

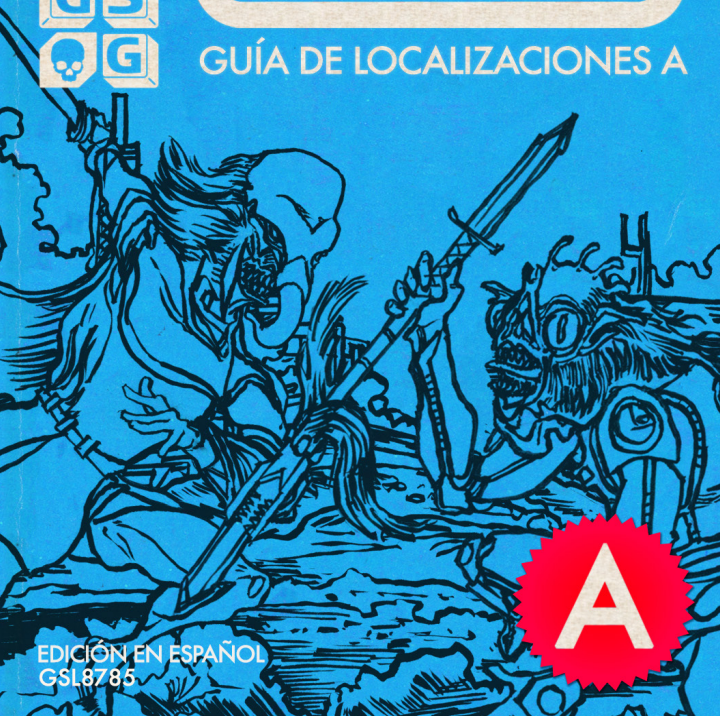
2

JUEGO DE
CARTAS DE
FANTASIA Y
MISTERIO



DARK Venture™

GUÍA DE LOCALIZACIONES A



EDICIÓN EN ESPAÑOL
GSL8785

A

FACCIONES DE LOS PERSONAJES:



BESTIA



ESPECTRAL



HECHICERO



VARPEN



SANGRIENTO



OVOIDE



ARISTÓCRATA



DIAMANTE



CAZADOR



CONSTRUCTOR



ORPAL



PLANTA



CELESTE

DARK VENTURE

GUIA DE LOCALIZACIONES A

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

BAJAR CARTAS DE MAPA: Cada carta de mapa o localización contiene instrucciones y reglas que se deben seguir al colocarla en el mapa. Todas las cartas de mapa tienen un número en un **CÍRCULO AZUL**, y algunas, además, otro número en un **HEXÁGONO VERDE**.



CÍRCULO AZUL: En el momento en que un jugador baja y coloca una carta de mapa, **OTRO JUGADOR**, busca en este libro la instrucción con el número del **CÍRCULO AZUL**, y la lee en voz alta. El jugador que bajó la carta debe seguir las instrucciones descritas para esa carta.

Las cartas mapa que **SOLO** llevan el número del **CÍRCULO AZUL** implican **ACCIONES INMEDIATAS** que se activan en cuanto la carta se baja y se lee la instrucción.

HEXÁGONO VERDE: Cuando un jugador coloca una de estas cartas mapa, primero se lee la entrada del **CÍRCULO AZUL**, y requiere que un **HÉROE/ALIADO** de cualquier jugador entre en el lugar para completar una **ACCIÓN**. Cuando un personaje entra, **OTRO JUGADOR** leerá la **ACCIÓN** del libreto de **ACCIONES** referenciada con el número del **HEXÁGONO VERDE** de la carta mapa.

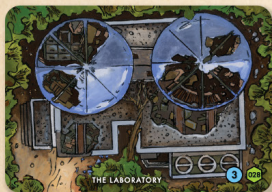
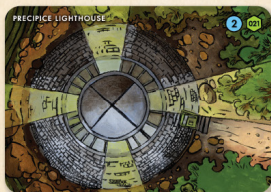
Después de leer la instrucción de esa carta, el jugador retoma su turno, a menos que se indique lo contrario.

REGLAS DE LOCALIZACIONES

1. El Cruce: El punto de partida de nuestra aventura. Los jugadores comienzan colocando sus figuras de héroes aquí.

2. Faro del precipicio: Una forma oscura se pasea alrededor de la torre del faro. Tendrás que acercarte para averiguar de quién se trata. Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 021.

3. Laboratorio: Este camino te resulta un poco familiar. Al frente puedes ver una estructura de cemento y dos bóvedas que se elevan entre la niebla. De pronto, escuchas un gruñido amenazador. Al acallarse, crees percibir el crujido de ramas quebrándose. Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 028.



4. Explanada de Gargand: Hay un efecto de distorsión en el camino, como un halo de calor. Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 022.

5. La torre de Ominous: Al bajar esta carta, roba una carta de personaje equipado con un arma, y colócalo en esta localización, barajando las cartas después. Una luz cegadora ilumina la zona, causada por réplicas del Cataclismo. Todos los jugadores lanzan $2d6 + \text{SUERTE}$, y el héroe con el menor resultado (caso de empate se repite) es teleportado a esta localización sin coste. Este héroe es encerrado en una celda por el nuevo personaje. Todos sus objetos son confiscados en una habitación cercana. En cada turno y solo una vez, el jugador cautivo lanza $2d6 + \text{FUERZA}$ como test de fuerza para escapar de la celda y pelear con su captor.

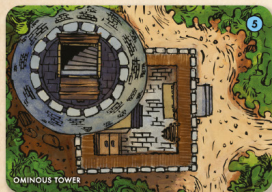
Si el total es 9 o más, el héroe atrapado se libera, coge 1 de sus objetos e inicia un combate con su captor (o intenta un FOLLOWER ROLL si el captor tiene la palabra FOLLOWER, pero éste no escapa sino que ataca). Con 8 o menos, pierdes tu turno.

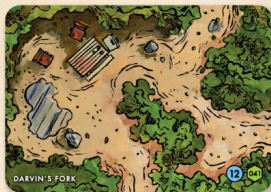
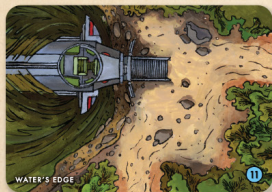
Si el héroe sale victorioso, ya sea ganando el combate o ganándose al personaje como un aliado, recupera sus objetos y roba 1 carta de objeto. Pero si pierde el combate, los objetos se dejan en la torre con el captor y el héroe, inconsciente, vuelve al inicio, El Cruce.

6. La charca de Bilkid: A lo lejos, escuchas un ruido en la carretera. Puedes ver una balsa de agua y una barca amarrada al pequeño embarcadero. En un gran tablero hay mapa de caminos con distintos colores. Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 039.

7. El Castillo robótico: Alguien... o algo guarda la puerta de este castillo. Roba una carta de personaje del mazo o usa una de tu mano. Si el personaje puede llevar armas, equípalo con 2 objetos del mazo de objetos. Coloca al personaje en esta localización. Este personaje se ha adueñado del Castillo robótico y está dispuesto a defenderlo con su vida. Es ***AGRESIVO***.

8. El pozo de Wester: Este pozo cavado por Wester (ver p13) oculta un portal hacia otra dimensión. Una vez por turno (coste 1AP), si el héroe/aliado se encuentra aquí, el jugador puede tirar 1 **d6** + **SUERTE**. Si el resultado es 7 o menos, descarta 1 carta del inventario del personaje para robar otra en la mano. Si es 8-10, descarta hasta 2 cartas del inventario para robar hasta 2 objetos. Si el resultado es 11 o más, pon una carta del inventario dentro del mazo de objetos y baraja el mazo, luego elige cualquier carta del mazo de descartes.





9. La Caverna del Ermitaño: Una tenue, pero extraña luz, emana del fondo de esta caverna. Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 023.

10. El Puente de los 7 muertos: Tan solo unos pasos al frente, ves una aparición curiosa y atmosférica: se trata de un anillo de chispas que gira violentamente a media altura sobre el puente roto. Las descargas del anillo salen hacia arriba para luego caer al suelo. Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 040.

11. La orilla: Mueve tu héroe a esta nueva localización (coste 0). En la distancia, crees ver una sombra oscura moviéndose en el agua. De pronto, un moderno submarino emerge de las turbias aguas y se dirige hacia la playa. La compuerta se abre, se baja la rampa y una persona observa el lugar. (cont.)

Roba un personaje (weapon-holding) y equípalo para colocarlo en esta localización, baraja el mazo. Un fogonazo de luz te sorprende: Roba otro RETO HERÓICO.

12. Encrucijada de Darwin: Mientras caminas, escuchas un ruido en la distancia... un silbido exhuberante y melódico te envuelve. Algunos metros más allá, puedes ver a alguien arrastrando una vieja mesa de madera hacia el sol. Luego, acerca una silla a la mesa para sentarse. Abre un paquete, saca algún alimento y comienza a comer. Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 041.

13. El peaje abandonado: Ves unos símbolos escritos en una señal clavada a un árbol. Se trata de formas geométricas grabadas en la madera, casi no se pueden leer, pero al final consigues entender: DEJA UNA OFRENDA O SUFRE.

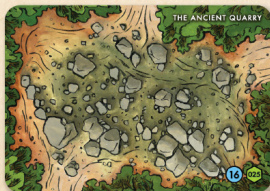
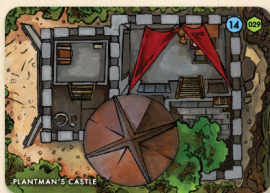
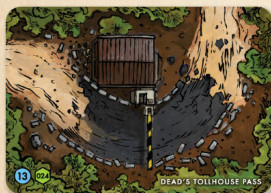
Cerca de la señal, hay una caseta en ruinas, parece un antiguo peaje. Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 024.

14. Castillo del hombre-planta: A lo lejos vislumbra una formidable estructura con una torre de piedra. Una espesa hiedra cubre el camino hacia el castillo. Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 029.

15. Mina de diamantes: La antigua granja está ahora reconvertida en un taller que refina los diamantes que se extraen de la mina subterránea. La mina está vigilada por dos criaturas asquerosas, los "Dirt Twins." Si se encuentran en el mapa o en la mano de un jugador, colócalos aquí. (cont.)

Si todavía se encuentran en el mazo, búscalos y baraja el mazo. Busca la carta de arma llamada Dirt Twins' Sword en cualquiera de los mazos o mano de un jugador y colócala en cualquier carta de mapa. Los gemelos (Dirt Twins) sienten la espada y avanzan hacia ella a razón de una carta cada ronda de juego hasta llegar a ella. Se vuelven ***AGRESIVO*** hacia cualquier otro personaje en la misma carta que la espada. Después de recogerla, vuelven a la Mina de la misma forma, 1 carta por ronda. En la Mina atacan a cualquier personaje que haga una búsqueda en dicha carta Mina de diamantes.

16. La vieja cantera: En esta vieja cantera han ocurrido sucesos muy extraños. Cuentan historias de seres resplandecientes, abducciones, y tuneles del tiempo. Ves algo en una roca y un ruido entre los árboles. Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 025.



17. El puente de hierro Falkid: Un muro de energía bloquea el acceso al puente. Instintivamente acercas tu mano al muro lentamente y compruebas que no hay peligro. Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 026.

18. El Matadero de Orpal: Ese olor, fétido y nauseabundo, que sale del edificio refleja su tenebroso pasado. Parece como si actualmente todavía estuviera operativo, realizando algún tipo de misteriosa función. Fogonazos intermitentes de una luz verdiazulada se reflejan en los ventanales. Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 042.

19. La curva embrujada de Haglor: Escuchas un susurro y tu suerte cambia. Al bajar esta carta, roba una carta de localización o de personaje en tu mano. El vehículo que hay en la carretera está hechizado. Solo un personaje de facción espectral (ghost) o un personaje equipado con GHOST SWORD o PHANTOM BLADE pueden pasar por aquí sin sufrir daño. Otros personajes sufren 1d6 de daño al entrar y 1d6 de daño en cada turno que permanezcan en este lugar.

20. La tumba de Barnard: Un fogonazo de luz blanca te ciega. Todos los jugadores lanzan 3d6 + SUERTE. El héroe con resultado menor (caso de empate se repite la tirada) (cont.)



es teletransportado a este lugar sin coste. Este jugador puede robar una carta de objeto o elegir una del mazo de descartes a su mano.

21. El camino malo: Este camino está más deteriorado que el resto, sin embargo, no hay una razón aparente. Observas, a través de unos espesos arbustos una torre de hierro terminada con una estructura de madera.

Esta torre parece vieja, anterior al Cataclismo. Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 043.

22. La cabaña de Kroshel: El letrero dice "KROSHEL'S SHACK" NO MOLESTAR O SUFRIRÁS LAS CONSECUENCIAS (ver p12 Kroshel). Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 027.



23. Las fauces: Al caminar te llama la atención un brillo en la tierra a tus pies. Lo miras y ves con estupor lo que es: un diente humano con un trozo de metal incrustado. Alrededor, a una distancia de unos pasos, ves un hueso blanco y roto. Es bastante grande, posiblemente de una pierna. Cerca, un hueso curvo de costilla... y otro. Hay un camino de huesos que sigue la carretera hacia un descampado. Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 046.

24. El pozo de la cascada: Un poco más abajo, puedes ver un montículo cubierto de hierba y lo que parece una entrada... Aunque no ves agua por ninguna parte, puedes escuchar el sonido de un riachuelo, es bastante extraño. En la distancia, oyes el golpe de metal contra roca; y de pronto, el eco de un aullido sobrenatural! Cuando un héroe o aliado entra en este lugar, lee la ACCIÓN 056.



LOS HÉROES

El origen de los héroes de DARK VENTURE es humano, pero cada uno ha sufrido transformaciones diversas causadas por el Cataclismo.

01 PRINCESA BRETТА THORNSONG es la hija heredera del trono del Rey Forgone. Puede controlar una de las fuerzas más poderosas del reino: Lealtad. Todos conocen sus virtudes, compasión y honor, y la respetan como una líder carismática y generosa a la vez que valiente y poderosa guerrera.

02 THE PLANTMAN el hombre-planta. Su sangre es fotosintética y es capaz de regenerar sus tejidos rápidamente. Si le cortan una mano, puede volver a crecerle en un solo día. No recuerda quién era antes del Cataclismo, o de dónde viene, solamente, que se despertó en un castillo en el que ha vivido desde entonces durante varias décadas.

03 HAGLOR the GHOSTLY dicen que era un guerrero valeroso, el cual fue traicionado y asesinado por su mejor amigo en un ataque de envidia. El Cataclismo estalló justo después de su muerte. Milagrosamente, resucitó, aunque totalmente deformado, transformado en un monstruo fantasmal. Tiene forma etérea, como un espectro atrapado entre dos mundos.

04 Las gestas de **KROSHEL the BRAVE** son legendarias. Algunos cuentan que fue él quien cavó el Río Hatchet y esculpió Forgone Hills, surgidas después del Cataclismo, usando su espada-lanza, "The Barking Stick."

Actualmente, vive cobijado en una humilde cabaña escondida en el bosque conocido como Dorkheove Woods.

05 WESTER the BOLD era un cazador y trampero ya antes del Cataclismo, pero a partir de entonces, las ondas de energía amplificaron sus habilidades por 10. Además de proteger el reino del Rey Forgone, pasa la mayor parte de su vida cavando un pozo interminable, día y noche.

06 BILKID the STRONG hermano de Folkid the Ageless Child. La primera onda del Cataclismo no afectó a Bilkid, pero destruyó al pequeño Folkid. Sin embargo, en la segunda onda, Bilkid sí se transformó ganando la fuerza de 10 hombres. Su hermano menor, Folkid, resucitó misteriosamente de entre los muertos, pero era distinto... su cuerpo era transparente y desde entonces, no ha envejecido.

21 PARAGRAD DEL cuentan que fue creado por un mago que vivía en un tenebroso castillo en el bosque encantado de Dorkgronge. Posee características robóticas únicas y no existe nada o nadie igual. Según Porogrod, el Cataclismo inyectó vida en su cuerpo y contempló la muerte de su creador. Experto constructor de estructuras mecánicas.

22 ILVOST uno de los fundadores del Consejo de Hechizeros, el grupo de magos, alquimistas, sacerdotes y brujas, unidos en el intento de restaurar orden en el mundo de caos post Cataclismo. Ilvost, conoce bien las fuerzas magik, y su poder fue amplificado por el Cataclismo, ganando extrañas habilidades y mutaciones, entre otras, un cuerno en la frente y piel de piedra.

31 KARA the SLY fue salvada del Cataclismo por sus padres que murieron protegiéndola entre sus cuerpos. Un enviado de los legionarios del Rey la encontró sola y fue adoptada por la familia real en su castillo. Sin embargo, a ella no le gustaba esa vida y en cuanto pudo dejó el castillo para vivir con los Cazadores del Bosque (Huntsmen of Deep Forest) y practicar sus doctrinas humanistas. Su especialidad es usar un método de caza único haciéndose prácticamente invisible.

36 KREFT the ANCIENT capitán de la Guardia de Forgone hasta que debido a un fuerte desacuerdo con el Rey tuvo que exiliarse. Sin embargo, su carisma e inteligencia siempre le han acompañado. Fue líder de la Colonia Trag. Desgraciadamente, el Cataclismo lo dejó ciego para siempre. Ahora, percibe el mundo telepáticamente usando técnicas que le enseñó la Orden Celestine. Dice haber vivido varios siglos.

37 DEAD the FIERCE es un alto rango del Consejo de Hechizeros y sin duda, una de los conocedores de magik más expertos de Darkgrange. Está desfigurado en gran parte por una condición degenerativa temporal que le obliga a usar un esqueleto externo de metal. A pesar de vivir como un nómada vagabundo, desempeña una importante labor en el Consejo. Es conocido y temido por su temperamento.



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).