

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

# ARCO DE PRECISIÓN

Este elegante arco tiene una runa única de Disparo Certero grabada en él. Antiguas historias hablaban sobre un arco que era infalible, y seguramente sea esta arma.

Este arco tiene Fuerza 4 y añade +2 a la tirada a impactar del portador.



**PERMANENTE**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# PERGAMINO DE INVISIBILIDAD

Con un brillo de luz, la silueta del aventurero empieza a desaparecer hasta que es completamente invisible.

Este hechizo permite al aventurero que porte el pergamino el ser invisible durante 1 turno. Mientras es invisible el aventurero puede realizar cualquier acción excepto atacar, podrá moverse, sanarse, etc., pero no podrá disparar un arco, empujar a un monstruo a un foso ni conjurar hechizos ofensivos.

VALOR  
150  
M.O.

Enano, Elfo & Hechicero

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# SÍMBOLO DE COMBATE

Este símbolo de piedra roja esta helado al tacto.

Cuando es usado, este símbolo permite a tu aventurero empujar a un monstruo fuera de su camino. Tira 1D6 y añade la Fuerza de tu aventurero. Si el total es menor o igual a la Fuerza del monstruo, este será demasiado pesado para moverlo y tu aventurero fallará.

Si el total es mayor que la Fuerza del Monstruo le moverá a cualquiera de las tres casillas que estén detrás y vacías. Habiendo empujado a su enemigo, tu aventurero se mueve a la casilla que estaba ocupada por el Monstruo y ahora podrá seguir atacando como siempre.



**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

## LUZ DE VALENTIA

Este vial esta llenado con un líquido blanco brillante, cuya luz ilumina las tinieblas al igual que lo hace la linterna.

El Aventurero podrá moverse y explorar al igual que si llevara la linterna. El poder del vial se acabara tras una aventura, o si el aventurero que lo lleve es reducido a 0 Heridas.



**USAR SÓLO PARA UNA AVENTURA**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# SÍMBOLO DE DETERMINACIÓN

Este pequeño símbolo grabado brilla con una fría luz.



Este pequeño símbolo debe ser colocado en un escudo fundiéndose con la superficie.

Cuando es usado, este símbolo permite a tu aventurero atrapar el impacto de un único golpe con su escudo, devolviendo todo el daño que iba a ser causado.



Enano, Elfo & Bárbaro

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

**TESORO**

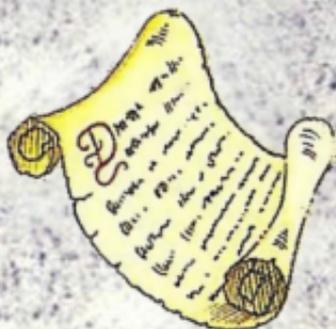


**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# PERGAMINO PIEL DE HIERRO

El aventurero que porte el pergamino es protegido por una segunda piel mágica creada por el hechizo de Piel de Hierro.



Durante 1 turno, el aventurero obtendrá +2 a su resistencia.



Enano, Elfo & Hechicero

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# CUERNO DE PROTECCIÓN

Encuentras un gran cuerno de guerra oxidado colgando en una pared.

Cuando es soplado el poder místico del cuerno crea un escudo alrededor de cada aventurero escondiéndolo en una cortina impenetrable de pura magia. Los Aventureros solo pueden ser golpeados con un resultado de 6 para impactar.

El cuerno solo puede ser soplado una vez por aventura y sus efectos duran un turno.



VALOR  
500  
M.O.

Bárbaro & Enano

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# PERGAMINO HALO DE VENGANZA

El aventurero que porta el pergamino conjura un resplandeciente halo a su alrededor.

Este hechizo rodea al Aventurero con un escudo protector. Al comienzo de cada turno tira 1D6. Este turno tantos ataques como el resultado de la tirada podrá ser absorbido por el halo y ser ignorados.

El halo permanece hasta que el aventurero se mueve u obtiene un 1 en la tirada para ver cuantos ataques son absorbidos. Después de un uso, el pergamino se deshace en una especie de fango.

VALOR  
350  
M.O.

Hechicero, Enano & Elfo

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO  
**CÁLIZ DE LA VITALIDAD**

Este cáliz está cubierto con una brillante aura dorada, la cual se expande por la zona, anegándola con una luz dorada.



Cada Aventurero en la sección de tablero recupera 3 Heridas.



**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

# TESORO



# TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# PERGAMINO DE RÁPIDEZ

Este pergamino porta las palabras del hechizo de flota de pies.

Después de usar este pergamino el Aventurero obtiene +1 al movimiento durante un turno.



Enano, Elfo & Hechicero

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

## BUGMAN XXXXX

Después de levantar una baldosa rota, una de los aventureros encuentra un robusto barril de madera.

Este es un barril de la legendaria cerveza Bugman XXXXX, y su valor es de 200 monedas de oro. Si un aventurero bebe un cuarto de la cerveza, recuperara 1D6 Heridas, pero obtendrá -3 a impactar los siguientes 1D3 turnos. Lo que quede valdrá 150 monedas de oro y así sucesivamente.

Descartar cuando se beba toda.



Bárbaro & Enano

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# MALDICION DEL CAOS

Los aventureros encuentran un pequeño bote lleno de un espeso y nauseabundo líquido.

Cuando se unta en una espada u otra arma, este ungüento causara 1 herida extra (RPG: 1 herida extra por cada nivel de batalla) contra todas las criaturas del caos.

Hay suficiente ungüento para untar un arma un turno.



**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

## PERGAMINO HECHIZO DE CONFUSION

Este pergamino porta las palabras del hechizo de confusión. Estas arcanas palabras crean imágenes desconcertantes en la mente del monstruo, tropezando con la confusión.

Elige cualquier Monstruo en la misma sección que el Aventurero que porte el pergamino. Este turno perderá 1 ataque.



Hechicero, Enano & Elfo

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# POCIÓN DE BATALLA

En un rincón  
encuentras una  
pequeña botella  
llena de un  
chisporroteante  
líquido amarillo.



Cuando es bebida, esta poción  
proporciona un ataque extra  
durante un turno.



**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# ESPADA DE OBSIDIANA

Esta espada está hecha de las tinieblas solidificadas del vacío, lo que explica su habilidad para destruir cualquier armadura que toque.

Después de que tu Aventurero haya realizado un ataque usando esta espada y haya impactado a su oponente tira 1D6:

- 1-4 No tiene ningún efecto extra.
- 5-6 La espada ignora y destruye la armadura del enemigo.



VALOR  
450  
M.O.

**PERMANENTE**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# PERGAMINO FUERZA DE OGRO

Invocando las fuerzas de la magia, el Aventurero que porta el pergamino usa el poder para incrementar la fuerza del objetivo.

Elige cualquier Aventurero en el tablero. Este turno el aventurero elegido tendrá +2 a su Fuerza cuando se use para resolver daño.



Hechicero

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# POCIÓN DE CURACIÓN

Esta botella verde contiene un líquido de dulce olor con una consistencia melosa.

Cuando es bebida tu Aventurero recupera 1D6 Heridas.



VALOR  
100  
M.O.

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

## ORBE DEL PODER

Encuentras un brillante orbe dorado, el cual manifiesta una peculiar aura mágica.

Este orbe viene cargado con 1D6 puntos de poder. Estos puntos de poder son usados para aumentar la habilidad de conjurar hechizos del Hechicero como habitualmente. Una vez usado el orbe será inútil y no tendrá valor.

(RPG: El Hechicero puede recargar el orbe en la Fuente del Poder, al igual que el Bastón del Hechicero).



Hechicero

**USAR UNA VEZ, Y RECARGAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# MATA OGROS

Esta brutal hacha con enormes filos, es una poderosa arma cuyo origen es enano.



Mientras usa esta hacha tu Aventurero suma +2 a la Fuerza (+3 si es Enano)

VALOR  
400  
M.O.

Bárbaro & Enano

**PERMANENTE**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# PIEDRA DE TRANSMUTACIÓN

Esta pequeña y plana piedra cuelga de una delicada cadena de cobre.

Este objeto puede ser usado para transformar a un solo monstruo en piedra, matándolo.

Para determinar cómo funciona la piedra tira 1D6 y añade 1 (RPG: tira 1D6 y añade tu nivel de batalla). Si el total es mayor que el número actual de Heridas del monstruo se convierte en una estatua. Si el total es igual o inferior a las Heridas del monstruo el conjuro falla.



**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

## PERGAMINO HECHIZO DE FUERZA

Este pergamino porta las palabras del hechizo de Fuerza. Cuando es conjurado, el aventurero objetivo siente energías renovadas surgiendo a través de sus doloridos músculos.

Cuando el pergamino es usado, elige un aventurero del tablero. Este turno gana +1 a su Fuerza.



Hechicero

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

## PERGAMINO ESPADAS DEL MAL

En lugar de blandir una espada, un gran número de filos de repente empiezan a girar y a cortar el aire delante del Aventurero que porta el pergamino.

Este turno el Aventurero que porta el pergamino obtiene 2 ataques extra.

Después de que haya sido usado el pergamino se convierte en polvo y es destruido.



VALOR  
200  
M.O.

Hechicero, Enano & Elfo

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# PIEDRA DE VALENTÍA

Esta piedra aporta gran confianza a su portador, tanta que el miedo no parece más que un sueño.

Esta valiosa piedra semipreciosa tiene un valor de 250 monedas de oro.

(RPG: El portador de la piedra no es afectado por el miedo, ni por el terror, y gana +1 a las tiradas de miedo y +1 a las de terror)



**PERMANENTE**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

## CUERNO DE QUARG

El Aventurero encuentra un inusual cuerno de estética barroca cubierto con una delgada hoja de oro.

Este cuerno solo puede ser usado durante los eventos de caza. Solo en el bosque, y sintiéndose solo, el Aventurero recuerda el extraño cuerno que tiene guardado en su mochila. Como no hay nadie alrededor, sopla el cuerno. Tira 1D6:

1-5 El cuerno hace un ruido horrible como flatulencias de Ogro. No sucede nada.

6 El cuerno hace un bello y claro sonido. Una bestia fabulosa sale de los arbustos y se postra a los pies del aventurero. ¡Has capturado un Quarg! Podrás vender el Quarg por 1000 Monedas de Oro, pero nadie te comprara el cuerno.

**PERMANENTE**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# ESPECIAS DE ARABIA

Arabia, abrasador tierra de arena y abrasador sol, es el hogar de algunas de las personas con más conocimientos en el mundo de Warhammer.

Los Aventureros encuentran un bote lleno de ricas especias y su penetrante olor embriagando el aire.

Las especias tienen un valor de 1D3x100 monedas de oro.



**APUNTAR Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

## ANILLO DE PODER

Esta simple arandela de piedra se desliza fácilmente en tu dedo, contrayéndose hasta lograr un ajuste perfecto.

Mientras llevas este anillo, una de las características de tu Aventurero se incrementa en +1. Elige que característica es afectada la primera vez que tu aventurero se pone el anillo.



**PERMANENTE**

**TESORO**

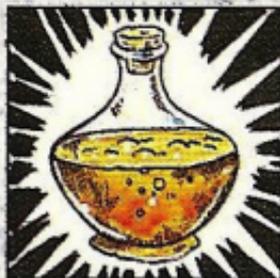


**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# POCIÓN DE DOLOR

Entre escombros y desperdicios encuentras una botella llena de un burbujeante líquido naranja.



Cuando es bebida, esta poción permite a tu Aventurero ignorar las Heridas de un golpe, que de otro modo lo hubieran matado. Además, cura 2D6 Heridas del aventurero.



**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**

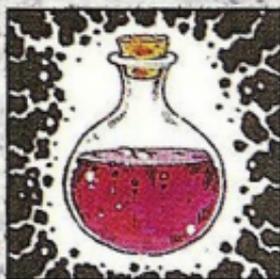


**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# POCIÓN DE FUERZA

Un intoxicante líquido fluye de esta botella, dando una sensación de poder al que bebe.



Después de beber esta poción, tu aventurero obtendrá +1D6 a la Fuerza. Los efectos de la poción duran un turno.

VALOR  
150  
M.O.

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

## BOTAS DE SALTO

Estas botas están cubiertas de un duro cuero hecho de las alas de una Serpiente Alada.

Estas botas permiten a tu Aventurero saltar 1 casilla en cualquier dirección como parte de su movimiento, aterrizando en la casilla siguiente. Cualquier obstáculo en la casilla es ignorado, aunque contara como 1 casilla de movimiento.

Estas botas pueden ser usadas 1 vez por turno.



**USAR UNA VEZ POR TURNO**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# BARATIJA DE ANURANDEL

Anurandel era una hechicera Elfa Silvana de Lorel, reconocida por su dulce voz, pacífica conducta y odio hacia la violencia. Esta baratija de pacífico aspecto es en realidad un objeto de gran poder.

Esta baratija destella con energía y su portador añadirá +1 a todas las tiradas para destrabarse.



Bárbaro, Hechicero & Elfo

**PERMANENTE**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# BOTAS DE BATALLA

Estas fuertes botas con suela de acero están mágicamente hechas para que se ajusten perfectamente al que las lleve puestas.

Mientras lleve estas botas, tu Aventurero obtiene un ataque extra de patada con -1 a impactar y +1 a la Fuerza.



**PERMANENTE**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# FLECHAS DE VUELO SEGURO

Cuando se usen las Flechas de Vuelo Seguro, tu Aventurero añadirá +1 a su tirada para impactar a distancia. Cada flecha es válida para solo un disparo y una vez usada es descartada.

Las Flechas de Vuelo Seguro pueden ser solo usadas por un Elfo para aprovecharse de sus efectos.

Cuando las use cualquier otro aventurero trátalas como flechas normales.



Encuentras 2D6 flechas. Cuando las hayas usado todas, descarta esta carta.



**DESCARTAR TRAS SU USO**

# TESORO



# TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# FLECHAS PERFORANTES

Estas flechas de color blanco afiladas mágicamente son capaces de perforar la armadura más resistente a 1000 pasos.

Cuando tu Aventurero consiga impactar con una de estas flechas tira 1D6 extra.

1-4 La flecha no tiene ningún efecto especial y se determina el daño con normalidad.

5-6 (Sólo 6 si la Armadura es mágica)  
La flecha atraviesa la armadura del objetivo como si no tuviese. La Armadura no se cuenta.

Hay suficientes flechas para una aventura.



Bárbaro, Elfo & Hechicero

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# MOCHILA

Los Aventureros encuentran una mochila abandonada, tirada en entre un montón de huesos en una esquina.

La mochila contiene 1D6 lotes de provisiones. Cada lote cura 2 Heridas.

(RPG: Al final de cada aventura las provisiones que queden se pierden. Al principio de la siguiente aventura, la mochila se rellenara mágicamente, y contendrá 1D6 lotes de provisiones otra vez)



**1D6 PROVISIONES POR AVENTURA**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

## PERGAMINO CURAR HERIDAS LEVES

Este pergamino contiene las palabras del hechizo luminoso Curar Heridas.



Cuando el Aventurero use el pergamino elige cualquier Aventurero en el tablero y tira 1 dado. Con un resultado de 6, el hechizo sanara 1 de sus Heridas.



Enano, Hechicero & Elfo

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# COMIDA EXÓTICA DE TILEA

Guardada en unos contenedores de piedra firmemente cerrados, los Aventureros encuentran en un almacén exquisita carne adulzada de la lejana Tilea.

Esta comida es una rara delicia y tiene un valor de 50 monedas de oro.



**APUNTAR Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# CORONA DE LA LOCURA

Esta corona envuelve a su portador en un mundo de dementes alucinaciones.



Esta valiosa corona tiene un valor de 250 monedas de oro.

(RPG: Riéndose y burlándose de su propio aspecto macabro, el Aventurero que lleve la corona encuentra la muerte y la destrucción en la mazmorra más interesante. Aplica un modificador de +1 a todos los chequeos de psicología como los de Miedo y Terror)



Bárbaro & Hechicero

**PERMANENTE**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

# SIMBOLO DE TORMENTA DE FUEGO

Este fragmento de cristal rojo contiene un furioso fuego ardiente en su núcleo, el cual se convierte en un llameante muro de fuego tras la orden de su portador.



Elige un área de 2x2 casillas de una sección que el aventurero pueda ver. Todos los monstruos en ese área sufrirán 6D6 Heridas (tira 1 vez para todos los monstruos, sin modificadores por resistencia, armadura u otra cosa).

El simbolo se puede utiliza una vez por aventura.

VALOR  
2.000  
M.O.

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

**TESORO**



**TESORO**

**CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO**

# **BRAZALETES DESGARRADORES DE ALMAS**

Estos brazaletes de frío acero han sido hechizados con poderosa magia, y son capaces de arrebatarse la esencia de vida de sus víctimas.

Con estos brazaletes, un Aventurero podrá hacer un ataque extra cada turno, el cual debe hacerse antes de que el Aventurero haga otros ataques. El ataque con los brazaletes tiene -1 a impactar pero causara daño normal.

(RPG: La primera vez que el Aventurero mate a un Monstruo con estos brazaletes en cada aventura tira 1D6. Con un resultado de 4 a 6 obtendrá una Herida extra que se añadirá a sus Heridas iniciales permanentemente)



Bárbaro & Enano

**PERMANENTE**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

# CUERNO DE RESISTENCIA

Los aventureros encuentran un cuerno de bronce en una oscura esquina.

Cuando es soplado, el poder mágico de este cuerno permite a los Aventureros protegerse de golpes. Cuando un Aventurero es atacado tira 1D6. Con un resultado de 1 a 5 recibirá el golpe normalmente. Con un resultado de 6 el golpe fallará y no causará daño.

El efecto durará hasta que el combate termine o si el mago obtiene un 1 en la fase de poder.

El cuerno solo puede ser soplado una vez por aventura.



Bárbaro, Enano & Elfo

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

# TESORO



# TESORO

**CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO**

# **PIEDRA DE VITALIDAD DE ASHRAAZ**

Ashraaz fue uno de los locos hechiceros de Arabia. Las fabulas dicen que el creo unas piedras místicas que absorbían la esencia de la vida del mismo aire.



La piedra de vida permite al portador recuperar 1D3 Heridas por turno, mientras que el portador tenga 1 o más Heridas cuando use la piedra.



**USAR UNA VEZ POR TURNO**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

# ANILLO DE REGENERACIÓN

Este anillo de piedra contiene el poder de la vida misma, sanando incluso la peor de las Heridas.



Al final de cualquier turno en el que el Aventurero haya sido impactado por una o más fuentes, puede intentar curar las Heridas regenerándose con el anillo.

Para hacer esto tira un dado. Si actualmente está por encima de 0 Heridas, con una tirada de 6 recuperara de 2D6 Heridas.

Si tiene 0 o menos Heridas (va a morir) entonces con un 6 regenerara 1D6Heridas.

VALOR  
650  
M.O.

**USAR UNA VEZ POR TURNO**

**TESORO**



**TESORO**

**CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO**

# **PIEDRA DE VITALIDAD DEL MARQUÉS**

Michel d'un Doigt (Un Dedo) fue un poderoso Hechicero de Bretonia. Trabajo durante mucho tiempo para crear una serie de objetos encantados para que los usaran los caballeros del reino.

Desafortunadamente, el ingrediente esencial para la creación de cada artefacto era hueso molido de un dedo humano. Michel creo 9 artefactos en total...

Esta es la fabulosa piedra de vitalidad del Marqués. Cuando tu Aventurero se vea reducido a 0 Heridas o menos, esta piedra mágica devolverá el mortífero golpe, no causándole ningún daño al Aventurero.



**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

# TESORO



# TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# JOYA DE MANOS SANADORAS

Esta joya atrae el poder del hechizo de Manos Sanadoras.

Cuando es usada, los Aventureros sienten un reconfortante calor en su interior.



Cuando el poder de esta joya es usado, cada Aventurero en el tablero recupera 1 Herida.

VALOR  
250  
M.O.

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

# FINOS ROPAJES

Después de una profunda búsqueda, uno de los Aventureros encuentra un gran cofre de madera.



Una vez que la tapa es abierta, encuentran que el cofre contiene unos finos ropajes cuidadosamente guardados hechos de seda bordados con oro y joyas. Hay 1D6 ropas y cada una tiene un valor de 1D6x25 monedas de oro.



**APUNTAR Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

## REFINADO VINO ELFICO

Después de destrozarse el dedo del pie, uno de los Aventureros descubre una baldosa suelta. Debajo de la baldosa encuentra una caja con botellas de un exquisito vino.

Hay 1D6 botellas de vino y cada una de ellas con un valor de 100 monedas de oro.

Si un Aventurero se bebe una botella de vino, recuperara 1d3 Heridas pero obtendrá -1 a impactar durante los próximos 1d3 turnos.



**USAR Y DESCARTAR**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

# ESPADA DE ORO FULGURANTE

Esta espada está perfectamente equilibrada y se mueve con veloces arcos dorados sin casi esfuerzo por parte del que la blande, cortando a través de las filas del enemigo con facilidad.

Mientras blande esta arma, el Aventurero gana +3 Ataques.



VALOR  
1.000  
M.O.

**PERMANENTE**

# TESORO



# TESORO

**CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO**

# **HACHA ASESINA**

Esta hacha fue una vez blandida por el matagigantes enano Umgrul Grunnson en la batalla final por Karak azgal.

Esta hacha automáticamente impacta a su objetivo, el portador no tiene que hacer una tirada para impactar. Además, en lugar de una tirada de daño normal, para ver el daño que hace el hacha tira 1D6: si el resultado es 1 el hacha causara 1D6 Heridas (+ Fuerza), si el resultado es 2 el hacha causara 2D6 Heridas (+ Fuerza), y así sucesivamente.

Usar un solo turno una vez por aventura.



Enano

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO,  
**ARMADURA DE HIERRO METEÓRICO**

Esta armadura parece abollada y sin ningún lustre, pero brilla tenuemente escondiendo su verdadera naturaleza.

Esta armadura otorga a su portador +3 a la Resistencia, sin penalizaciones al movimiento. Aunque una vez puesta se fusiona con la piel del Aventurero y no puede ser quitada.

Desafortunadamente por su peso no puede ser llevada. Debe ser dada inmediatamente o dejada donde se encontró.



Bárbaro & Enano

**PERMANENTE**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

# CORONA DE LOS PENSAMIENTOS

Esta maltratada corona es un poderoso artefacto mágico.

El aventurero puede percibir vibraciones hostiles en el ambiente, y será difícilmente sorprendido. Cuando aparecen Monstruos que normalmente hubieran sorprendido a los Aventureros, el portador de la corona deberá tirar 1D6.

1-3: Sera Emboscado normalmente.

4-5: El Aventurero esquivo cualquier golpe hecho hacia él. Los ataques por sorpresa de los Monstruos no tienen efecto en él.

6: Al igual que de 4-5 y el Aventurero obtiene un Ataque extra antes de que ataquen los Monstruos además de los otros que tuviera ese turno.



Todos los demás Aventureros se verán emboscados de manera normal.

**PERMANENTE**

**TESORO**

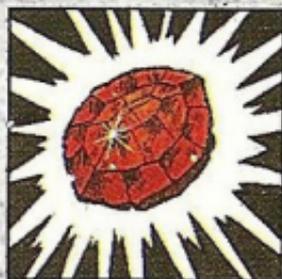


**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

# PIEDRA DRAGÓN DEL MARQUÉS

Michel d'un Doigt  
(Un Dedo) fue  
un poderoso  
Hechicero de  
Bretonia. Trabajó  
durante mucho  
tiempo para crear



una serie de objetos encantados  
para que los usaran los caballeros  
del reino. Desafortunadamente, el  
ingrediente esencial para la  
creación de cada artefacto era  
hueso molido de un dedo humano.  
Michel creó 9 artefactos en total...

Esta es la fabulosa Piedra Dragón  
del Marqués. Durante un turno tu  
Aventurero obtendrá +1D6  
a su Resistencia.



**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

# ESCUDO ÉLFICO

Este escudo refinadamente creado resplandece con un brillo sobrenatural.



Mientras usa el escudo Élfico, tu Aventurero puede ignorar el primer ataque infligido a él cada turno, a menos que la tirada para impactar haya sido un 6 sin modificadores, en cuyo caso el escudo no tendrá efecto.

VALOR  
500  
M.O.

Elfo

**PERMANENTE**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

# ESPADA DE HOETH

Esta espada fue forjada en Hoeth en el reino de los Altos Elfos. Es rápida como un relámpago y una vez que se aprende a manejarla, es imparable en combate.

Cuando se usa esta espada el Aventurero tira un dado. Con un resultado de 5 o 6 ganara ataques dobles. Con un resultado de 2,3 o 4 atacara normalmente. Con un resultado de 1 el Aventurero falla y se tropieza, no pudiendo hacer nada el resto del turno y se le considerara tumbado.



Bárbaro, Elfo & Hechicero

**PERMANENTE**

**TESORO**



**TESORO**

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

# ANILLO DE LA DISFORMIDAD

Este anillo se mueve constantemente de dedo a dedo, parpadeando y brillando con una impia luz.

Cada turno, el portador del anillo puede, en lugar de moverse normalmente, teletransportarse en su lugar. Debe declarar que va a usar el anillo antes de moverse. Tira 1D6. El dado indicara la cantidad de casillas que el Aventurero puede teletransportarse. Cuando se teletransporta el Aventurero ignora cualquier obstáculo y las reglas de trabado. Debe moverse a una casilla vacía. Si no hay casillas vacías disponibles el Aventurero permanecerá donde estaba y no hará nada más el resto del turno. ¡Recuerda las de reglas sobre perdido en la oscuridad!



**USAR UNA VEZ POR TURNO**