

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

MANTO DE LOREN

Esta capa está fabricada con un material sedoso que, a pesar de su extrema ligereza, es muy, muy resistente.

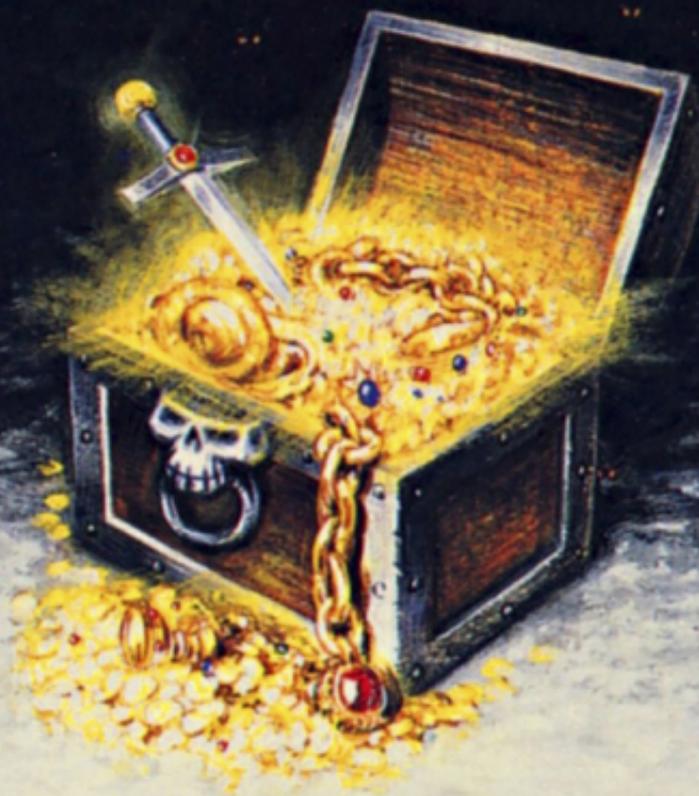
Cada vez que tu Aventurero sea impactado mientras lleva esta capa, puede ignorar la primera Herida causada por el golpe. Sin embargo, cada vez que la capa absorba el daño de esta forma, tira 1D6. Con un resultado de 1 la capa se desgarrará y quedará inservible.



Bárbaro, Elfo & Hechicero

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PERGAMINO CÚPULA DE PODER

Rayos de energía blanca surgen de los ojos del Aventurero que porta el pergamino, formando una cúpula protectora alrededor de los Aventureros.

Este hechizo permite al Aventurero que lo porta proteger hasta 4 casillas del tablero con un escudo mágico impenetrable. Las casillas deben estar juntas y unidas, pero la cúpula puede tener cualquier forma. Las miniaturas dentro de la cúpula no se podrán mover, luchar o realizar cualquier conjuro, sin embargo son inmunes a cualquier forma de ataque.



Elfo, Enano & Hechicero

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PERGAMINO DISIPACIÓN DE MAGIA

El Aventurero que porta el pergamino eleva sus manos y grita palabras de protección, para debilitar la magia del oponente.

La disipación de magia debe ser conjurada contra el conjuro lanzado de inmediato. Tira 1D6. Si el resultado es 4, 5 o 6 el hechizo objetivo es dispersado y no surte efectos.



Elfo, Enano & Hechicero

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

EL MARTILLO DE SIGMAR

Este arma fue concedida al legendario héroe Sigmar por el Rey Kurgan Ironbeard, como señal de la alianza entre Humanos y Enanos. Quizás sea el arma mágica más antigua y venerada en el Imperio.

El Martillo de Sigmar ignora todo excepto armaduras mágicas cuando tira los dados para dañar. Además, si en la tirada para impactar se obtiene un 6 natural cuadruplica el daño causado.

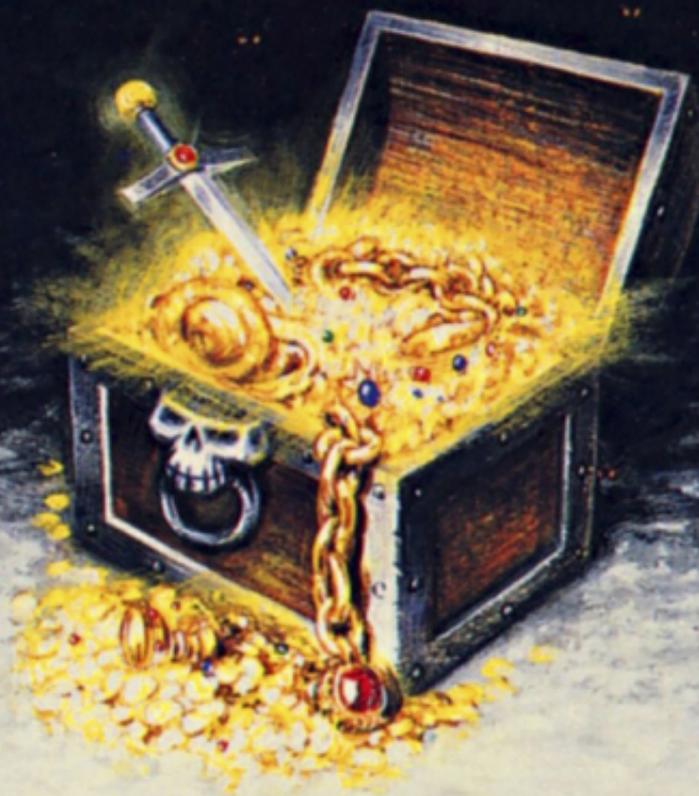
Solo puede haber un Martillo de Sigmar en el grupo.



Bárbaro & Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ESPADA DE LA VENGANZA

Esta espada brilla con una luz pura que nunca se apaga.

Esta espada ignora la Resistencia de los Monstruos y todo, excepto armaduras mágicas cuando se determina el daño. Además, el portador puede volver a tirar una tirada fallida una vez por turno.



Bárbaro & Hechicero

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

PIEDRA ALARMA DE ASURYAN

Esta joya azul cielo emite continuos destellos de luz al portador como reacción si hay algún enlace místico con el dios Asuryan.

Cuando es emboscado, el portador tira un dado. Con un 6, él percibe el peligro y avisa a los otros Aventureros, por lo que los atacantes no logran realizar su ataque "Emboscada". El Aventurero puede intentar esta tirada una vez por evento en el que se generen monstruos con la habilidad de Emboscada.



Bárbaro, Elfo & Hechicero

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ARMADURA DE LA FORTUNA

Esta armadura brilla con un variado arcoíris presagiando un sinfín de matanzas y guerras.

Esta armadura puede absorber Heridas infringidas al Aventurero. Al inicio se encuentra descargada, sin Heridas almacenadas. Una vez puesta, la armadura no se puede quitar durante el resto de la aventura. Puede absorber hasta 30 Heridas, después explota, dejando al portador con 0 Heridas (y muriendo si la curación no es posible).



Bárbaro, Enano & Elfo

PERMANENTE HASTA QUE EXPLOTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ANILLO MAGICO

Este fino anillo de oro brilla con una luz clara.

Cuando tu Aventurero encuentra este anillo, elige al azar dos Hechizos de Ataque (RPG: Selecciona dos Hechizos de Ataque propio de su Nivel de Combate). Estos dos conjuros quedan guardados en el anillo mágico.

Cada hechizo puede ser conjurado una vez, automáticamente, cuando el portador lo desee. Cuando ambos hechizos hayan sido lanzados, el poder mágico del anillo se desvanece y pierde toda su utilidad y valor.



Bárbaro, Enano & Elfo

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

VASIJA ANTIGUA DE LUSTRIA

Lustria es una tierra desconocida, el continente sin descubrir, un reino de Gigantes y Demonios y poderes del más allá, según cuentan las historias.

Esta vasija es de un diseño extraño, impropia para ser usado por Humanos, Elfos o Enanos. Su función solo puede ser averiguada, al igual que su antigüedad, pero su belleza y valor están fuera de toda duda.



ANOTAR Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

FLECHA DE ASESINO

Una luz oscura y densa gotea desde el final de esta flecha, mientras surca el aire. El veneno mágico de esta flecha puede matar incluso al Monstruo más resistente.



Si tu Aventurero impacta a un Monstruo con esta flecha, tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3 la flecha causa un daño normal. Con un resultado de 4, 5 o 6 el Monstruo muere de inmediato.

VALOR
500
M.O.

Bárbaro & Elfo

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

HACHA DEL CARNICERO

Hacha forjada por el Enano Herrero Rúnico Garvan Surehammer, que afiló su hoja hasta lograr un acabado imposible.



Esta hacha causa 1D6 Heridas extra cada vez que impacta.



Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PERGAMINO PERD. DE NO MUERTOS

Los Aventureros encuentran un viejo pergamino desgastado en un montón de basura.

Leyendo en voz alta las palabras escritas en el pergamino, el Aventurero consigue destruir a una criatura No Muerta con un valor de hasta 400 Monedas de Oro, si al tirar un dado sacas un resultado de 4, 5 o 6.



Elfo, Enano & Hechicero

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

POCIÓN DE INESTABILIDAD

En una esquina encuentras una pócima de cristal con un líquido naranja brillante.

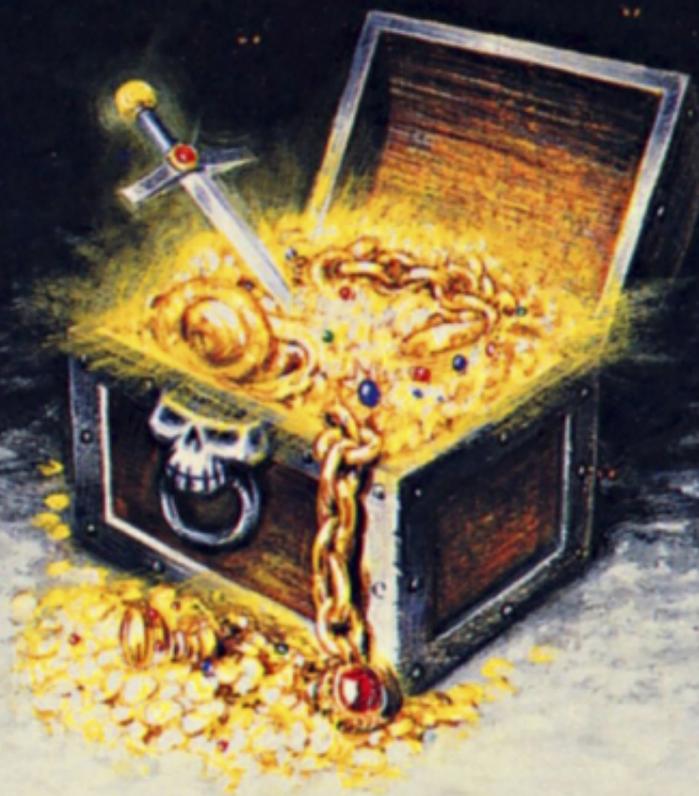


Cuando es bebida, esta poción cambia la forma dimensional de tu Aventurero, convirtiéndolo en alguien etéreo e insustancial. No puede trabarse, realizar un ataque, lanzar conjuros o ser atacado durante un turno.



USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

POCIÓN DEL MAESTRO DE ARMAS

Entre un montón de cajas rotas y material empaquetado, encuentras un vial de cristal que contiene un líquido de ámbar caliente.



Cuando es bebida, esta poción concede a tu Aventurero +2 a la tirada para impactar y él causa 2D6 Heridas extra. La poción dura un turno.

VALOR
150
M.O.

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ESPADA DEL VESTIGIO

Esta espada sagrada es un artefacto con un gran significado religioso dentro del Imperio, y es conocida por haber sido usada por los héroes más poderosos del reino en innumerables batallas.



Mientras tu Aventurero use esta espada, obtiene un +1 a sus tiradas para impactar.

VALOR
400
M.O.

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ANILLO DEL BUEN VIDENTE

Este anillo tiene una gran gema en su superficie que, en momentos de peligro, avisa a los Aventureros de lo que está por venir.



Si robas una Carta de Evento que no te gusta, puedes elegir cambiarla por otra. Baraja todas las Cartas de Evento juntas (incluyendo cualquiera que hayas usado ya) para crear un nuevo Mazo de Evento. Roba la primera carta y continúa de forma normal.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ANILLO DEL CONJURO

Cualquier Hechicero reconoce que este anillo posee magia muy poderosa, capaz de memorizar conjuros mágico.



Tan pronto como tu Aventurero encuentre el anillo roba una Carta de Hechizo al azar, este será el conjuro que esté memorizado en el anillo. El portador del anillo puede lanzar el conjuro memorizado de forma automática en cualquier momento. Después de usarlo, el anillo se agota.

RPG: El anillo se recargará lentamente por sí mismo. Al comienzo de la siguiente aventura elige otra Carta de Hechizo para representar el hechizo memorizado en el anillo.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

JARRA CERVECERA

Mientras buscabas en una esquina oscura, encuentras una delicada jarra de metal cubierta de cardenillo.

Esta es una jarra enana, diseñada especialmente para beber Cerveza de Bugman.

Esta jarra es muy valorada por los enanos. Si un enano la encuentra, jamás la venderá.



ANOTAR Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PERDICIÓN DE LOS NO MUERTOS

Los Aventureros encuentran un pequeño frasco lleno de un ungüento con un fuerte olor y especialmente nauseabundo.

Cuando se impregna en una espada u otra arma, este ungüento causa una Herida extra (RPG: 1 Herida extra por Nivel de Combate) contra todos los No muertos.

El efecto del ungüento dura un turno antes de que sus efectos se agoten. Solo hay suficiente para utilizar en un arma.



USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

MURO DE HIERRO

Esta espada de acero de un azul gélido parpadea como si tuviese vida, creando un destello mortífero y brillante por el que nadie puede pasar.

En un pasillo o puerta, ningún Monstruo puede pasar mientras que el Aventurero use esta espada, sin importar que sean Monstruos con Vuelo o incluso Monstruos que nunca pueden trabarse en combate. La única forma de que los Monstruos puedan pasar es destruir al Aventurero para detener la confusión producida por su espada.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

RUNA DEL MATADOR

Los Aventureros encuentran un antiguo objeto de artesanía enana, una piedra inscrita con una runa brillante.

Esta runa puede ser grabada en el filo de un arma al poner en contacto el metal con la runa de piedra. Durante un ataque (RPG: Sólo un ataque por aventura) este arma ahora infringe el doble de daño cuando impacta. El daño se duplica cuando la Fuerza del Aventurero es sumada al resultado. El Aventurero no realiza tirada para dañar, añade su Fuerza y duplica el resultado.



Bárbaro, Enano & Hechicero

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

FLECHAS DE LOREN

Estas flechas han sido cortadas de los mejores arboles del bosque de Loren, su excelente acabado hace que su vuelo sea el más preciso.

Estas flechas añaden +2 a la tirada de HP, además ignoran un punto de armadura y causan una Herida extra cuando impactan.

Hay un total de 3D6 flechas. Cada flecha solo podrá ser usada una vez.



Barbaro & Elfo

USAR TODAS Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ARMADURA DE DARGAN

El brillo de esta armadura de un color rojo intenso alumbra la mazmorra.



Esta armadura hace que su portador sea más difícil de impactar: consigue +4 Resistencia y cualquier Monstruo que lo ataque tendrá -1 en su tirada para impactar a menos que utilice un arma mágica.



Barbaro & Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ESPADA DE LA PERDICIÓN

En cuanto es desenfundada en presencia de sus odiados adversarios, esta espada ruge, ansiosa por probar la sangre de dichas criaturas.

Cuando tu Aventurero encuentre esta espada roba una Carta de Evento aleatoria para determinar qué tipo de Monstruos odia esta espada. (RPG: Tira en la Tabla de Monstruos del mismo Nivel de Combate que tenga tu Aventurero). La espada hace el doble de daño normal contra los Monstruos de esa raza. (Si tiras los dados y salen Asesinos Skaven, esta Espada tendrá efectos sobre los Skavens).



VALOR
500
M.O.

PERMANENTE

TESORO

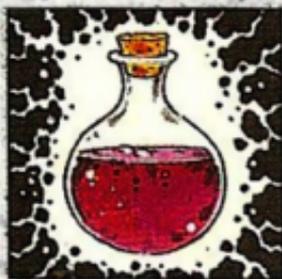


TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

POCION DE ALQUIMIA

Tras una intensa búsqueda, uno de los Aventureros encuentra una pequeña botella llena de un líquido rosa burbujeante.



Al final de la aventura, podrás vender esta poción a un Alquimista por $1D6 \times 40$ Monedas de Oro.

(RPG: ¡Primero tendrás que encontrar al Alquimista! El Laboratorio del Alquimista es una Localización Especial – Consulta el “Libro de Jugar a Rol” para conocer más detalles.

VALOR
 $1D6 \times 40$
M.O.

USAR Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

TALISMAN LADRON DE VIDA

Esta punta de cráneo del talismán está imbuida con propiedades del terrible conjuro "Ladron de Vida".



El Aventurero que posea el talismán puede robar Heridas de un Monstruo cercano para curarse.

Un Monstruo adyacente al Aventurero sufre 1D6 Heridas, sin modificadores de nada.

El Aventurero que lleva el talismán recupera esas Heridas, hasta alcanzar el máximo de su puntuación de Heridas Iniciales.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

POCIÓN DE LEVITAR

El contenido de esta botella burbujea y sisea. Cuando tu Aventurero bebe la poción el líquido efervescente marchita su lengua y arde en su garganta.

Después de beber la poción tu Aventurero levita unos pocos metros sobre el suelo mientras se mueve. Mientras esté en el aire, puede pasar por encima de abismos, fosos etc., como si no hubiese obstáculos, además quien le ataque tiene -1 en su tirada para impactar.

Los efectos de la poción duran un turno.



USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PERGAMINO GRIETA DE DESESPERACIÓN

Una luz blanca se filtra desde la boca del Aventurero que posee el pergamino. Donde impacte entre las piedras, un agujero enorme surge con una grieta enorme.

Coloca el marcador de Grieta de Desesperación en cualquier área de 2 por 2 casillas. Tira 1D6 por cada miniatura que se encuentre en esa área. Con un 1 o 2 cae al foso y muere. Con un 3-6 se agarran al borde y se salvan – Colócale en una casilla adyacente que esté vacía. Si no hay ninguna, cae al abismo y muere de todas formas. Una vez que la Grieta de Desesperación sea colocada, nadie puede pisar las casillas que ocupen.



Enano, Elfo & Hechicero

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PERGAMINO PORTADOR DE VIDA

Llamaradas de fuego surgen de los ojos del Aventurero, impactando en los Aventureros hasta formar un halo resplandeciente de energía que restablece y cierra sus Heridas.

Selecciona cualquier número de Aventureros en el tablero, incluyendo al Aventurero que porta el pergamino. Tira 1D6 por cada Aventurero escogido. Cada Aventurero recupera el número de Heridas resultante. Si, al tirar los dados, hay dos o más resultados iguales, el hechizo falla y ningún Aventurero recupera las Heridas.



Enano, Elfo & Hechicero

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

COLLAR DE PERLAS

Los Aventureros encuentran un gran collar de perlas escondido detrás de una piedra en la pared.

El collar está valorado en $1D6 \times 10$ Monedas de Oro.

(RPG: Puedes intentar vender el collar en el Mercado. Tira $1D6$ y multiplica su resultado por 10 para saber cuánto vale. Sin embargo, si sacas un 1, el collar es falso y el mercader rechaza comprártelo. Puedes intentar venderlo en otro Asentamiento.)



USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

PIEDRA DE BATALLA DEL MARQUÉS

Michel d'un Doigt (un dedo) fue un poderoso Hechicero Bretoniano. Trabajó mucho para crear una serie de artefactos encantados que fuesen usados por los Caballeros de su Reino. Desafortunadamente, el ingrediente esencial para la creación de cada uno de ellos era el hueso pulverizado de un dedo humano. Michel creó nueve artefactos después de todo...

Esta es la legendaria Piedra de Batalla del Marqués. Cualquiera de los Ataques de tu Aventurero (excepto el Barrido Leta) impacta automáticamente al objetivo.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO
BOTAS DEL VUELO

Estas elegantes botas flotan a unos metros desde el suelo, con una energía mágica que brilla alrededor.

Mientras tu Aventurero lleve estas botas levita unos metros sobre el suelo mientras te mueves. Mientras su movimiento aéreo el Aventurero puede cruzar abismos, fosos, etc., y otros obstáculos similares. Además quién ataque al portador tiene un -1 para impactar en su tirada.

Estas botas duran una aventura, tras la cual pierden su poder mágico y tienen que ser descartadas.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



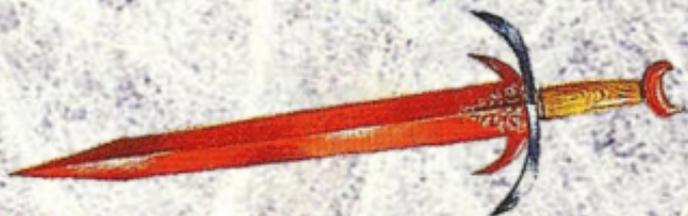
TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ESPADA SANGUINARIA

Esta larga espada está constantemente goteando sangre dentro del frío suelo de la mazmorra.

Además de los Ataques que el Aventurero pueda causar con este arma, tira 1D6 por cada miniatura (Aventureros y Monstruos) situada en casillas adyacentes. Con un resultado de 6, la espada golpea a una criatura a su elección, causando las mismas Heridas que cualquier otro impacto.



Bárbaro

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PERGAMINO DE GLORIA

El Aventurero que tiene el pergamino manda raíces de fortaleza que traspasa a los corazones de los Aventureros, inspirando un valor y coraje sin medida.



Todos los Aventureros se sienten entusiasmados y embravecidos, ganando 1 Ataque extra este turno.



Enano, Hechicero & Elfo

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ORO

Después de una intensa búsqueda, uno de los Aventureros encuentra una bolsa de piel escondida detrás de una piedra.

El alijo contiene (1D6 x 50) Monedas de Oro. Anota el dinero en tu Hoja de Control de Aventurero y luego descarta esta carta.



ANOTAR Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ARTEFACTO SAGRADO

Encuentras un artefacto religioso polvoriento, a pesar de ello reconoces que pertenecía a uno de los templos del Imperio.



Al final de la aventura tira 1D6 para saber si encuentras un templo. Con un 4+ tu encuentras un templo y puedes vender el artefacto por 1D6x100 Monedas de Oro.

RPG: Puedes encontrar un Templo en cualquier Asentamiento. Si devuelves el artefacto, los Sacerdotes te compensarán con 1D6x100 Monedas de Oro. Si sale un 1 en la tirada no obtienes oro - ya que no es un artefacto que reconozcan. Puedes probar de nuevo en el próximo Asentamiento al que llegues.

VALOR
1D6x100
M.O.

USAR Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PASADIZO SECRETO

Después de una intensa búsqueda, uno de los Aventureros encuentra un panel secreto que al abrirse, revela un pasadizo secreto.

Para saber que contiene el pasadizo, tira tantos dados como quieras. Si sacas un 1 en cualquiera de los dados, no encuentras nada y escucháis un montón de ruido- Roba una Carta de Evento de inmediato. Si el resultado se encuentra entre 2-5, obtienes una cantidad de Monedas de Oro igual al número de dados con ese resultado por 10. Por cada 6, roba una Carta de Tesoro.



USAR Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PIEDRA BRILLANTE

Este pequeño orbe de cristal contiene la luz del alba, alumbrando con una luz como la de la lámpara.

El orbe ilumina con su brillo y su portador puede explorar como si fuera el líder con la lámpara. Cuanto puede durar la iluminación es inseguro, además, si en la Fase de Poder sale un 1, tira un dado más en el que, con un resultado de 1, 2 o 3, la iluminación desaparece.



USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

1D6 BOMBAS DE FUEGO

Los Aventureros encuentran una caja de madera, marcada con una calavera. Cuando retiran la tapa de la caja, los aventureros ven que han encontrado una caja llena de bombas de fuego.

Cada bomba de fuego puede ser lanzada en cualquier momento y afecta a un área de 2 casillas por 2 casillas. Cualquier miniatura en esa área sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

Cada bomba de fuego solo puede ser usada una vez. Cuando todas hayan sido usadas, descarta esta carta.



Bárbaro, Enano & Hechicero

USAR TODAS Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

PIEDRA DE PODER DEL MARQUÉS

Michel d'un Doigt (un dedo) fue un poderoso Hechicero Bretoniano. Trabajó mucho para crear una serie de artefactos encantados que fuesen usados por los Caballeros de su Reino.



Desafortunadamente, el ingrediente esencial para la creación de cada uno de ellos era el hueso pulverizado de un dedo humano. Michel creó nueve después de todo...

Esta es la legendaria Piedra de Poder del Marqués. Tu Aventurero puede sumar 1D6 Fuerza durante un turno.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

PERGAMINO DE ESCUDO

Gritando palabras de poder, el Aventurero portador del pergamino es rodeado por una resplandeciente barrera de energía mágica.

En este turno el Aventurero que porta el pergamino es inmune a todos los Ataques excepto los que se cometen con un 6 natural al impactar o Ataques mágicos. El Aventurero puede moverse y combatir de forma normal. Una vez usado, el pergamino es destruido.



Elfo, Enano & Hechicero

USAR Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

CUERNO DE LA VENGANZA

Cuando suena este cuerno, un viento huracanado derriba a los Monstruos al suelo.

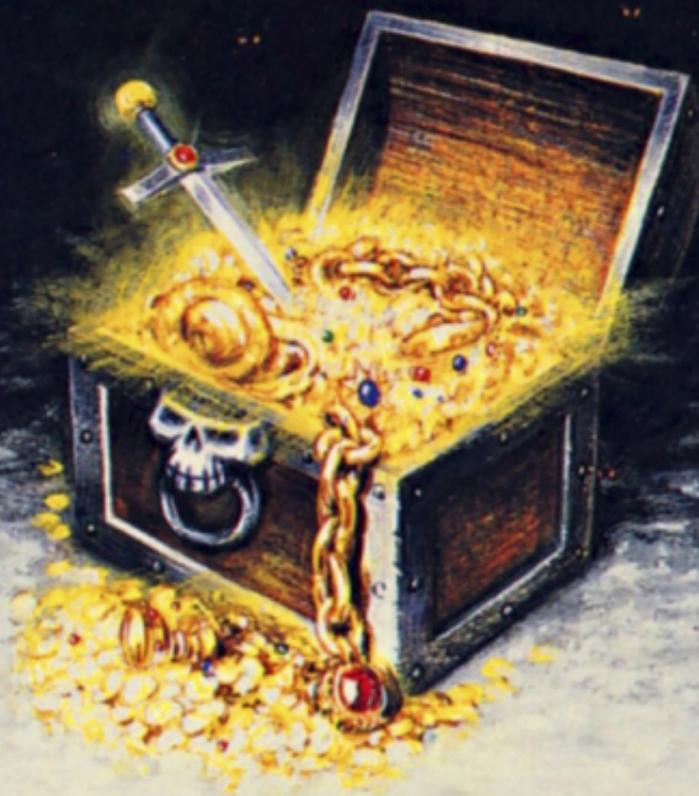
Tira 1D6 por cada Monstruo en la sección del tablero - Si la tirada sobrepasa su resistencia, el Monstruo es derribado. Un resultado de 6 siempre derriba al Monstruo, ignorando su Resistencia. Si un Monstruo es derribado, sufre 1D6 Heridas sin modificadores por armadura y queda tumbado boca abajo. Necesitará un turno completo para que el Monstruo se levante. Durante este tiempo no puede hacer nada.

VALOR
1000
M.O.

Bárbaro & Enano

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO

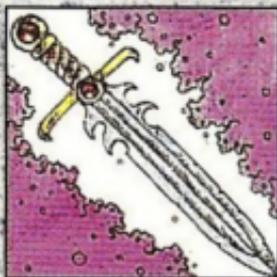


TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ESPADA REBANADORA

Esta espada silba cuando se saca de la vaina, es una predicción de su ansia por la sangre que va a derramar.



Mientras tu Aventurero esté usando esta espada causa +2 Heridas en cada Ataque con éxito.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

CAPA DEL ENGAÑO

Este manto gira en torno al Aventurero cuando se mueve, engañando a la vista para precisar su ubicación exacta, engañando a sus adversarios para que se enreden con los envolventes pliegues de la capa.

Cuando el Aventurero porta esta capa, todos los Ataques contra el tendrán un -1 para impactar. Si un atacante obtiene un 6 al impactar, sin embargo, el poder de la capa se desvanece.

(RPG: En una tirada de 6, el poder de la capa se desvanece hasta comenzar la siguiente aventura).



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ESPADA DE ORO MARINO

Forjada con oro extraído de las profundidades del mar cuando el mundo era joven, esta espada está cubierta de runas tan antiguas y desgastadas que no pueden ser leídas.

Mientras tu Aventurero esté usando esta espada cada Ataque que hace ignora el primer punto de la armadura del enemigo.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

BOTAS AFILADAS

Los Aventureros encuentran un extraño par de botas que tienen estiletes afilados escondidos en las punteras.

El Aventurero que lleve las botas causa una patada, como Ataque extra con un -1 para impactar pero con un +1 a su Fuerza.



Bárbaro & Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ARCO DE TOR ALESSI

Este arco blanco fue obtenido por los Enanos durante la caída de la ciudad élfica de Tor Alessi. Su precisión no tiene comparación y es considerada un valioso trofeo por las matanzas y asesinatos por causó.

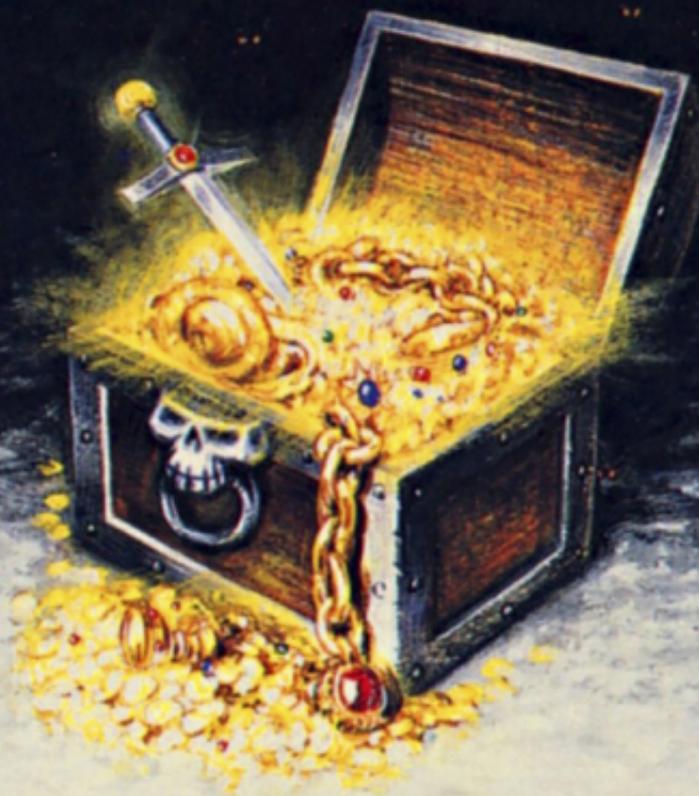
Con este arco, un Aventurero puede disparar **ANTES** o durante su movimiento. Los Ataques se realizan de forma normal.



Bárbaro & Elfo

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

BOTAS DE TZCHAK

Durante su muerte, el hechicero Baalga, el que todo lo ve, creó estas botas para permitir a su fiel siervo Tzchak caminar largas distancias portando cargas sumamente pesadas.

Estas botas permiten al Aventurero ignorar cualquier penalización de movimiento debido a la Armadura. Además, el Aventurero ganará +1 a su Movimiento.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

YELMO ÉLFICO

Mientras lo portas, el Yelmo élfico añade +1 la Resistencia de tu Aventurero. Además, cuando tu Aventurero sea impactado puede elegir recibir el golpe en su cabeza. Si lo hace tira 1D6 siguiendo la siguiente tabla.

- 1 El Yelmo élfico absorbe todo los daños del golpe, pero es destruido por el impacto,
- 2-4 Resuelve el impacto de forma habitual. El Yelmo élfico incrementa en +1 la Resistencia de tu Aventurero de forma normal.
- 5-6 El Yelmo élfico rebota el golpe sin que cause ningún daño.



Elfo

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ESPADA DE FUEGO INFERNAL

Llamas saltan y arden a lo largo del filo de esta espada de otro mundo. A medida que cruza el aire, deja un rastro de magma tras de sí en forma de estela.

Si tu Aventurero impacta a su oponente con una tirada natural de 6, además de causar el daño normal, todos las miniaturas adyacentes (incluyendo el portador de la espada) estallan en llamas y sufren 1D6+1 Heridas extras (RPG: 1D6+1/ Nivel de Combate) sin modificadores por Resistencia o armadura.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

MARTILLO DEL RENCOR

Este martillo busca a un Monstruo específico como su adversario más odiado, al que machacará a toda costa.

Elige un Monstruo que esté situado en la misma sección de tablero que el Aventurero designará como su mayor enemigo. Si hay una casilla vacía adyacente al Monstruo, el Aventurero se situará en esa casilla, sin importar la distancia o los Monstruos que estén en su camino ya que avanza con una determinación implacable hacia su objetivo. Obtiene un ataque inmediato debido a la "Emboscada" contra ese Monstruo y obtiene un Ataque extra en cada turno contra ese Monstruo hasta que el objetivo muere. Si el portador del martillo le destruye, gana el doble de oro.

VALOR
600
M.O.

Bárbaro & Enano

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

YELMO COLMILLO MORTAL

Este yelmo ha sido diseñado con grandes fauces abiertas de una bestia voraz.

El Aventurero puede nominar uno de sus Ataques en cada turno. Si ese Ataque impacta, el Aventurero gana un Ataque extra en forma de mordisco causado por el casco. Este ataque impacta automáticamente causando 1D6 Heridas. El objetivo no puede reducir esas Heridas de ninguna forma.



Bárbaro & Enano

USAR UNA VEZ POR TURNO

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

JOYA DE LA TOS

Esta joya contiene el poder del hechizo de la tos. Cuando se usa el oponente del Aventurero recibe un ataque imparable de tos tan fuerte que parece que dejará caer su arma.

Elige un Monstruo situado en la misma sección del tablero que el Aventurero con la joya y tira 1D6. Con un resultado de 6 el objetivo colapsa debido a un ataque de tos y recibe un -1 en sus tiradas para impactar durante el resto del turno.



Bárbaro, Enano & Hechicero

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

CAPA DEL SIGILO

Esta capa está hecha de un extraño material que es muy resbaladizo como para ser tocado.

Mientras tu Aventurero lleva esta capa, puede destrabarse del combate una vez por aventura.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA