuidado te aproximas al zenit en donde ha ocurrido la explosión. Sólo queda un agujero en el suelo. Te encuentras mareado y te tambaleas como empujado por una mano invisible. Al ponerte de pie, intuyes algo extraño y sientes que, de alguna forma, tu destino ha sido alterado.

Toma una carta de la mano de otro jugador al azar, descartándote si es necesario, y termina tu turno.


**ACCIÓN 012:**  Le silbas amigablemente y al mirarte, le saludas. No totalmente convencido, el individuo se pone de pie y te devuelve el saludo. Te acercas e iniciáis una conversación. Este guerrero parece interesado en tu historia y quiere ayudarte en tu gesta!

Se ofrece a echarle una mano. Cuando cualquier otro héroe o aliado controlados por un jugador quieran entrar o pasar por este lugar, el jugador deberá tirar 1d6 + SUERTE (una tirada por cada personaje que quiera pasar). Si el resultado es 8 o más, el héroe reacciona amigablemente y les deja pasar durante toda la partida. Sin embargo, si el resultado es 7 o menos, el héroe se tornará \*AGRESIVO\* para el personaje que intentaba pasar.

**ACCIÓN 013:** Acelerando el paso empiezas a correr hacia este personaje. Al verse sorprendido, se pone en pie, y desenfunda su arma!

Lanza 1d6 + SUERTE. Si el resultado es 7 o menos, lee la ACCIÓN 044. Si es 8 o más, lee la ACCIÓN 045.



**ACCIÓN 014:**  Sacas tu arma y corres hacia el extraño héroe. Este te planta cara y desafiante saca su arma. Te exigen que desistas y que tires tu arma, pero tú desoyes sus amenazas. En consecuencia, se torna en modo **\*AGRESIVO\*** por el resto de la partida. Inmediatamente, inicia un combate con tu héroe con + 1 en su tirada de INICIATIVA DE ATAQUE.

Si tu personaje pierde el combate, éste héroe te quitará 1 OBJETO que elige el jugador que controla al vencedor. El cuerpo inconsciente de tu héroe vuelve a la carta inicial THE CROSSROADS, y tu turno termina. Pero si este héroe pierde el combate, automáticamente se recupera después de 2 RONDAS y gana 25 puntos de vida.

Después del combate, gane o pierda el extraño, cualquier otro héroe o aliado que desee entrar o pasar por su localización, deberá gastar 1AP para lanzar 1d6 + SUERTE (una vez por personaje durante la partida): Si el resultado es 8 o más el extraño es amistoso y permite el paso. Si es 7 o menos, el héroe extraño se torna **\*AGRESIVO\*** para el personaje que intenta pasar.

**ACCIÓN 015:** Elige uno de tus objetos de inventario para lanzar. El objeto lanzado cae cerca del extraño.

Te miran algo confundidos, y se acercan a recogerlo. "Quieres darme esto?" te pregunta, y coloca el objeto en su inventario. Te acercas asintiendo, con cuidado al principio, e iniciáis una conversación.

Parece amistoso y quiere ayudarte en tu gesta, así que te

ofrece guardar cualesquiera de tus objetos y defenderlos como si fueran suyos. Puedes volver aquí y recuperarlos en cualquier momento sin coste de acción.

Además, para corresponderte por tu regalo, el héroe abre su mochila y te da algo que piensa te será útil. Roba una carta de OBJETO (si es necesario, descarta un objeto o puedes darle una a este héroe que la guardará para ti). Os despedís hasta la próxima vez y el héroe te desea suerte!

**ACCIÓN 016:** Sigilosamente pasas alrededor de la torre y ves un extraño montón de ramas y hojas secas colocadas ordenamente en la base.

Quitás varias ramas y encuentras una caja metálica. Tiene un cierre de pasador, sin candado, y a simple vista, no parece peligroso. Puedes optar por dejarlo (ACCIÓN 018) o intentar abrir la caja (ACCIÓN 019).

**ACCIÓN 017:** Subes por una oxidada escalera metálica, que casi no se sujeta a la torre. Afortunadamente, aguanta hasta que llegas arriba y descubres una pequeña trampilla por la que podrías introducirte en la estructura de madera.

Por 1AP puedes intentar abrir la trampilla, para lo cual necesitarás un 12 o más en una tirada de  $2d6 + \text{FUERZA}$ . Si lo consigues lee la ACCIÓN 020. Pero si el resultado es de 11 o menos, la trampilla no se abre y vuelves a descender por la escalera metálica.

También, si nadie lo ha hecho antes, por 1AP, puedes rodear la torre (ACCIÓN 016), o olvidarte de la torre y volver al camino, sin coste de acción.

**ACCIÓN 018:** Dejas la caja donde estaba y te diriges al camino. Si nadie lo ha hecho antes, puedes subir a la torre por 1AP (ACCIÓN 017).

**ACCIÓN 019:** Corres el pestillo de la caja; lanza 1d6 + SUERTE. Independientemente del resultado, puedes subir a la torre, si nadie lo ha hecho ya, por 1AP (ACCIÓN 017) o volver al camino, sin coste de acción.

Si el resultado es 8 o menos, la caja explota con una llamarada de color verde y azul. Estando cerca, sufres un daño igual a 2d6. Si había algo en la caja ha quedado totalmente destruido. Roba una carta del mazo de objetos, muéstrala a todos y descártala al mazo de descartes.

Si el resultado es entre 9-12, la caja explota en una llamarada de color verde y azul. Aunque no te pilla de lleno, sin embargo la llamarada afecta a tu cara y recibes 1d6 de daño. Hay algo dentro de la caja, roba una carta de OBJETO y colócala en el inventario de tu personaje (deja un objeto si es necesario).

Si tu resultado es 13 o más, abres la caja de metal. Curiosamente, debajo de la tapa hay un aparato con una sustancia gris. Parece que estaba conectado al cierre de la caja, pero los viejos cables están ya sueltos. Debajo de un montón de papeles y harapos de tela, encuentras algo de tu interés. Roba 3 cartas de OBJETO, coloca 1 en el inventario de tu personaje (deja un objeto si es necesario), y devuelve las otras 2 que se barajan. Independientemente del resultado, por 1AP puedes subir a la torre si nadie lo ha hecho ya (A017) o volver a la carretera sin coste de acción.

**ACCIÓN 020:** Sin pensarlo, haces saltar la puerta por los aires, destrozando el pestillo y las corroídas bisagras. (cont.)




Ascienes por la escalera de la torre. El piso cruje y chirría con tu peso. Con cada paso que das, sientes que vas a caer al vacío. Finalmente, consigues abrirte paso entre montones de basura y ves luz a través de una ventana. Debajo, hay una gran mesa con una máquina que parece antigua y pesada. Entre hojas y cristales rotos te parece ver algo cerca de la máquina. Lanza 2d6 + MENTE.

Si tu resultado es 12 o más, consigues levantar un gran cristal cubierto entre las hojas para alcanzar un objeto que hay debajo. Roba 3 cartas de OBJETO, pon 1 en el inventario de tu personaje (deja un objeto si es necesario), y devuelve las otras 2 al mazo que se baraja. Como no ves nada más de tu interés aquí, decides salir de la torre y volver al camino. Si nadie ha explorado la torre completamente, por 1AP, tu personaje puede rodear la torre (ACCIÓN 016).

Pero, si tu resultado es 11 o menos, al acercarte a la mesa el suelo no resiste tu peso. Los travesaños de madera crujen y sin que tengas tiempo a reaccionar el suelo se hunde bajo tus pies. La caída es brutal y recibes un daño de 3d6 (menos FUERZA). Debajo de tu cuerpo hay una caja de metal, que no habías visto antes. Si nadie lo ha hecho ya, puedes intentar abrir la caja gastando 1AP (ACCIÓN 019), o puedes dejarla y volver al camino (ACCIÓN 018).

**ACCIÓN 021:** Roba cartas hasta encontrar un personaje que pueda llevar armas, equípalo, y colócalo en esta carta. Roba 1 carta de OBJETO y bájala a tu inventario. Si el personaje que has colocado no es \*AGRESIVO\*, se dirige a tu personaje diciendo: "Hola, amigo! Soy el guardián del faro. Te puedo ayudar?" Cualquier héroe/aliado puede

solicitar acceso al faro y desde arriba, se puede ver una localización. Una vez por personaje y turno, con un coste de 1AP, lanza 2d6 + SUERTE. Si el resultado es 12 o más, el guardián te deja pasar y te señala una localización en la distancia; roba 1 carta de mapa a tu mano. Pero si es 11 o menos, el guardián, se siente amenazado y se vuelve \*AGRESIVO\* para tu personaje!

**ACCIÓN 022:**  El primer personaje en entrar aquí es afectado por una onda temporal y comienza a ver alucinaciones. Toma una carta al azar de la mano de un oponente. Si es un personaje, equípalo y colócalo en esta localización. Si es un objeto, déjalo aquí. Si es una carta de mapa, colócala adyacente, pero si no es posible, donde tú quieras. Roba una carta de RETO HERÓICO (HEROIC QUEST).

**ACCIÓN 023:** El primer personaje en pisar la caverna entra en un portal arcano que abre una bifurcación temporal. Puedes robar una carta de RETO HERÓICO (HEROIC QUEST) y robar o cambiar una carta de RETO MENOR (SIDE QUEST). Además, un personaje que se encuentre solo, por 1AP, puede lanzar 1d6 + SUERTE. Si el resultado es 9 o más, gana 10 puntos de vida.

**ACCIÓN 024:** Al entrar en la caseta, un personaje puede, solo una vez en toda la partida, elegir entre abandonar un objeto del personaje aquí o lanzar 1d6 + SUERTE. Si el resultado es 8 o menos, recibes 2d6 de daño. El primer personaje en entrar aquí descubre un mapa escrito en la pared. Roba una carta de mapa y colócala donde quieras (adyacente o no). Lee la instrucción para esta localización inmediatamente.

En este turno, sin coste de acción, tu personaje puede moverse a la nueva localización.

**ACCIÓN 025:** Roba una carta de objeto y colócala en el inventario del primer HÉROE/ALIADO que entra en este lugar. Alguien desea ese objeto. Busca un personaje de la facción VARPEN en el mazo. Si hay uno, equípalo y colócalo en este lugar. Baraja el mazo.

**ACCIÓN 026:** El primer personaje que entra en esta localización se desliza por un portal temporal, creando un cambio en el tiempo: Todos los jugadores roban un RETO HERÓICO adicional! Algo sale de debajo del puente. Busca en el mazo un personaje con arma (weapon-holding), equípalo y colócalo en este lugar. Baraja el mazo. Si es posible, añade 2 objetos en su inventario.

**ACCIÓN 027:** Cualquier personaje que no sea Kroshel dispara una alarma! Si Kroshel está en juego o en una mano, se deja en el cruce central THE CROSSROADS; si está en el mazo, búscalo y colócalo ahí. Al principio del turno de cada jugador, lanza 1d6 y mueve a Kroshel ese total hacia su guarida (KROSHEL'S SHACK). Si en cualquier momento, se encuentra con otro personaje en la carta KROSHEL'S SHACK, el personaje lanza 1 d6 + SUERTE.

Si el resultado es 7 o menos, Kroshel se torna \*AGRESIVO\* para ese personaje y lo ataca. Si Kroshel es derrotado en su guarida, el ganador puede robar una carta de objeto. Kroshel se recupera totalmente al principio de la SIGUIENTE RONDA DEL JUEGO. No atacará a un personaje en la misma ronda en la que uno de los dos haya recuperado la consciencia, en este caso le avisa: "Puedes



marcharte y no vuelvas o te arrepentirás". El personaje tiene 1 RONDA para dejar el lugar.

Si el resultado es 8 o más, Kroshel lanza el mismo aviso. El personaje dispone de 1 RONDA para dejar el lugar, de lo contrario, Kroshel se vuelve \*AGRESIVO\* y ataca al personaje.

**ACCIÓN 028:** NOTA\* (NO SE LEE EN VOZ ALTA): Si el primer héroe que entra aquí es HAGLOR, lee ACCIÓN 033. Cualquier otro personaje que entre en esta localización, lee ACCIÓN 034.

**ACCIÓN 029:** NOTA\* (NO SE LEE EN VOZ ALTA): Si el primer héroe que entra aquí es PLANTMAN, lee ACCIÓN 030. Si nadie lleva el control de PLANTMAN, lee ACCIÓN 031. Si PLANTMAN está controlado por algún jugador, pero no es el primer personaje en entrar aquí, lee ACCIÓN 032.

**ACCIÓN 030:** Hay un zumbido en el aire, voces de ramas y hojas. Nunca te terminas de acostumbrar al hecho de que las plantas y árboles parecen hablarte. Te sientes revitalizado, feliz de estar de vuelta. Te recuperas y descansas. Una vez durante todo el juego, en esta localización, gana 10 PUNTOS DE VIDA y roba 3 cartas de objeto, para quedarte con solo una de ellas, devuelve las otras dos y baraja el mazo.

**ACCIÓN 031:** Caminas por el paso que lleva al castillo. Por el rabillo del ojo ves ramas que se apartan de la carretera y se ocultan en la tierra. Un figura alta con rostro verde aparece en la ventana de la torre. Coloca al personaje

PLANTMAN aquí si está en juego o si un jugador lo tiene en la mano. Si está en el mazo, busca la carta y colócala aquí, barajando luego. Equípalo y añade 2 cartas de objeto en su inventario.

Las puertas del castillo se cierran de pronto. Escuchas una voz: "QUIEN SE ATREVE A ENTRAR EN MI CASTILLO?" Es la voz de Plantman.

Para intentar conversar lanza  $2d6 + \text{MENTE}$ . Si el total es 10 o menos, no quiere escucharte y debes salir de este lugar inmediatamente (ver más abajo). Si el resultado es 11 o más, va a dejar tu héroe/aliado pasar por esta localización en cualquier momento. Plantman usará paredes de ramas para impedir a otros jugadores entrar aquí y bloquear la entrada.

Como alternativa y por 1AP pueden lanzar  $1d6 + \text{SUERTE}$ . Si el resultado es 9 o más, pueden iniciar un combate con Plantman y sus invitados. Si es 8 o menos, la entrada está bloqueada por el resto de la ronda.

**ACCIÓN 032:** De pronto, escuchas un ruido y el suelo tiembla durante unos instantes. PLANTMAN ha recibido la llamada. Si un jugador controla a Plantman puede optar por moverlo -junto con su aliado- a esta localización ahora, in coste de acción. Al llegar sigilosamente no inician combate con otros personajes \*AGRESIVOS\*.

Cuando Plantman está en su castillo, decidirá si deja pasar a otros personajes por esta localización. Los personajes rechazados se retiran a una carta adyacente.

**ACCIÓN 033:** Conforme te acercas más y más al edificio

recuerdos lejanos te embargan: la vida que disfrutabas y los años que pasaste aquí. La colección de libros y escritos que compartías en el hogar que construiste hace tanto tiempo. Aquel día, el día que jamás olvidarás, el día que te convirtió en lo que ahora eres... y ella. Te das la vuelta sin ni siquiera entrar. Ya no queda nada para ti, más que dolor y recuerdos.

El jugador continúa su turno.

**ACCIÓN 034:** Escuchas el ruido de la gravilla y ves como se mueve a los lados del camino. Entonces, sientes como unos pasos que se acercan rápidamente.

Si HAGLOR está en juego, colócalo aquí a pie sin coste de AP y pasando desapercibido. Lo mismo, si un jugador lo tiene en la mano. Si está en el mazo, búscalo, equípalo y colócalo aquí, barajando luego el mazo de cartas.

Un fogonazo de luz cegadora y cuando abres los ojos ves una figura semi-transparente, como un fantasma, enfrente de ti. "Soy HAGLOR," -te dice- "has entrado en un lugar que es muy importante para mí."

Lanza 1 d6 + SUERTE. Si el total es 8 o más, Haglor dice, "Presiento que intentas cumplir un noble reto, no te sientas amenazado. No te atacaré ahora." Si Haglor está controlado por un jugador puede moverlo hasta 2 lugares sin coste de AP y pasa desapercibido.

Si el resultado es 7 o menos, Hoglor reacciona, "Siento la presencia del Maligno en ti. Lo conozco muy bien y sé que no puedo confiar en ti. DESAPARECE DE AQUÍ!"



El personaje es teletransportado hasta una distancia de 2 lugares a la elección del jugador que ha leído la acción.

NOTA: Si Hoglor no está controlado por ningún jugador, se quedará aquí y a partir de ahora cualquier personaje que desee entrar en este lugar debe lanzar 1 d6 + SUERTE. Si el total es 8 o más, Haglor no le amenaza; pero si es menos de 8, Haglor se torna \*AGRESIVO\* hacia el intruso.

**ACCIÓN 035:** Te subes a la barca, que se mueve hacia delante y atrás, creando pequeñas olas de agua. La verdad, no percibes nada de interés y vuelves al embarcadero.

**ACCIÓN 036:** Te subes a la barca, que se mueve hacia delante y atrás, creando pequeñas olas de agua. Sigues las olas con tu mirada hasta el centro del lago. El nivel del agua se eleva y contemplas horrorizado como unos pegajosos tentáculos emergen de las profundidades. Es el legendario RHORGONKRUL!

Rápidamente, logras saltar de la barca a tierra firme, mientras la bestia ataca, atrapando la barca y lanzándola fuera del lago, como si fuera de juguete. La criatura se agarra con los tentáculos a los travesaños del embarcadero y saca su cuerpo fuera del agua acercándose a ti.

Si un jugador posee la carta de RHORGONKRUL en la mano, o se encuentra todavía en el mazo, colócala aquí. Es \*AGRESIVO\* pero, si el personaje consigue un 12 o más en una tirada de 2d6 + AGILIDAD, el personaje puede escaparse desplazándose a una localización adyacente.

**ACCIÓN 037:** Sueltas las amarras que mantienen la barca sujeta a la plataforma y la empujas hacia el centro del lago

La barca desaparece en la oscuridad y ya no se puede usar otra vez. Tu héroe no encuentra nada especial aquí.

**ACCIÓN 038:** Lanza 1 d6 + SUERTE.

Si el total es 8 o más: Ves una especie de serpiente emergiendo del agua... luego otra, y otra más! No son serpientes, son enormes tentáculos que atrapan la barca y la estrujan rompiéndola en pedazos. El agua se calma. La barca ha sido destruída y no se puede volver a usar.

Si el total es 7 o menos: Has despertado al TEMIDO RHORGONKRUL! Si un jugador posee la carta de RHORGONKRUL en la mano, o se encuentra todavía en el mazo, colócala aquí. Es \*AGRESIVO\* pero, si el personaje consigue un 12 o más en una tirada de 2d6 + AGILIDAD, el personaje puede escaparse desplazándose a una localización adyacente.

**ACCIÓN 039:** Al lado del lago, hay una mapa parcialmente visible y una pequeña barca amarrada. Por 1AP, un héroe o un aliado equipado con un arma puede: LEER EL MAPA (ACCIÓN 001); DESTRUIR EL MAPA (ACCIÓN 002); SUBIR A LA BARCA (ACCIÓN 003); o SOLTAR LA BARCA (ACCIÓN 004).

**ACCIÓN 040:** Por 1AP, un héroe o un aliado equipado con una arma, puede: MIRAR EN EL ANILLO (ACCIÓN 005); TOCAR EL ANILLO (ACCIÓN 006); TIRAR UN OBJETO DENTRO DEL ANILLO (ACCIÓN 007); o PASAR ALREDEDOR DEL ANILLO (ACCIÓN 008).

**ACCIÓN 041:** Roba una carta de HÉROE del mazo de cartas, si quedan. Roba un objeto para este héroe, equípalo, y colócalo en este lugar. Este héroe está sentado y se

prepara para comer. Un héroe o un aliado armado puede: SILBARLE Y SALUDAR (ACCIÓN 012); CORRER HACIA ÉL (ACCIÓN 013); CORRER HACIA ÉL CON EL ARMA EN LA MANO (ACCIÓN 014); o TIRARLE UN OBJETO (ACCIÓN 015).

**ACCIÓN 042:** Por 1AP, un héroe o un aliado armado puede: MIRAR POR LA VENTANA (ACCIÓN 009); RODEAR EL EDIFICIO (ACCIÓN 010); o ENTRAR EN EL MATADERO (ACCIÓN 011 ).

**ACCIÓN 043:** Si todavía no está completamente explorada, un héroe o un aliado armado puede, por 1AP, optar por RODEAR LA TORRE (ACCIÓN 016); o, si todavía no lo ha hecho nadie, SUBIR A LA TORRE por 1AP (ACCIÓN 017).

**ACCIÓN 044:** El héroe te ataca, comienza el combate! Sin embargo, en cada ronda de combate, en lugar de luchar puedes usar tu turno para hablar con el héroe e intentar disuadirlo. Lanza 1d6 + SUERTE. Si el total es 8 o más, puedes convencerlo que eres amistoso. Lee ACCIÓN 045.

**ACCIÓN 045:** "Tranquilo!" le dices, "No soy un enemigo!", y te responden: "Roaaarr! Haya paz, entonces.

Tengo hambre!". Te ríes. Ofrece compartir su comida y ganas puntos de vida igual a 2d6. Después, lanza 1d6 + SUERTE. Si el resultado es 7 o menos se deshacen de ti y se despiden. Si es 8 o más, deciden ayudarte con tu objetivo. Para ello te regalan un objeto antes de despedirse. Roba una carta para añadir a tu inventario, descartando otra si fuera necesario.



**ACCIÓN 046:** Conforme vas pasando sobre los huesos, y te acercas a la entrada, comienzas a escuchar un ruido que proviene del final de la cueva. Es un sonido como si alguien estuviera afilando una espada o un cuchillo con una piedra. Un héroe o un aliado armado puede, por 1AP: MIRAR MÁS DE CERCA LA ENTRADA DE LA CUEVA (ACCIÓN 047); VOCEAR (ACCIÓN 048) o ADENTRARSE EN LA CUEVA (ACCIÓN 049)

**ACCIÓN 047:** Cuanto más te acercas a la entrada, más huesos y pedazos de carne descompuestos aparecen. El sonido del metal afilando es ahora mucho más fuerte...y de pronto, se detiene. Roba la carta de DREDMORTIS, barajando el mazo después. Si la carta está en la mano de algún jugador colócala aquí y lee ACCIÓN 063. Si la carta estuviera ya en juego, lee ACCIÓN 060.

**ACCIÓN 048:** Lanzas un grito desde la entrada, y el eco de tu voz desaparece en la profundidad. Intentas ver, pero está demasiado oscuro para ver nada. Si nadie lo ha hecho todavía tu héroe o aliado puede INVESTIGAR ALREDEDOR DE LA CUEVA (ACCIÓN 047) o ADENTRARSE EN LA CUEVA (ACCIÓN 049).

**ACCIÓN 049:** A unos pasos de la entrada, evitas pasar por encima de lo que parecen pilas de restos humanos y de otro cadáver más grande, como de un ciervo, con tentáculos que salen de las patas. Te adentras en la cueva y en la oscuridad puedes distinguir una silueta. Roba un PERSONAJE que pueda llevar armas, equípalo y colócalo aquí. Roba cartas de OBJETO hasta encontrar una espada, equipa al personaje con esa espada, barajando el mazo después.

Parece como un taller... el personaje de la carta está afilando una espada con una piedra de pedal. Súbitamente, se detiene. Sorprendido de ver a alguien, el personaje te mira. Puedes ver una especie de cuna rota, vasijas y un fogón con algo colgando encima. **HABLAS CON EL PERSONAJE (ACCIÓN 053)** o **ATACAS AL PERSONAJE (ACCIÓN 054)?**

**ACCIÓN 050:** Poco a poco tu vista se adapta a la oscuridad y ves como DREDMORTIS observa la entrada de la cueva y husmea el aire. Nunca te habías imaginado encontrarte cara a cara con tal montruosidad. Ya es tarde, te ha olido! no tienes tiempo! Puedes intentar escapar con un tirada de HUÍDA, o ATACAR con un bonus de +2 en tu tirada de INICIATIVA de COMBATE.

**ACCIÓN 051:** Los ojos de la criatura en la cueva brillan de una forma sobrenatural. Husmea el aire varias veces, y luego se vuelve. Esa cosa continua rascando sus enormes garfios en forma de cuchillas con las paredes de la cueva. Afortunadamente, el Dredmortis no te ha visto, y por tanto no es \*AGRESIVO\*. Durante esta ronda y la siguiente, puedes dejar esta localización sin ser visto por el Dredmortis. Después de esta ronda, te podrá oler y te atacará (o a cualquier otro personaje que entre en esta localización).

**ACCIÓN 052:** La bestia olisquea el aire y su cara cubierta de pelo parece tan humana. Tiene unos garfios afilados con forma de cuchillos, con los que parece cubrir o proteger algo. Intentas ver qué es y se trata de una figura humana!

Hace tanto frío que se puede ver el aliento de la persona. Si FALKID o GARGAND están en juego (o si tu eres este personaje), lee la ACCIÓN 055.

Si FALKID o GARGAND NO están en juego todavía, roba del mazo la carta de uno de ellos. Si uno de ellos estuviera en la mano baja la carta al tablero. Equípalo y colócalo en esta localización. Está inconsciente, pero al final de la siguiente ronda de juego se despertará e intentará escapar. El Dredmortis lo matará inmediatamente.

De momento, el Dredmortis, no te ha visto por lo que no es \*AGRESIVO\*. Durante esta ronda y la siguiente, puedes dejar esta localización sin ser visto por el Dredmortis. Después de esta ronda, te podrá oler y te atacará (o a cualquier otro personaje que entre en esta localización).

**ACCIÓN 053:** Llamas a la criatura que está afilando su espada. Si es \*AGRESIVA\*, se alza, espada en mano, lista para iniciar el combate. Si la criatura no es \*AGRESIVA\*, te responde "Entra! Quieres un café caliente?" Durante la conversación el afilador te explica el porqué de esos huesos esparcidos en las cercanías de la cueva: son para intimidar a los intrusos.

A ambos os parece gracioso que la idea no haya funcionado contigo. En señal de amistad te ofrece afilar una de tus espadas. Añade +1 en BONUS DE ATAQUE a un arma de filo que tu personaje lleve en esta localización (una vez durante el juego).

**ACCIÓN 054:** Te avalanzas sobre la persona que está sentada afilando su espada. Ganas +1 en tu tirada de INICIATIVA DE COMBATE e inicias el combate.

**ACCIÓN 055:** El DREDMORTIS clava sus garfios en el cuerpo



de su desgraciada presa, y empieza a comérsela. Ocupado en su empresa, el Dredmortis no te ve, por lo que NO es \*AGRESIVO\*. Durante esta ronda y la siguiente, puedes dejar esta localización si que el Dredmortis te vea.

**ACCIÓN 056:** Avanzas caminando siguiendo el sonido de agua y casi no te das cuenta del enorme agujero que hay en el suelo, justo detrás del montículo, por eso no lo has visto. Un rayo de sol ilumina lo que podría ser un río subterráneo. Aunque está oscuro puedes vislumbrar un objeto brillante allí abajo. De pronto, una sombra cruza la luz. Si todavía no lo ha hecho nadie, puedes BAJAR POR EL AGUJERO (ACCIÓN 061) o INVESTIGAR MÁS (ACCIÓN 062).

**ACCIÓN 057:** Bajas por la escalera a la orilla. Hay un objeto brillante medio enterrado. Roba una carta de OBJETO. De nuevo, escuchas el sonido de metal golpeando la piedra, y te estás acercando al origen. Lee ACCIÓN 064.

**ACCIÓN 058:** Oohh no! el salto ha sido mucho mayor de lo que esperabas. Recibes un daño de 1d6 pero consigues asirte a la roca que está en medio del río. A pesar de estar herido, logras saltar a la otra orilla. Hay un objeto medio enterrado en el suelo. Roba 1 OBJETO, y lee la ACCIÓN 064.

**ACCIÓN 059:** Alcanzas la roca pero resbalas te precipitas en las aguas del río! La corriente te arrastra y no puedes hacer nada por impedirlo. Caes por una cascada al oscuro vacío! Inmediatamente pierdes 2d6 de PUNTOS DE VIDA, y quedas inconsciente. Roba la carta de mapa 11 (WATER'S EDGE) o si está en mano, bájala. Colócala lo más lejos posible de la carta WATERFALL PIT y sigue las

instrucciones de WATER'S EDGE. Si ya estaba en el mapa, mueve a tu personaje allí.

**ACCIÓN 060:** Si es posible, roba un personaje de la facción BESTIA (excepto caballo). Colócalo en esta localización, barajando el mazo después. Una silueta se mueve en la oscuridad. Conforme tus ojos se adaptan a la oscuridad ves que el ruido proviene de la armadura metálica del guerrero que es arrastrado por otra criatura. Roba la primera carta de armadura de cuerpo, si es posible, y colócala aquí, barajando después. La criatura abandona su presa, te mira y ataca!

**ACCIÓN 061:** Saltas dentro del agujero, intentando caer en una roca a la vista. Lanza  $2d6 + \text{SUERTE} + \text{AGILIDAD}$ . Si el resultado es 14 o más, lee ACCIÓN 058. Si es 13 o menos, lee la ACCIÓN 059.

**ACCIÓN 062:** Ahí abajo, hay una corriente de agua muy fuerte. El río continúa en una cascada que lleva a un abismo aún más profundo. Con cuidado, badeas la orilla del pozo y descubres una escalerilla que desciende a la orilla del río. Si nadie lo ha hecho todavía puedes BAJAR POR LA ESCALERA (ACCIÓN 057), o puedes marcharte.

**ACCIÓN 063:** Te echas a un lado para esconderte detrás de una roca a la entrada de la cueva. Cuando tus ojos se adaptan a la oscuridad consigues distinguir la forma de una cabeza con ojos rojos brillantes vigilando la entrada. La criatura no te ve, pero presiente algo extraño. Lanza  $2d6 + \text{SUERTE}$ : Si el total es entre 3-8, lee la ACCIÓN 050; si es entre 8-11, ACCIÓN 051; y si es 12 o más, lee la ACCIÓN 052.

**ACCIÓN 064:** Te giras y lo que ves te paraliza. Roba la carta de GRATHORN, barajando después, o si se encuentra en una mano del jugador, se baja y se coloca aquí. Si ya está en juego, lee la ACCIÓN 065. A una distancia de 20 pasos, hay una criatura monstruosa. Se levanta moviéndose de un lado a otro. No te ha visto, su mirada está fija un agujero que hay en la pared... De pronto, se lanza de cabeza a una beta de mineral metálico. Este era el ruido que estabas oyendo desde hace un rato. La bestia engulle piezas de metal que caen al suelo. Todavía no te ha visto, pero no tardará en hacerlo. Al principio de tu próximo turno, dejará de comer y atacará a cualquier personaje en esta localización. Puedes usar la escalera para salir de la cueva y mover a otro lugar.

**ACCIÓN 065:** Roba el próximo personaje de la facción BESTIA (pero no el caballo), si es posible. Baraja el mazo y colócalo aquí. Resta 10 puntos de vida a este nuevo personaje. Esta bestia ronda en la oscuridad de la otra orilla del río. Hay un cuerpo inerte flotando en el río, sin duda, víctima de esa bestia. La corriente lo arrastra hacia la cascada del abismo y no puedes detenerlo. La bestia está buscando un forma de cruzar el río. Al principio de tu próximo turno, atacará a cualquier personaje en esta localización. Puedes usar la escalera para salir de la cueva y mover a otro lugar.





## ACCIONES EN MODO SOLITARIO

---

**NOTA:** Las ACCIONES que siguen son adaptaciones para jugar en modo solitario. En estas versiones, los eventos se han modificado para suprimir interacciones entre jugadores.

**ACCIÓN 006 (solo):** Pasas un brazo por el anillo de chispas. Cualquier personaje -excepto la facción GHOST - inmediatamente sufre daño igual a 1d6. Un poco a ciegas, agarras algo y lo sacas del anillo. El anillo comienza a encogerse, hasta desaparecer con un "Pop!"; ya no queda rastro de él. Roba 1 carta del mazo de objetos, dejándolo otra si fuera necesario.

**ACCIÓN 007 (solo):** Elige 1 objeto del inventario de tu personaje para lanzarlo. Con cuidado, sacas un objeto de tu mochila y lo lanzas dentro del chispeante portal que desaparece. Pon la carta de objeto en el mazo de objetos y baraja el mazo. A continuación roba una carta del mazo. El anillo gira más rápido! Por una acción (1AP), puedes: mirar dentro (ACCIÓN 005), pasar de largo (ACCIÓN 008), o tocarlo (ACCIÓN 006).

**ACCIÓN 011 (solo):** Véase la misma acción en este libro con la siguiente salvedad: Si el total es 10 o más, roba 1 carta de objeto del mazo (en lugar de la mano de otro jugador).

**ACCIONES 012 y 014 (solo):** Véase la misma acción en este libro con la siguiente salvedad: TODOS los demás personajes que no pertenezcan a un jugador necesitan un total de 8 o más en una tirada de 1d6+SUERTE, para entrar en este lugar de lo contrario, el héroe se tornará \*AGRESIVO\*.

**ACCIÓN 022 (solo):** El primer personaje en entrar aquí es afectado por una onda temporal y comienza a ver alucinaciones. Lanza 1d6: Si el total es 1 o 2, roba una carta de personaje, equípalo y colócalo en esta localización. Si es 3 o 4, roba una carta de objeto y colócalo aquí. Si es 5 o 6, roba una carta de localización y colócala adyacente a esta, si es posible, o en cualquier otro lugar si no es posible. Roba un carta de RETO HERÓICO (HEROIC QUEST)

### FACCIONES DE LOS PERSONAJES:



BESTIA



DIAMANTE



ESPECTRAL



CAZADOR



HECHICERO



CONSTRUCTOR



VARPEN



ORPAL



SANGRIENTO



PLANTA



OVOIDE



CELESTE



ARISTÓCRATA

# 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).