

REGLAMENTO 3

AVENTURAS



INTRODUCCIÓN

Los Buscadores no solo luchan, también se embarcan en peligrosos viajes, investigan misterios, charlan con extraños e incluso adoptan decisiones mortales. Esta parte del juego se denomina aventura y se desarrolla a medida que lees los encuentros del Libro de Aventuras que componen cada misión.

En teoría vivisteis una breve aventura antes de enfrentaros al guiverno en la misión 1, pero fue la aventura más fácil del mundo. No tuvisteis que resolver dilemas, ni superar desafíos (aparte de la batalla en sí), ni hubo oportunidades para que los Buscadores demostraran sus puntos fuertes. A partir de la misión 2, experimentaréis todo esto y mucho más mientras estéis viviendo aventuras.

DECISIONES

Lo más básico que haréis durante una aventura será elegir entre opciones. A menudo se os presentarán múltiples caminos que podéis seguir y deberéis elegir en grupo qué hacer. No podéis separaros y seguir por caminos diferentes. Como dice el dicho popular: “La unión hace la fuerza”. Una decisión muy básica podría ser algo así:

*Estáis en un cruce, el camino se divide,
sigue hacia vuestra izquierda y derecha.*

Si vais a la izquierda, continuad en 0-2.

Si vais a la derecha, continuad en 0-3.

En este caso, si el grupo decide ir a la izquierda, leeréis el encuentro 0-2 del Libro de Aventuras. Si decidierais ir a la derecha, leeríais el 0-3.

ELEGIR UN LÍDER

Puede que queráis elegir un líder de grupo en caso de que no os pongáis de acuerdo en algunas decisiones.

Un líder tiene la capacidad de deshacer los empates a la hora de tomar una decisión. Esto puede evitar

disputas y quejas, pero depende de vosotros si queréis tenerlo o no. Si decidís no tenerlo, tendréis que encontrar otra forma de llegar a un acuerdo, como lanzar una moneda al aire, tirar un dado o ver quién come más huevos rellenos.

DILEMAS

Algunos de estos son un auténtico test de carácter: preguntas sobre filosofía, ética o reflexiones profundas que ponen a prueba el alma de los Buscadores.

En estos casos, si elegís la opción con la que un Buscador está más de acuerdo, recibirá una ficha de Kinfire (🔥), un valioso recurso que representa el crecimiento personal del Buscador. Más adelante veremos para qué sirven estas fichas.

Por ahora, todo lo que necesitáis saber es que estos dilemas son algo así:

*Entre todos solo tenéis dinero para comprar un pastel.
¿Qué sabor elegís?*

DILEMA · ELEGID ENTRE



“¡Chocolate!”
Continuad en 0-10.



“¡Vainilla y ron!”
Continuad en 0-11.



“¡Regaliz negro!”
Continuad en 0-12.

En este ejemplo, si los Buscadores compran un pastel de chocolate, Asha y Valora recibirán una ficha de Kinfire.

Si compran un pastel de vainilla y ron, Roland, Khor y Naz recibirán una ficha de Kinfire.

Por último, si compran un pastel de regaliz negro, solo Feyn recibirá una ficha de Kinfire.

Sacad estas fichas de la caja de la misión actual.

Siempre habrá suficientes para todos.

RECUERDOS

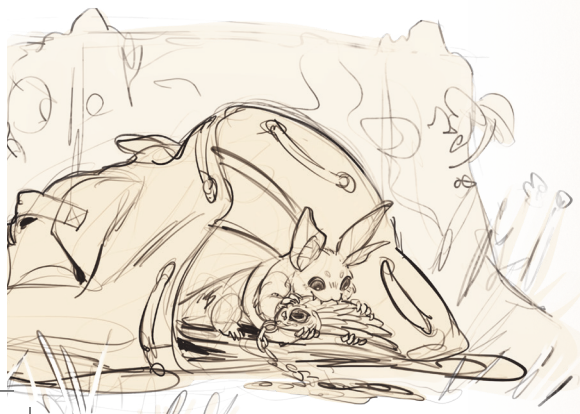
A veces, cuando hacéis algo realmente memorable o importante durante una aventura, recibís una carta de recuerdo. Las cartas de recuerdo deben colocarse bocarriba cerca de la zona de juego y guardarse juntas en la caja del Botín entre sesiones.



A menudo, un evento posterior dirá algo como: *“Si tenéis la carta de recuerdo 0-B, el chef os agradece que hayáis comido un pastel de regaliz negro. Continuat en 0-15”*. O *“Si tenéis la carta de recuerdo 0-C, podéis devolver el mono dorado, continuad en 0-16”*.

En el primer caso, la decisión es obligatoria, porque simplemente os indica que continuéis en 0-15. En el segundo caso, el texto os ofrece la opción de continuar en 0-16 si lo deseáis. El verbo “poder” siempre implica que tenéis capacidad de elección. Si cumplís las condiciones de varias elecciones obligatorias en un mismo encuentro, debéis elegir la primera a la que podáis optar.

EFFECTOS ESPECIALES DE LAS CARTAS DE RECUERDO



Algunas de estas pueden tener efectos escritos en ellas. De ser así, deberéis seguir esos efectos mientras tengáis esas cartas de recuerdo. Por ejemplo, si tenéis una que dice: *“Si queréis ir al 0-15, continuad en 0-17 en su lugar”*, mientras tengáis esa carta, cada vez que queráis ir al 0-15 continuad en 0-17.

PRUEBA DE HABILIDAD

Cuando hacéis algo peligroso o arriesgado durante una aventura, se os puede pedir que hagáis algún tipo de prueba de habilidad. Los detalles son muy variados y se explican en los propios encuentros, pero algunos conceptos suelen ser los mismos.

REVELAR CARTAS



A menudo, para poner a prueba vuestras habilidades, se os indicará que reveléis 1 o más cartas  en busca de cartas de un determinado color. Por ejemplo, te pueden decir:

“Cada Buscador debe revelar 2 . Los Buscadores que no revelen ninguna  azul sufren 1 .

Cada Buscador tiene unas habilidades más desarrolladas que otras. La barra en el centro del tablero de Buscador indica la proporción de estas en el mazo de ese

Buscador. La barra más larga es el color más presente, mientras que la barra más corta es el color menos presente.

Revelar una carta consiste en poner bocarriba la primera carta del mazo de Buscador, para después dejarla en su mazo de descartes.

Así pues, siguiendo el ejemplo anterior, revelaríais las 2 primeras  de vuestro mazo y comprobaríais la condición antes de descartarlas. Si ninguna de las dos cartas fuera azul, ese Buscador sufriría 1 .

Las cartas blancas son comodines. Cuando se revelan, pueden ser del color que se necesite: rojo, verde o azul. En cambio, las cartas de Vacío (sin color) son justamente eso: cuando se revelan, no tienen color.

MEZCLAR EL MAZO MIENTRAS VAIS DE AVENTURA

Los Buscadores mezclan todo su mazo al principio de cada misión y de cada batalla. Además, si un mazo de Buscador se queda sin cartas, también se mezcla durante la aventura.

Para mezclar todo el mazo, da la vuelta al mazo de descartes (si hay alguna carta) y se mezcla con el resto de mazo de Buscador para crear un nuevo mazo de Buscador.

PENALIZACIONES

Estas son algunas de las penalizaciones que podéis recibir durante las aventuras.

CARTAS DE AGOTAMIENTO

Si un Buscador hace algo que le cansa o le agota, recibe una carta de Agotamiento (que pone “gana 1 ”). Esta se coloca en el mazo de descartes del Buscador.

Las cartas de Agotamiento son bastante inútiles en combate y le

infligen daño al ser descartadas de la mano durante un descanso. Peor aún, una carta de Agotamiento es un **estado duradero**, lo que significa que solo se podrá eliminar de un mazo de Buscador cuando éste duerma en una posada (no os preocupéis, tendréis la oportunidad de hacerlo en breve).

DAÑO DURANTE UNA AVENTURA

No podéis quedaros a 0 de salud () durante una aventura. Si tenéis alguna otra opción disponible, deberéis elegirla. Si un daño inevitable redujera a 0 la salud de un Buscador, se quedaría a 1.

RECOMPENSAS

Estas son algunas de las recompensas que podéis recibir durante las aventuras.

MONEDA



La moneda de estas tierras se llama sencillamente “moneda”. Cuando consigáis

monedas durante una aventura, sacadlas de la caja de misión en uso.

Si conseguís monedas mientras estáis en la ciudad, usad alguna moneda que hayáis gastado antes o sacad alguna

de la caja de una misión anterior. Las monedas pertenecen al grupo y se pueden gastar en la ciudad, aunque a veces las gastaréis durante una aventura.

Las monedas gastadas deben guardarse en la caja de bienvenida. Las monedas no gastadas se pueden guardar en las cajas de los Buscadores o en la Bolsa del Destino entre sesiones.

KINFIRE

Normalmente se consigue durante los dilemas, pero un Buscador puede recibir Kinfire (🔥) por un acto de valentía o una gran victoria.

Cuando se obtenga una ficha de Kinfire, se saca de la caja de misión en uso. A diferencia de las monedas,

el Kinfire casi nunca se gasta. De hacerlo, las fichas se dejan en la caja de Vacío que hay dentro de la caja del Botín, utilizando para ello la ranura de su tapa. Las fichas de Kinfire se deben guardar en la caja del Buscador entre una partida y otra.

BOTÍN Y SOBRES DE TESORO

Mientras vivís aventuras podéis encontrar nuevas cartas para añadir a cada mazo de Buscador. Pueden ser una recompensa que encontréis en esa misión, o pueden venir de un Sobre de Tesoro que se os indique que abráis.

Los Sobres de Tesoro tienen tres niveles (cobre, plata y oro) y están en la Caja del Botín. Elegid uno de los Sobres de Tesoro del nivel que os hayan concedido y abridlo.

Dentro habrá una pequeña selección de cartas para el grupo. Normalmente, las cartas solo se pueden añadir o quitar de los mazos de Buscador cuando dormís en una posada, (reglamento 4, exploración de la ciudad) pero a veces tendréis la oportunidad de añadir cartas antes. En ese caso, os darán instrucciones a seguir. Las cartas conseguidas que no se estén usando deben guardarse en la Caja del Botín.

CARTAS DE AVENTURA



Después de la misión 2, podréis elegir qué misión queréis emprender a continuación de entre las cartas de aventura que tenéis a vuestra disposición. Estas cartas son un recordatorio de las misiones disponibles, cada una con una breve descripción de lo que trata la misión, y

siempre son desafíos que se ajustan a vuestro nivel. Nunca se os ofrecerá una misión que exceda vuestras capacidades. Las nuevas cartas de aventura están en la caja de misión o en el mazo de la ciudad en la que os encontréis en ese momento. Cuando consigáis una nueva carta, podréis guardarla en la Caja del Botín hasta que estéis en condiciones de emprender la misión.

ALGUNAS COSILLAS PARA MÁS ADELANTE

Lo que habéis leído hasta ahora debería bastaros para superar la misión 2. No obstante, volved a leer las siguientes secciones cuando emprendáis la misión 3.

OPCIONES CONCRETAS PARA CADA BUSCADOR

El pasillo parece no tener nada especial, aparte de un extraño garabato rojo en la pared.



Podéis intentar tirar de un pestillo secreto que habéis visto cerca del garabato rojo. **Para ello, continuad en 0-6.**



Reconocéis el garabato rojo como un antiguo símbolo de magia. **Para leerlo, continuad en 0-7.**

Si no, avanzad por el pasillo hasta el 0-8.

Durante una aventura, algunas opciones solo están disponibles para determinados Buscadores y no se pueden elegir si no se está jugando con ese Buscador. Puede que el entrenamiento de Asha le ayude a descubrir una puerta secreta, o los conocimientos eruditos de Roland le permitan leer un texto antiguo.

Cuando se encuentren, estas opciones especiales se parecerán a la carta de la izquierda.

Solo podréis abrir el pestillo secreto si Asha está en el grupo y solo podréis leer los garabatos rojos si Roland lo está.

Si no contáis con estos Buscadores, la única opción es avanzar por el pasillo y leer el encuentro 0-8.

El grupo puede decidir no seguir un camino especial, incluso si estáis jugando con el Buscador adecuado. Al fin y al cabo, a veces puede ser una mala idea dar rienda suelta a todos los impulsos de los Buscadores.

SUBIR DE NIVEL

A veces, tras una batalla especialmente intensa, se os indicará que abráis una de las Cajas de Subida de nivel que hay en la Caja del Botín. Estas cajas contienen nuevas cartas destinadas específicamente a cada uno de los Buscadores, así como una carta de interludio para cada Buscador. Las cartas con la imagen de un Buscador solo las puede usar

ese Buscador. A menos que se indique lo contrario, solo se pueden añadir nuevas cartas al mazo cuando dormís en una posada.

Las cartas de interludio cuentan una pequeña historia de importancia personal para cada Buscador. Podéis leerlas en silencio o por turnos, como preferáis.