

DARK VENTURE QUICK REFERENCE



PLAYER TURN PHASES:

1: ROBAR CARTA 2: ACCIONES 3: PUNTOS QUEST COMPLETADA

ACTIONS: LOS JUGADORES TIENEN 3 PTS. DE ACCIÓN PARA USAR EN SU TURNO. USOS DE 1 PUNTO DE ACCIÓN:



JUGAR UNA
LOCALIZACIÓN



MOVER 1
LOCALIZACIÓN



JUGAR UN
PERSONAJE



DAR/RECIBIR
UN ITEM



ENTRAR EN
COMBATE



RECOGER
UN ITEM



BUSCAR EN LOSETA
1d6 + 1: 8 o MAS



EQUIPAR
UN ITEM

COMBAT PART 1: FIRST STRIKE (Orden Turno de Batalla)

Al comienzo del combate, todos los involucrados lanzan (VELOCIDAD) + 2d6 + FIRST STRIKE BONUS

COMBAT PART 2: ATTACK DAMAGE (Daño infligido)

FUERZA + 2d6 + $\frac{1}{2}$ (BONUS DE ATAQUE) MENOS la defensa del personaje (BONUS ARMADURA) reduce su (VIDA ACTUAL), en ese número.

COMPLETE AND UNABRIDGED. FIRST EDITION.

6

DARK
FANTASY
CARD
GAME



DARK venture™

VILE INVADERS GUIDE



FIRST EDITION
GSL8786

INTRODUCTION: THE VILE INVADERS

Los DHARGON, una civilización avanzada a millones de años luz de distancia de la Tierra, detectó la primera ola del Cataclismo y envió una flota de naves estelares para investigar. Poco después de su llegada, la segunda ola golpeó, haciendo que su flota cayera de la órbita. La mayoría de las naves fueron destruidas cuando cayeron en picado, pero algunas sobrevivieron. El esfuerzo por reparar los restos de su flota se prolongó durante años, y los asentamientos que construyeron continuaban despojando sin piedad a nuestra tierra de valiosos recursos.

Después del Cataclismo, la invasión BOHMERK también comenzó. Alimentando constantemente, estas criaturas carroñeras y sin sentido se han extendido por el Darkgrange a un ritmo alarmante. Si no se eliminan de la tierra, pronto serán imposibles de eliminar.

El Cataclismo también envalentonó a las tribus de VARPEN en guerra que habían vivido sin ser detectados durante milenios, esperando su tiempo en una red subterránea de ciudades conectadas a túneles en las profundidades de la corteza terrestre. Ahora están llevando su asalto a la superficie y esperan algún día conquistar las tierras de arriba. Nosotros, los héroes de este mundo, no dejaremos que estas fuerzas viles nos destruyan. ¡Empoderados por las deidades, resistiremos estos flagelos y recuperaremos nuestra tierra!

CONTENTS: The DARK VENTURE VILE INVADERS EXPANSION includes this Rule Book, 3.4 Resource Cards, 8 Location Cards, 18 Character Cards (3 Heroes, 1 Follower, and 1.4 Enemies), 7 Weapon Cards, 1 Armor Card, 7 Object Cards, 9 Heroic Quest Cards, 12 Side Quest Cards, 18 Character Standees, 1 Boot, 10 Bases, and 36 Tokens.

All VILE INVADERS EXPANSION cards have an icon on them for quick identification.

DARK VENTURE VILE INVADERS

Esta expansión de DARK VENTURE mejora el juego principal y ofrece la oportunidad de reunir RECURSOS, que pueden usarse para CREAR y ACTUALIZAR elementos.

1. PILA DE RECURSOS: baraja 10 cartas de ORE, 7 WOOD y 5 RECURSOS DE AGUA en una pila de recursos y colócalas boca abajo cerca del área de juego. Cuando un recurso se recolecta con éxito en una ubicación, se saca una carta de esta pila.

2. PILAS DE ARTÍCULOS ARTESANALES: Coloca las cartas de METAL y CARNE en sus propias pilas boca arriba cerca del área de juego. Al crear METAL en un lugar con el KILN, se saca una carta de METAL de la pila de metal. Después de usar una PEQUEÑA TRAMPA DE ANIMALES, se saca una carta de CARNE del montón de carne.

3. RECOPIACIÓN DE RECURSOS: En cualquier ubicación, por 1 PUNTO DE ACCIÓN (AP), un HÉROE controlado por el jugador o su SEGUIDOR puede intentar recolectar un recurso tirando 2d6 + (SUERTE). Si el total de la tirada es 11 o más, se extrae un RECURSO de la pila.

Hay un número limitado de recursos en la pila de recursos. Los jugadores pueden barajar los recursos descartados para crear una nueva pila de recursos según sea necesario. Si se han recolectado todos los recursos y no hay recursos descartados, no se pueden recolectar más hasta que algunos se hayan descartado o gastado.

4. SETUP: Añade todas las cartas de ARTÍCULO DE INVASORES VILES, UBICACIÓN, PERSONAJE, BÚSQUEDA HEROICA y BÚSQUEDA MENOR a los mazos centrales del juego, luego baraja. Configura el resto del juego como se describe en el LIBRO DE REGLAS BÁSICAS ("DARK VENTURE: GAME SETUP", p. 3).

5. NUEVAS REGLAS DE PERSONAJES: todos los COLECTORES DHARGON, los HUEVOS DHARGON y BOHMERK (todos los tipos) pueden extraerse del mazo de personajes o de la pila de descartes según sea necesario. Si todos los DHARGON o BOHMERK de un tipo específico están en juego, otros de ese tipo no se pueden fabricar, incubar o "cultivar" (usando CRECIMIENTO) hasta que se vuelvan a la baraja o descarte la pila.

6. NUEVAS UBICACIONES Y BÚSQUEDAS PRINCIPALES: cuando se agregan al juego principal, THE HATCHET WATERFALL, POISON POND, DEATHBED ISLE FORGE y DEATHBED ISLE CRATER se consideran "ubicaciones con agua". FORGE ISLA MUERTE y EL RESULTADO DEL HUEVO se consideran "ubicaciones con edificios".

BIOGRAFIAS DE LOS HEROES

23 TORS the WEIRD es rechazado por la mayoría de los residentes de Darkgrange por su extraño comportamiento. A menudo lo atrapan escondido en los arbustos de la carretera desde donde observa a las personas por razones desconocidas. No tiene reparos en invadir tierras privadas para cavar agujeros y destruir propiedades. Sin embargo, debido a anuncios ocasionales de valor y amabilidad, algunos lo consideran un héroe.

29 ETHER RIDER es un vigilante que recorre la línea entre el bien y el mal. Es conocido por proteger por su cuenta la aldea de Drenn de un ataque de bandidos. Más tarde, en un horroroso ritual de magia negra en el centro de la ciudad, bailó salvajemente alrededor de los cuerpos en llamas de los bandidos que mató. Los habitantes de Darkgrange le temen, por una buena razón. Su comportamiento es tan impredecible como su presencia es amenazante.

39 IR'RAK the FEARED fue una vez un miembro de alto rango de la Gran Legión Varpen, una organización de tribus vorpen que habitan grandes cavernas debajo de Darkgrange. Fue sorprendida liderando un intento de asesinato contra el corrupto jefe de la Legión y encarcelada. Después de hor scap, huyó de las cavernas y no ha vuelto a la clandestinidad desde entonces.

NOTA: Los números en los CÍRCULOS DE MAGENTA en las tarjetas de ubicación VILE INVADERS corresponden a entradas de EXPANSION LOCATION en este libro. Los números en HEXAGONOS MAGENTA corresponden a entradas de ACCIÓN DE EXPANSIÓN en este libro. Para obtener más información sobre las ubicaciones de juego, revisa las GUÍAS DE UBICACIÓN incluidas con el JUEGO BASE.

EXPANSION LOCATIONS

25. Dhargon Starship Bow: al colocar esta ubicación, roba

la ubicación de DHARGON STARSHIP STERN, y colócala junto a la ubicación de BOW para completar la nave Dhargon; luego barajar. **NOTA:** Si el personaje de un jugador se mueve desde la ESTRELLA DE ESTRELLA DE DHARGON a la ubicación del ARCO por primera vez, omite esta entrada y lee ACCIÓN 076.

Una gigantesca nave espacial de metal yace medio enterrada en el bosque despejando por delante. Ha estado aquí por bastante tiempo. El casco de la nave resultó gravemente dañado cuando se estrelló. Ves algo moviéndose en la cabina esférica de la nave. Cuando el héroe o seguidor de un jugador ingresa a esta ubicación, lee la ACCIÓN 090.

26. Popa de la nave estelar Dhargon: Al colocar esta ubicación, roba la ubicación del ARCO ESTRELLA DE DHARGON y colócala junto a la ubicación de la ESTRELLA para completar la nave estelar Dhargon; luego barajar. **NOTA:** Si el personaje de un jugador se está moviendo desde el ARCO DE ESTRELLAS DE DHARGON a la ubicación STERN Por primera vez, omite esta entrada y lee la ACCIÓN 079.

En el camino, una elegante embarcación yace medio enterrada en la tierra, rodeada de árboles. Las vides cubren el tren de aterrizaje retorcido y la mayor parte de la parte inferior del barco que se desintegra, pero usted

Puede ver claramente una escotilla circular que sobresale a través de las vides. Cuando el héroe o seguidor de un jugador ingresa a esta ubicación, lee la ACCIÓN 095.

27. Deathbed Isle Forge: después de jugar esta carta, colócala en el área de juego, desconectada, lejos del mapa principal. Roba la ubicación del CRÁTER DE LA ISLA MUERTE. Colócala junto a la ubicación de FORGE para completar Deathbed Isle, y luego baraja. NOTA: Si el personaje de un jugador se está moviendo de CRÁTER DE LA ISLA MUERTE a la ubicación FORJA por primera vez, omite esta entrada y lee la ACCIÓN 066.

Hay un susurro en la maleza cercana. Un hombre pequeño de piel gris con una capa de lana sale cautelosamente del bosque y se dirige a la carretera. Él habla en voz baja. "Escúchame", susurra. "Todos estamos en peligro. Hay una isla frente a la costa de Darkgrange. Ve allí y detén la trama para cambiar nuestra línea de tiempo". Mira nerviosamente y, antes de que puedas hacer una pregunta, desaparece en el bosque. Cuando el héroe o seguidor de un jugador entra en la FORJA DE LA ISLA MUERTE, lee la ACCIÓN 066.

La fragua en DEATHBED ISLAND puede SENTIR, FORJAR y ACTUALIZAR como los elementos "HORNO DE OLOR" y "MARTILLO Y ANVIL". El héroe de cualquier jugador, o su seguidor, puede realizar estas acciones mientras está en FORGE DEATHBED ISLAND.

SMELT: descarta 1 ORE para extraer 1 METAL. **FORJA:** Gasta 1 AP y descarta 2 METALES para robar hasta que encuentres 1 espada, herramienta o escudo y luego agrégalo al inventario de tu personaje, baraja el resto.

ACTUALIZACIÓN: Desecha 2 METALES para tirar 2d6 + MENTE. Si el total de la tirada es 13 o más, aumenta el BONO DE ATAQUE de una espada o el BONO DE ARMADURA de un escudo en +2. Si es 12 o menos, aumenta el BONO DE ATAQUE de una espada o el BONO DE ARMADURA de un escudo en +1 (una vez por objeto).

28. Deathbed Isle Crater: después de jugar esta carta, colócala en el área de juego, desconectada, lejos del mapa principal. Roba la ubicación FORGE ISLA MUERTE. Colócala junto a la ubicación CRATER para completar Deathbed Isle, y luego baraja. NOTA: Si el personaje de un jugador se está moviendo de FORGE ISLA MUERTE a la ubicación CRATER por primera vez, omite esta entrada y lee la ACCIÓN 081.

Una nube de humo rojo aparece en el camino por delante. Gira, se vuelve más denso y luego se transforma en una persona. Roba cartas del mazo de personajes hasta que encuentres un HÉROE, luego baraja. Equipa y coloca al héroe robado en la ubicación actual de tu héroe existente.

"He sido maldecido por un malvado hechicero", dice el héroe robado. "Ayúdame a eliminar este hexágono y te recompensaré. Encuéntrame en la Isla del lecho de muerte. El meteorito que golpeó la isla está impregnado de poderosa magia". El héroe robado explota en una nube de humo rojo, que se lleva el viento. Coloca sus cartas y fichas a un lado. Cuando tu héroe, o su seguidor, ingrese al CRÁTER DE LA ISLA MUERTE, lee la ACCIÓN 101. Si el personaje de otro jugador ingresa al CRÁTER DE LA ISLA MUERTE antes que uno de los tuyos, lee la ACCIÓN 081.

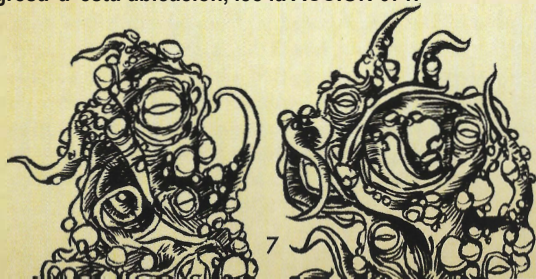
29. El puesto avanzado de huevos: varias figuras se paran encima de una torre en el puesto avanzado de adelante. Saca EL REY DE HUEVOS (junto con su SOLDADO DE HUEVOS, si es posible) del mazo de personajes o la pila de descartes, o muéstrale si está en la mano de un jugador. Si se roba baraja; luego equípalo y colócalo en el puesto avanzado. Roba otro personaje, equípalo según sea necesario y colócalo aquí también. ¡Este personaje no puede participar en combate ya que el Rey Huevo y su seguidor los cuelgan desde lo alto de la torre! Cuando el héroe o seguidor de un jugador ingresa a esta ubicación, lee la ACCIÓN 070.

30. La cascada de Hatchet: a lo lejos, ves una majestuosa cascada. El estruendoso rugido del agua que cae es casi ensordecedor. Hay un viejo y desvencijado puente de cuerda y tablones sobre el río. Podrías usarlo para llegar al otro lado del río, pero parece precario. Intermitentemente, por encima del rugido de las cataratas, escuchas cantos rítmicos. Cuando un héroe o seguidor de un jugador que es una Facción WARLOCK ingresa a esta ubicación, lee la ACCIÓN 073. Cuando un héroe o seguidor de cualquier otra Facción ingresa a esta ubicación, lee la ACCIÓN 088.

31. Poison Pond: la brisa tiene un olor pútrido. Los barriles de basura se extienden a los lados de una carretera que conduce a un pequeño estanque más adelante. Una misteriosa niebla púrpura flota sobre la superficie del estanque. A medida que te acercas, el olor pútrido se vuelve abrumador. Escuchas un sonido de gorgoteo. Cuando el héroe o seguidor de un jugador ingresa a esta ubicación, lee la ACCIÓN 069.

32. La capilla arruinada: la música y la alegría estruendosa atrae desde el camino. Siguiendo el sonido, te topas con una escena inesperada. Entre las ruinas de un edificio, tres individuos, con los brazos unidos, cantan y bailan con

33. intensifique mientras rodea un objeto brillante. Te das cuenta de que sus ojos están en blanco, blancos y vacíos. Cuando el héroe o seguidor de un jugador ingresa a esta ubicación, lee la ACCIÓN 071.



ACCIONES DE LA EXPANSION

ACCIÓN 066: escuchas un fuerte ruido de martilleo proveniente del interior de una cabaña cercana. Con cada golpe de martillo, ves un destello de luz multicolor. ¡Tu visión se nubla por un instante y sientes una ola de energía! Si alguien aún no lo ha hecho, puede ENTRAR AL EDIFICIO (ACCIÓN 072), MIRAR EN LA VENTANA (ACCIÓN 086) o, durante 1 AP, puede CAMINAR AL OTRO EXTREMO DE LA ISLA (ACCIÓN 081).

ACCIÓN 067: el héroe te quita el mineral brillante. Susurran un encantamiento y el viento se levanta. Un vórtice giratorio de arena y escombros te rodea a ti y al héroe, pero esta vez el héroe no se convierte en humo rojo. Caen el mineral y el viento se detiene. "¡HUZZAH! ¡El hexágono ha sido levantado y yo soy libre!" El héroe se inclina. Gana 3 QP y, si lo deseas, puedes tomarlos como tu seguidor (sin tirada de seguidor).

ACCIÓN 068: agarras al individuo enmascarado y lo alejas de la máquina. El cristal cae de sus manos. Golpea la mesa y luego rebota, como una bala, al otro lado de la habitación. Golpea la pared y explota en una lluvia de chispas multicolores, liberando una explosión de energía que los arroja a ambos a la pared. Tu personaje incurre en 2d6 de daño pero retiene al menos 1 SALUD (no muere ni cae inconsciente).

Te paras, te cepillas, caminas hacia el individuo enmascarado y te quitas la máscara. Roba cartas hasta que encuentres 1 HÉROE, si es posible, luego baraja. Equipa y prepara a este héroe. También sufrieron daños en la explosión: tira 2d6 y reduce su salud por el total de la tirada. Actualmente, el héroe está inconsciente, pero despertará en 2 rondas de juego, al comienzo de la segunda de esas 2 rondas. Después de despertar, este héroe será * AGRESIVO * hacia ti. Acostado al lado del héroe inconsciente

encuentras un trozo de papel. Es un decreto del rey a su Guardia Real sobre un ladrón que robó un poderoso artefacto. Hay una fotografía de este héroe adjunta al decreto. Tu héroe (o su seguidor) puede llevar a este héroe a THE CROSSROADS y entregarlo a la Guardia Real. Si lo haces, descarta al héroe y recibe 4 QP.

ACCIÓN 069: A medida que te acercas al estanque brumoso, comienzas a ver movimiento en el agua. La punta de un tentáculo se arrastra lentamente sobre una gran roca. Luego, otro tentáculo rompe la superficie del agua y cae sobre la misma roca. Los tentáculos se esfuerzan por arrastrar el bulto de la criatura gelatinosa fuera del agua. Mientras tanto, otras abominaciones con tentáculos, apenas visibles bajo la superficie oscura del estanque, se están impulsando hacia ti. Te das vuelta para alejarte, pero sientes un tirón en la pierna.

Si es posible, extrae 2 GLUTS BOHMERK del mazo de personajes o de la pila de descarte, y colócalos aquí. Como se indica en sus cartas, tira 1 d6 por cada una. En una tirada de 4 o superior, un bohmerk se convertirá en * AGRESIVO * para la ronda. Cuando un bohmerk es asesinado en esta ubicación, tira 2d6 + SUERTE: Si el total es 10 o más, descarta ese bohmerk y gana 1 QP. Si el total de la tirada es 9 o menos, ponga ese bohmerk a un lado. (NOTA: Si un hos se ha convertido en su forma SLOG o TERROR, discordéelo y extraiga un GLUT del montón de discordia para reservarlo). Devuélvalo a esta ubicación al final de la siguiente ronda.

Los productos químicos que contaminan el estanque del estanque alteraron estos bohmerk, dándote ventaja. Las pociones pueden dañarlos. Para infligir daño 4d6 + PODER a un bohmerk en esta ubicación, arroja EXTRACTO DE MANZANA MARSH, TINTURA DE FOXBONE o GONGON BERRY TONIC (luego discordia la poción) mientras gira la botella. Si una poción no la mata, el bohmerk consumirá la botella y curará 1 d6 de daño.

ACCIÓN 070: Si un jugador no quiere convencer al Rey Huevo para que libere al personaje colgando, el héroe del jugador o seguidor de la facción no bestia continúa 2d6 + MENTE. Solo después de la tirada, si el Rey Huevo es verde oliva, emitirá su SOLICITUD REAL (ver su cordón de personaje para más detalles).

Si el total de la tirada es de 9 o más, el Rey Huevo empujará al personaje que está sosteniendo hasta la torre. El personaje "guardado" atacará inmediatamente al Rey Huevo. Los jugadores pueden decidir si no quieren que sus personajes se unan a la lucha o no, pero, para esta botella, el personaje guardado se alineará con los personajes del jugador que los salvó (y no los atacará).

Si el total de la tirada es 8 o menos (o el jugador elige no tirar), el Rey Huevo soltará el personaje que cuelga. El personaje que cae inconsciente y su salud se reduce a 8, pero se despertará al comienzo de la siguiente ronda.

ACCIÓN 071: Adelante, ves a tres personas, con los brazos unidos, bailando excitadamente en círculo mientras cantan. A medida que te acercas, comienzan a bailar más rápido y a cantar más fuerte. El artefacto que están circulando brilla más. Si alguien aún no lo ha hecho, puede LLAMARLOS (ACCIÓN 077) o INTENTAR OBTENER EL OBJETO BRILLANTE (ACCIÓN 080). Alternativamente, puede PERMANECER OCULTADO (ACCIÓN 085).

ACCIÓN 072: Atraviesas la puerta del pequeño edificio. De pie junto a un bastón de madera roto, una persona enmascarada coloca cuidadosamente un pequeño fragmento de cristal en una máquina esférica adornada con un par de pinzas. ¿INTENTAS DETENERLO (ACCIÓN 068) o DEJARLO CONTINUAR (ACCIÓN 083)?

ACCIÓN 073: Escuchas un canto familiar. Es un mantra de brujo que ayuda a reforzar tanto el poder como la mente.

Estás también familiarizado con esta cascada; esconde un lugar secreto de reunión del Gremio de Brujos. Si alguien aún no lo ha hecho, puedes **ENTRAR AL SANTUARIO SECRETO (ACCIÓN 092)**, o puedes intentar **CRUZAR EL PUENTE DE CUERDA DE RICKETY** que se extiende por el río (**ACCIÓN 088**).

Además, para 1 AP, tu personaje de facción **WARLOCK** puede intentar lanzar un encantamiento en el puente para fortalecerlo para que no se rompa cuando se cruza. Tira 2d6 + **MENTE**. Si el total de la tirada es 9 o más, tu personaje tiene éxito y el puente se apunala por el resto del juego. Cualquiera puede cruzarlo sin miedo. Si el total es 8 o inferior, el encantamiento falla. Cuando intentes cruzar el puente, lee la **ACCIÓN 088**.

ACCIÓN 074: Subes el forraje a una cámara limpia y bien iluminada. Sentados frente a un panel de control grande o los restos secos de dhargon (vea el cable del **COLECTOR DHARGON** para más detalles). El panel de control está conectado por varios cables a una gran plataforma de metal circular. Empujas los restos del dhargon bock y examinas el panel de control. Sus botones están marcados con símbolos que no reconoce. Puedes abandonar el barco (sin costo AP), o puedes **PRESIONAR UN BOTÓN EN EL PANEL DE CONTROL (ACCIÓN 099)**.

ACCIÓN 075: Te sientes poderoso. Haz una **BÚSQUEDA HEROICA**, obtén 1 QP y luego realiza cualquiera de estas acciones: (1) Añade 1 a cualquiera de los atributos de tu personaje. (2) Elije 1 elemento del mazo de elementos, baraja y luego coloca el elemento en cualquier ubicación. (3) Roba 2 recursos, y luego colócalos en cualquier otra ubicación. (4) Transporta cualquiera de tus personajes, sin ser visto, a cualquier otra ubicación. (5) Si no estás jugando solo, dale esta acción a otro jugador para ganar 2 QP (una vez tomada, esta opción no se puede repetir). Después de hacer tu elección, y si tu personaje no fue transportado, puedes volver a la **ACCIÓN 099**.

ACCIÓN 076: subes sobre una aleta de ala parcialmente destruida empujando a través del cepillo. En la parte delantera de la embarcación, verá un campamento con un pozo de cocina, algunos coros plegables y un aparato de ducha improvisado. Caminas alrededor de la parte delantera de la plataforma hacia el otro lado donde notas un gran agujero en el casco oxidado. Si alguien aún no lo ha hecho, puedes **ENTRAR AL BARCO A TRAVÉS DEL AGUJERO (ACCIÓN 100)**.

ACCIÓN 077: Caminas hacia los alegres y los llamas alegremente. De inmediato dejan de bailar y se giran para mirarte. Sus ojos se vuelven claros. Uno de ellos, oh hombre, grita de terror. Sorprendentemente, el objeto por el que bailaban explota en una explosión de energía arcana, ¡y los tres se vaporizan instantáneamente! Aunque no estés cerca, la explosión te golpeó. Si tu personaje lleva **ARMADURA DE CUERPO DE CUERO** o un **CHALECO TÁCTICO**, está dañado irreparablemente y debe ser desestimado. Tira 1 d6 + **VELOCIDAD**. Si el total de la tirada es 8 o superior, tu personaje gira rápidamente y evita la mayor parte de la explosión; toma 2d6 damage. Si tiene 7 o menos, tu personaje recibe un golpe fuerte y recibe daño de 3d6, pero su **SALUD** no se puede reducir por debajo de 1.

Inspeccionas el sitio de la explosión. Montones de ceniza blanca son todo lo que queda de los tres desafortunados individuos. El objeto brillante se ha desintegrado en su mayoría, excepto por un pequeño cristal magenta. Si está disponible, roba un **CRISTAL DE RIFT** del mazo de objetos o descarta la pila; luego baraja y gana 1 QP.

ACCIÓN 078: Agarras las dos asas y gira la escotilla. Un silbido de aire comprimido se escapa del compartimento de arriba. Si alguien aún no lo ha hecho, puedes **SUBIR LA ESCALERA AL BARCO (ACCIÓN 074)**, o puedes **EXPLORAR LA PARTE POSTERIOR DEL BARCO (ACCIÓN 097)**.

ACCIÓN 079: Empujas tu vway a través del grueso cepillo alrededor de la nave. Mientras lo haces, descubres un panel suelto en la parte inferior de un ala. Si alguien aún no lo ha hecho, puedes SALIR DEL PANEL (ACCIÓN 102) o moverte hacia la popa de la nave. En la parte inferior de la nave, notas un par de asas cromadas en una escotilla circular. Si alguien aún no lo ha hecho, puedes INTENTAR ABRIR EL PORTON (ACCIÓN 078) o EXPLORAR LA PARTE TRASERA DEL BARCO (ACCIÓN 097).

ACCIÓN 080: te enfocas en el objeto brillante que se encuentra en el centro de los bailarines y corres, lo más rápido que puedes, hacia él. Lanzamiento 1 d6 + VELOCIDAD: Si su total de lanzamientos es 8 o superior, lea ACCIÓN 087; Si es 7 o menor, lea la ACCIÓN 098.

ACCIÓN 081: Notan dos masas extrañas medio enterradas en la arena. Mirando a través de la piel gruesa y transparente, te das cuenta de lo que has encontrado. Extrae 2 HUEVOS DE DHARGON del mazo de personajes o de la pila de descarte si es posible, y colócalos aquí.

Algo se asoma desde detrás de un montículo cercano de algas marinas. Roba personajes hasta que encuentres uno que sea la facción BESTIA (no un seguidor), luego baraja. Esta criatura, atrapada en la isla sin comida durante algún tiempo, se muere de hambre. Reduce su PODER en 3 y establece su SALUD en 18. Puedes intentar moverte al otro lado de la isla (una vez) para escapar de esta criatura, si tu personaje tira 11 o más en una tirada de 2d6 + VELOCIDAD. NOTA: Si el personaje de un jugador se está moviendo a FORGE ISLA MUERTE desde la ubicación de CRATER ISLA MUERTE por primera vez, lea la ACCIÓN 066.

ACCIÓN 082: Bajo el agua, a lo largo de los costados del cráter, se ven bolsas de rocas brillantes y metálicas. Deben ser fragmentos del meteorito, esparcidos por el impacto. Tu tarea será más fácil de lo que esperabas. Por 1 AP, puedes recoger fragmentos de meteoritos del cráter tirando 2d6 + SUERTE. Si

el total de la tirada es 8 o superior, saca una ORE del recurso o la pila de descarte, y luego baraja. Márcalo con un cubo para denotar que es un Fragmento de meteorito.

Recoge 3 ORE de esta ubicación y dáselos al héroe aquí (sin costo comercial) para ganar 4 QP. Puedes abandonar esta ubicación y volver para completar esta tarea más tarde si lo deseas. Una vez que hayas reunido 3 ORE de esta manera y se los hayas dado al héroe, lee la ACCIÓN 067.

ACCIÓN 083: La persona enmascarada mira en su dirección y luego regresa a su tarea. Colocan cuidadosamente el fragmento de cristal en la máquina esférica, cierran un pequeño pestillo, accionan varios interruptores y el dispositivo se activa. Los anillos metálicos comienzan a girar cuando la máquina se levanta de la mesa. ¡El dispositivo emite un destello cegador y el extraño se desvanece! Roba una BÚSQUEDA HEROICA. Debes elegir 1 de las siguientes 3 acciones:

(1) Gana 3 QP, luego CAMBIA LA CALENDARIO. Elimina todos los personajes y elementos del mapa y déjalos a un lado. Devuelve todos los tokens de búsqueda. Recoge todas las ubicaciones del mapa que se han jugado hasta ahora y mézclalas juntas. Robando 1 ubicación cada vez, crea un nuevo mapa. Luego, todos los jugadores, en orden de turno (comenzando con el jugador actual), añaden cada uno de los personajes y elementos que fueron retirados del mapa, uno cada vez. Luego, resuelve cualquier combate * AGRESIVO *. Cualquier ubicación buscada previamente puede ser buscada nuevamente. Los anillos metálicos de la máquina esférica dejan de girar y caen del aire. El jugador actual puede continuar su turno.

(2) Gana 2 QP, luego CAMBIA TU DESTINO. Descarta tantas MISIONES HEROICAS y MISIONES LATERALES como desees para robar tantas nuevas. Los anillos metálicos de la máquina esférica dejan de girar y caen del aire.

El jugador actual puede continuar su turno.

(3) Obten 2 QP, luego CAMBIA TU IDENTIDAD. Busca en el mazo de personajes otro HÉROE, extrae sus objetos del mazo de objetos y luego baraja. Cambia tu héroe por ese y configúralo en tu tablero. Baraja a tu héroe anterior y sus elementos iniciales (donde sea que estén) de vuelta. Tu nuevo héroe conserva la salud de tu héroe anterior, su seguidor y todos los elementos que han recogido en este juego hasta ahora. Los anillos metálicos en la máquina esférica dejan de girar. Cae del aire. El jugador actual puede continuar su turno.

ACCIÓN 084: Llevas el objeto que retiene el alma de Saegon al santuario oculto de brujos. Tras te lo quita y lo coloca al lado del cuerpo de Saegon. Juntos, susurras un encantamiento. El artículo comienza a irradiar con una luz azul brillante. Tras hace un gesto intrincado sobre el objeto y un pequeño orbe azul parpadeante se levanta de él. Guías el orbe hacia el cuerpo sin vida de Saegon, y se cierne por un segundo antes de descender lentamente hacia él. Su pecho se mueve; él está respirando! Tras pone su mano sobre tu hombro y dice: "Vivirá, gracias a ti". Su toque te energiza, aumentando la MENTE y VELOCIDAD de tu personaje en 1 permanentemente. Ganancia .4 QP.

ACCIÓN 085: Te agachas detrás de un arbusto y sigues mirando. Los bailarines se vuelven aún más frenéticos y el objeto en el centro de su ritual brilla más hasta que, inesperadamente, se rompe en fragmentos que flotan para formar un círculo. La energía arcana gira salvajemente alrededor del círculo. Todo lo que se ve a través de él se distorsiona cada vez más. Uno a la vez, los bailarines se arrojan al arcano y, mientras lo hacen, explotan en estallidos de confeti eléctrico multicolor. Tira 2d6 + SUERTE: Si sacas 8 o menos, lee ACCIÓN 091; si es 9 o superior, lee ACCIÓN 094.

ACCIÓN 086: Miras por una pequeña ventana y ves a una persona enmascarada sosteniendo un martillo. Están examinando un bastón de madera toscamente tallado que está asegurado a una mesa. Un extremo del personal brilla desde dentro. En la mesa al lado del personal se encuentra una máquina esférica adornada. ¡De repente, el extraño tira hacia atrás y golpea el extremo brillante del bastón! Hay un destello de luz multicolor y su visión se vuelve borrosa por un instante. El extraño golpea nuevamente al final del bastón; se rompe! La persona coloca el martillo, levanta unas pinzas y extrae cuidadosamente un fragmento de cristal diminuto y brillante de los escombros. Si alguien aún no lo ha hecho, puedes ENTRAR AL EDIFICIO (ACCIÓN 072) o, por 1 AP, puedes CAMINAR AL OTRO EXTREMO DE LA ISLA (ACCIÓN 081).

ACCIÓN 087: Corres hacia los bailarines, te agachas bajo sus brazos cerrados y agarras el objeto brillante. Es BLANCO CALIENTE e instantáneamente recibes 2d6 de daño. Explosiones de energía arcana explotan desde el objeto. Los rayos parecen evitarlo, ¡pero apuntan a los bailarines, que se vaporizan al instante! Goin 2 QP, y luego roba hasta que encuentres la ESPADA PRISMA, la JOYA DIMENSIONAL y el PERSONAL SOLAR, si es posible. Coloca 1 en el inventario de tu personaje y luego baraja el resto. Si no se encuentran ninguno de estos, el objeto brillante se hace pedazos.

ACCIÓN 088: Pruebas el puente balanceándolo de un lado a otro. Parece estar bien, pero cuando pisas el primer tablón, hace un ruido sordo. Te das cuenta de que las tablas del puente están podridas y frágiles. Siempre que un personaje intente cruzar el puente, su jugador debe tirar 1 d6 + VELOCIDAD + SUERTE. (NOTA: los caballos no pueden cruzar el puente).

Si su total de tiradas es 11 o más, su personaje cruza el puente de manera segura, sin incidentes. Si su total de tirada es de 10 o menos, se rompe un tablón de puente cuando su personaje lo pisa, y el tablón cae al río abajo!

Vuelve a lanzar y pisa el siguiente tablero. Si cualquier personaje rompe 4 TABLEROS de esta manera (puedes rastrear el número de tableros rotos con cubos), el puente se vuelve intransitable. Si se vuelve intransitable, la ubicación no se puede cruzar a pie por el resto del juego. Como tal, tu personaje debe permanecer del lado donde intentaron cruzar.

ACCIÓN 089: Le explicas al héroe que debe estar en camino. Parecen angustiados. De repente, se desintegran en una nube de humo rojo. Continúa por la playa, con la intención de explorar más de la isla; lee ACCIÓN 081.

ACCIÓN 090: Al acercarte a la parte delantera del barco, observas un gran agujero oxidado en el mamparo detrás del globo de la cabina. Es lo suficientemente grande como para que una persona se ajuste. Si alguien aún no lo ha hecho, puedes ENTRAR EN EL BARCO (ACCIÓN 100) o, para IAP, puedes caminar alrededor del barco hacia la popa para EXPLORAR LA PARTE TRASERA DEL BARCO (ACCIÓN 097).

ACCIÓN 091: la energía arcana que gira alrededor del anillo disminuye, y las piezas del objeto se vuelven a unir. Saca LA ESPADA PRISMA, una BALIZA TEMPORAL, la JOYA DIMENSIONAL y el PERSONAL SOLAR del mazo de objetos o la pila de descarte, si es posible. Elige 1 al azar y colócalo en esta ubicación con tu personaje. Baraja el resto y gana 2 QP.

ACCIÓN 092: Cerca del puente, se baja a una pequeña repisa prácticamente oculta en la empinada roca. Te deslizas a lo largo de la repisa, moviéndote detrás del arroyo más grande de la cascada. Alejas un conjuro protector que oculta un punto de entrada. Se revela un espacio cavernoso y entras en él. En el centro de esta sala de la caverna, se enciende un fuego dentro de una gran chimenea de piedra rectangular. Esta cercado

por pedestales de bronce bajos, intrincadamente decorados. Tras, un maestro brujo que conoces desde hace mucho tiempo, está sentado en uno de ellos. Su pecho y brazo derecho están cubiertos de vendajes para heridas, y se ve molesta. Cerca de ella, hay una persona tendida en el suelo inconsciente. Es el brujo, Arch Lieutenant Saegon.

"Hoy temprano, Saegon y yo fuimos atacados. Me lastimé mucho pero Saegon, él ..." Hace una pausa para respirar profundamente, luego continúa: "El villano tomó el alma de Saegon y la capturó dentro de un objeto. He sido manteniendo su cuerpo, pero si su alma no vuelve a su cuerpo pronto, morirá ". Saca del mazo de personajes hasta que encuentres un héroe, luego baraja. Equipalos y colócalos en un lugar sin otros personajes, cuando sea posible. Roba 1 artículo. El alma robada ha atrapado el alma de Saegon dentro de este objeto, así que dale al héroe este objeto para que la sostenga. Si tu héroe regresa a esta ubicación con el objeto, lee ACCIÓN 084.

ACCIÓN 093: tira de la palanca y el panel de control parpadea a la vida. El texto en un idioma que no puede entender comienza a desplazarse por una pantalla grande sobre el tablero. ¡Te das cuenta de que es una cuenta regresiva! La pantalla parpadea en rojo, el suelo debajo de tu sensación comienza a temblar, y el motor de la nave se enciende con una explosión que te arroja al suelo. Tira 2d6 + SUERTE. Si el total de la tirada es de 8 o menos, la carcasa del motor se rompe y explota en una bola de fuego. Estás parcialmente protegido, pero recibes 2d6 de daño de la explosión. Si el total de la tirada es de 9 o más, el motor se apaga.

De cualquier manera, notas una pequeña escotilla en el costado de la nave que se ha abierto. Alguien ha escondido un caché de recursos en una cavidad detrás de la escotilla. Roba 3 RECURSOS, siempre que sea posible, en el inventario de tu personaje, y suelta otros elementos según sea necesario. Puedes viajar al ARCO del

enviar por 1 AP. Si has estado allí antes, lee ACCIÓN 090; si no, lee la ACCIÓN 076.

ACCIÓN 094: Te acercas al anillo giratorio de la energía arcana. A través de él, verá varios lugares: un castillo, un lago y una cala. Cada ubicación aparece por un momento pero se desvanece rápidamente, reemplazada por una vista de otro lugar. Una vez por turno, durante 1 AP, el héroe de un jugador y su seguidor (si ambos están en esta ubicación) intentan usar esta puerta de enlace: Roba 3 ubicaciones del mazo de ubicación. Elige 1, baraja las otras dos y luego lee la entrada de ubicación para esa ubicación. Decide si enviar o no tu personaje(s) allí. Si es así, coloca la ubicación en cualquier lugar del mapa. En este turno, tu personaje(s) puede viajar allí instantáneamente, a través del portal, sin costo adicional de AP. Si no, baraja la ubicación y continúa tu turno. El jugador del primer héroe en usar el portal gana 2 QP.

ACCIÓN 095: a medida que te acercas, ves un par de manijas cromadas unidas a la escotilla circular en la parte inferior de la nave. Si alguien aún no lo ha hecho, puedes INTENTAR ABRIR EL PORTON (ACCIÓN 078), o puedes EXPLORAR LA PARTE POSTERIOR DEL BARCO (ACCIÓN 097).

ACCIÓN 096: Dejas la nave por donde entraste, a través del agujero en el casco. Cualquier personaje puede volver a entrar al barco de esta manera (ACCIÓN 100). Si alguien aún no lo ha hecho, puedes, por 1 AP, caminar hacia la parte trasera del barco para EXPLORARLO (ACCIÓN 097).

ACCIÓN 097: tropiezas mientras pisas una pila de cables. Se unen a un panel abierto en el costado de la nave y se conectan a un tablero de control situado entre un par de torres cortas y cilíndricas. El tablero está cubierto de botones e interruptores de colores que están protegidos por un protector de metal. El puerto de la guardia ha sido arrancado, revelando una palanca. En un momento, un

La barra de seguridad con un dispositivo de bloqueo pesado protegió la palanca, pero se ha arrancado.

Si alguien aún no lo ha hecho, puedes tirar de la palanca (ACCIÓN 093). También puedes viajar a la proa del barco por 1 AP: si has estado allí antes, lee ACCIÓN 090; si no, lee la ACCIÓN 076.

ACCIÓN 098: Corres hacia el anillo de bailarines y, a medida que te acercas, el objeto en el centro de su ritual se rompe en varias piezas flotantes. Estos fragmentos se expanden para crear un círculo, girando con energía. El centro nublado del círculo se aclara lentamente y, a través de él, ves un páramo alienígena. Está lleno de miles y miles de ORPAL, humanos transformados en monstruos sin sentido durante el Cataclismo. Varios orpal notan el portal abierto y comienzan a caminar hacia él. Roba 2 WANDERERS ORPALES del mazo de personajes (baraja después) o de la pila de descarte, o si es posible, muéstralos de las manos de los jugadores y colócalos aquí. ¡Se tambalean ferozmente hacia tu personaje!

Mientras tanto, los bailarines gritan aterrorizados cuando bandas de electricidad arcana se retuercen desde los bordes del círculo, elevándolos en el aire. De repente, explotan en estallidos de confeti eléctrico multicolor. La energía giratoria alrededor del portal se disipa, y esta ventana hacia una tierra distante se cierra. Piezas del objeto brillante caen al suelo, destruidas. Ganas 3 QP.

ACCIÓN 099: en este turno, los personajes del jugador que ingresaron a esta sala pueden presionar un botón. Tira 4d6 por 1 AP. Después de presionar 3 botones o al final del turno del jugador, las luces de la sala se atenúan y la máquina deja de funcionar.

Si el total de la tirada es de **4 a 7**, la habitación comienza a llenarse de gas. Tira 1 d6 + SUERTE. Si este total de tiradas es 6 o más, la habitación se llena

con NANOBOTS SANADORES, tu personaje gana 2d6 de SALUD y recibes 1 QP. Si el total es 5 o menos, GAS PARA DORMIR llena la habitación. Tu turno termina inmediatamente, pero ganas 1 QP. Si **8 - 11**, un elemento se materializa sobre la plataforma de metal brillante. Roba un objeto y colócalo aquí, luego gana 1 QP. Si **12 - 13**, una boquilla cae del techo, rociando la habitación con polvo púrpura. Todas las armas que tienes (equipadas o no) ganan + 1 ATTACK BONUS contra BHOMERK (hasta un máximo de +2) y obtienes 1 QP. Si **14 - 15**, un BOHMERK GLUT se materializa sobre la plataforma de metal. Roba 1 del mazo de personajes o pila de descarte, si es posible, colócalo aquí y gana 1 QP. Si **16 - 18**, hay un destello de luz azul y flotas hacia arriba. Viajas a través del techo de la habitación, a través del casco de la nave, y en el aire. Elige cualquier ubicación y vuela allí (desapercibido). Repón tu AP, gana 1 QP y continúa tu turno. Si sacas **9-24**, hay un destello de luz blanca; lee la ACCIÓN 075.

ACCIÓN 100: Empujas a través del agujero en el casco del barco y entras en una amplia sala ovalada. Cables y trozos de electrónica cuelgan del techo. Los monitores, arrancados de las paredes, yacían dispersos entre pilas de muebles volcados y otros desperdicios. Encuentras algo útil en esta papelería: roba 1 elemento en el inventario de tu personaje y suelta un elemento según sea necesario. Tu personaje puede SALIR DEL BARCO (ACCIÓN 096) o, si alguien aún no lo ha hecho, tu personaje puede CONTINUAR EXPLORANDO (ACCIÓN 103).

ACCIÓN 101: NOTA - Toma al héroe que fue robado cuando se jugó la ubicación del CRÁTER DE LA ISLA MUERTE, y muévelo aquí ahora. El héroe previamente robado aparece en medio de una nube de humo rojo. "El meteorito que cayó aquí estaba impregnado de poderosa magia arcana", explican. "Si reúnes piezas de él, puedo usar su poder para liberarme de este hex. No puedo mantener esta forma humana por mucho tiempo, así que por favor date prisa.

Me temo que, pronto, quedará atrapado como humo para siempre". ACUERDA RECIBIR ORE (ACCIÓN 082), O ESTAR EN TU CAMINO (ACCIÓN 089).

ACCIÓN 102: quitas el panel y te quedas sorprendido por el olor rancio en su interior. Tira 1 d6 + VELOCIDAD. Si su total de la tirada es de 6 o más, tu personaje es lo suficientemente rápido como para evitar una corriente de fluido que sale de una masa viscosa y púrpura que envuelve la maquinaria detrás del panel; ganar 1 QP. Si su total de tiradas es 5 o menos, la secuencia cubre a su personaje con un fluido amarillo brillante. Reduce instantáneamente tu MENTE en 1 permanentemente (a un mínimo de 1) y gana 1 QP. Si alguien aún no lo ha hecho, ahora puedes EXPLORAR LA PARTE TRASERA DEL BARCO (ACCIÓN 097).

ACCIÓN 103: Caminas hacia la cabina del barco, siguiendo una tenue luz dorada. Al atravesar una puerta corredera rota, ingresa a una habitación en la que se muestra un recipiente cilíndrico de vidrio. Contiene un cristal amarillo luminoso. De repente, se retira una lona colgada del otro lado de la cámara y se revela una figura brillante. ¡Gritan incoherentemente y cargan hacia ti!

Roba hasta que encuentres un personaje con arma que no sea una facción FANTASMA, luego baraja. Equipalo y colócalo en esta ubicación. Después de vivir aquí durante muchos años, este personaje está saturado de radiación. Establezca su MENTE en 1 y su MAX HEATH en 18. Son * AGRESIVOS * por el resto del juego. Los personajes que son golpeados por este personaje, excepto aquellos equipados con un BALIZO TEMPORAL o la JOYA DIMENSIONAL, sufren daños por radiación. Cada vez que el personaje robado golpea a otro personaje, tira 1 d6 lejos del personaje golpeado. Si se saca un 1, reduce 1 de los atributos de ese personaje (elegido por el jugador controlador del personaje) en 1 permanentemente. El jugador que controla a un héroe o seguidor que derrota al personaje robado en combate gana 3 QP (una vez por juego).