

TESORO

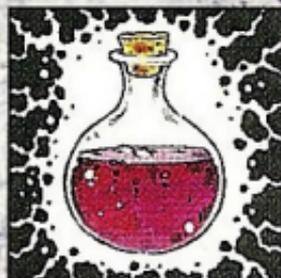


TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

POCION DE RELAMPAGOS

Encuentras una minúscula botella de cristal llena de un amargo líquido púrpura.



Cuando se bebe, esta poción concede a tu Aventurero +1 a las tiradas para impactar (RPG: +1 para impactar por cada Nivel de Batalla) durante un turno.

VALOR
500
M.O.

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO
PERGAMINO DE DESTRUCCION MAGICA

Este trozo de papel desvencijado se resquebraja al tocarlo, escrituras plateadas se desplazan en la página mientras intentas leerla.

Este pergamino permite dispersar de forma automática cualquier hechizo lanzado contra el Hechicero o sus compañeros, destruyendo el conjuro.

(RPG: Dispersando el hechizo el Hechicero previene al objetivo de volver a conjurarlo de nuevo. Si sacas un hechizo destruido ya en la Tabla de Hechizos del Monstruo al determinar que hechizo lanza, vuelve a tirar).



Hechicero

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

JOYA DEL HECHIZO SALTO DE DISFORMIDAD

Quando se usa esta joya, los Aventureros desaparecen con un sonido atronador.

El portador de la joya y todos los Aventureros adyacentes a él serán transportados a cualquier lugar del subterráneo que ya esté explorado, apareciendo en el mismo orden en el que desaparecieron.

Si el Aventurero que "salta" lleva la única fuente de luz, los Aventureros restantes se perderán en la oscuridad y deberán tirar en la tabla de Escape del Libro de Aventuras. Esto también ocurre si el Aventurero que realiza un salto de disformidad sin ninguna fuente de luz.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

VARA DE JADE

Esta vara tiene símbolos extraños grabados en su superficie.

Esta vara incrementa el efecto de cualquier hechizo que requiera tirar dados para determinar su efecto, como Curar Heridas, añadiendo +2 al total. Esta vara no aumenta las posibilidades de éxito del hechizo. Así que si es usada con el hechizo Dedo de Vida, el hechizo seguirá teniendo éxito con un resultado de 4,5 o 6, pero ahora curará 6, 7 u 8 Heridas (dependiendo de la tirada).

Cuando es encontrada, la vara tiene 2D6 cargas, cada uso gasta 1 carga.



Hechicero

USAR TODAS LAS CARGAS Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

AGUA SAGRADA

Los Aventureros encuentran un vial de cristal con agua resplandeciente, probablemente dejada por un Cazador de Brujas en el fragor de la batalla.



Cuando se lanza a una criatura Demoniaca, No muerta o del Caós (realiza una tirada normal de HP para impactar, asumiendo que el Aventurero puede ver a su objetivo), causa 1D6 Heridas al Monstruo que impacta, y 1D3 Heridas a cualquiera adyacente. Este daño no se puede salvar de ninguna manera.

VALOR
250
M.O.

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PERGAMINO DE ROPAS BRILLANTES

Este pergamino porta las palabras para el Hechizo de Confusión.



El Aventurero que porta el pergamino crea unas ropas de energía mágica que brilla y resplandece alrededor suyo mientras que se mueve.

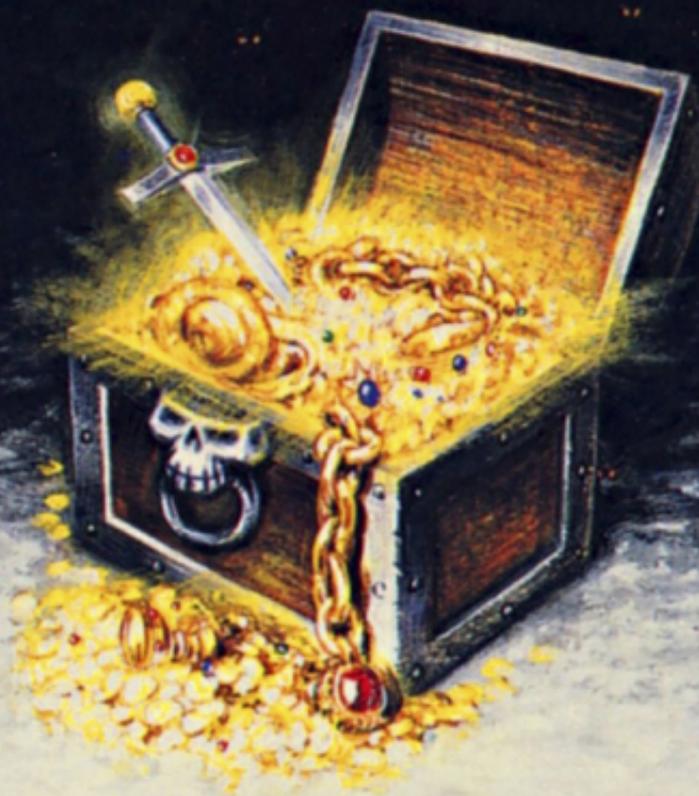
Este pergamino crea un manto de energía mágica alrededor del Aventurero que porte el pergamino, el cual puede absorber 1D6 Heridas.

VALOR
150
M.O.

Enano, Elfo & Hechicero

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PICO ENANO

Los Aventureros encuentran un viejo pero funcional pico, como los usados por los mineros enanos.

Puedes usar el pico para abrirte camino a través de un derrumbe. Lleva 1D6 turnos el despejar un camino a través de los escombros.

Después de cada uso exitoso, tira 1D6. Con un resultado de 1 el pico se rompe y debe ser descartado.



Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

CUERNO DE RESISTENCIA

Encuentras un cuerno de latón dentro de un pequeño cofre de madera.

Cuando es tocado, el poder mágico de este cuerno permite a todos los Aventureros entrar en un estado de trance hipnótico auto inducido y curarse a ellos mismos.

Este cuerno puede ser usado solamente si no hay monstruos en la estancia. Entrar en trance lleva un turno, durante el cual tu Aventurero no puede hacer nada más. Al final del turno tu Aventurero recupera 1D6 Heridas.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PERGAMINO DE CARNE DE GUSANO

El pergamino porta las palabras de un hechizo de Carne de Gusano. Cuando es conjurado un pequeño gusano brillante aparece, arrojándose contra un Monstruo y hundiéndose dentro de su piel.

Elige un Monstruo en la misma sección de tablero que el Aventurero con el pergamino. El Monstruo es atacado por un Gusano de Carne, perdiendo 1 Herida sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura). Al inicio de cada turno, tira 1D6:

1-4 El Gusano de Carne muere.

5-6 Continúa alimentándose y la victima pierde otra Herida.



Enano, Elfo & Hechicero

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

SÍMBOLO DE AGILIDAD

Este robusto
símbolo enjoyado
gira y gira en
la mano de
su portador.



Cuando es usado,
este símbolo permite a
tu Aventurero añadir +1 a
su tirada para destrabarse.



USAR UNA VEZ POR TURNO

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

RUNA DE LA MUERTE

Los Aventureros encuentras un antiguo artefacto de procedencia Enana, una piedra grabada con una runa brillante.

Esta runa puede grabarse en un arma de filo tocando el metal con la piedra. Una vez durante cada aventura, cuando se use ese arma, puedes tirar un 2D6 extra cuando determines el daño.

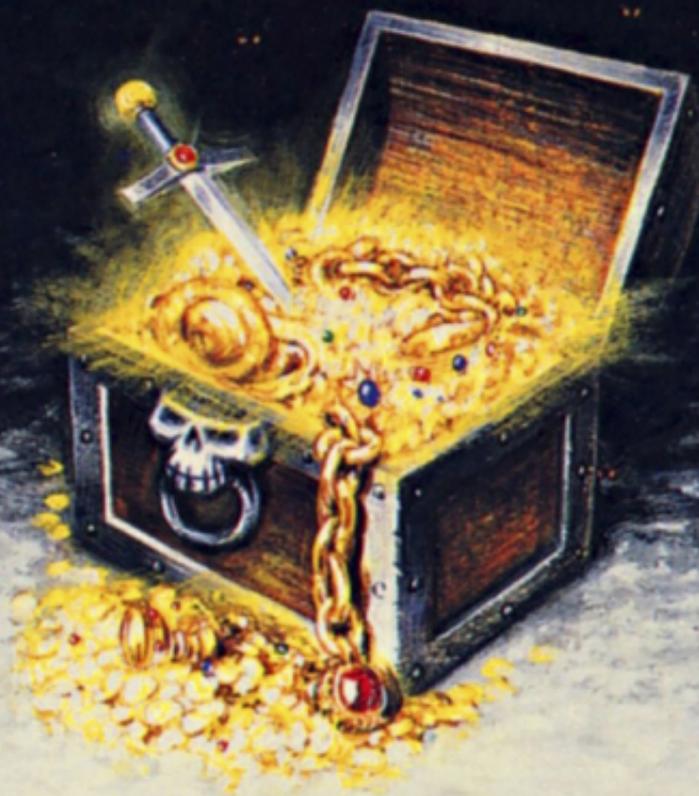


VALOR
250
M.O.

Bárbaro, Enanos & Hechicero

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

HACHA DE SANGRE

Cuando un Monstruo aparezca tira un dado para ver cómo reacciona el Aventurero que posee el hacha ese turno.

1 Locura, ataca al Aventurero más cercano, ignorando si está Trabado. Tiene -1 a todas sus tiradas para impactar, pero +1 a su Fuerza y +1 Ataque. Tira otra vez el próximo turno.

2-5 El Aventurero ataca al Monstruo más cercano, con -1 a todas sus tiradas para impactar, pero con +1 a su Fuerza y Ataque. Tira en esta tabla el próximo turno, añadiendo +1 a tu tirada.

6 El Aventurero recupera el autocontrol, y puede mover como es habitual, pero obtiene +1 a su Fuerza y +1 Ataque.



Bárbaro & Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

BRAZALETE DE SHAPERY

Este refinado y brillante brazalete, se dice que proviene de Shapery, creado por los Hechiceros elfos que habitaron allí hace mucho tiempo.

Cuando encuentras el brazalete, selecciona al azar un hechizo. Este hechizo estará almacenado en el brazalete, y puede ser una vez conjurado una vez por aventura automáticamente.

(RPG: Antes de cada aventura, selecciona al azar un hechizo del nivel de batalla de tu Aventurero. Una vez por aventura, ese hechizo se podrá conjurar automáticamente)



Bárbaro & Elfo

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ARCO DE LOREN

Este esbelto arco fue creado por los Elfos Silvanos de Loren.

Este arco causa 1D6+3 Heridas (RPG: 1D6 Heridas por nivel de batalla del arquero). Y si este daño es suficiente para matar a su objetivo totalmente, y hay un monstruo directamente detrás de él en la dirección en la que el arco fue disparado, la flecha continua, impactando a ese monstruo también. Este proceso continúa hasta que no hay más Monstruos en la línea directa de fuego, o uno de ellos sobrevive.



Elfo

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

RUNA DE DESTRUCCIÓN

Los Aventureros encuentran un antiguo artefacto de procedencia Enana, una piedra grabada con una runa brillante.

Esta runa puede grabarse en una arma de filo tacando el metal con la piedra. Desde ese momento, la runa permite al portador del arma doblar su numero de ataques una vez por aventura.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

RUNA DE LA MUERTE

Los Aventureros encuentras un antiguo artefacto de procedencia Enana, una piedra grabada con una runa brillante.

Esta runa puede grabarse en un arma de filo tocando el metal con la piedra. Una vez durante cada aventura, cuando se use ese arma, puedes tirar un 2D6 extra cuando determines el daño.



VALOR
250
M.O.

Bárbaro, Enanos & Hechicero

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

BÁLSAMO DE FUERZA

En una esquina encuentras un vial de piedra de jade con un tapón de corcho el cual contiene una brillante pomada de color bronce.

Esta pomada concede a tu Aventurero +1 a su Fuerza durante 1D6 turnos. Solo hay suficiente pomada como para una aplicación.



Bárbaro & Elfo

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PAN DE PIEDRA

El pan de piedra enano es exactamente lo que su nombre sugiere - pan con la consistencia de la piedra.

Solo un Enano podría considerar comer pan de piedra, y encuentran una huraña satisfacción en el hecho de que solo ellos puedan comerlo.

Comer pan de piedra, obviamente, no es una tarea rápida. Si un enano no hace nada durante su turno, excepto masticar a su ritmo un trozo de pan de piedra, al final de la Fase de Aventureros el Aventurero recuperará 1D6 heridas. Encuentras 1D6 pedazos de pan de piedra.



Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

VINOS DE BRETONIA

El reino de Bretonia es un señorial reino de caballeros y castillos, y de barones e hidalgos.

Los Bretonianos son segundos solamente comparados con los Elfos de Ulthuan cuando se refiere a la creación de finos vinos, y sus mejores añejos se buscan a un alto precio por todo el mundo.

Los Aventureros encuentran 1D6 botellas cerradas de vino de 100 años, ¡un espectacular hallazgo!



ANOTAR Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ESPADA DE PODER

Esta espada esta imbuida con la fuerza de un ogro, y cualquier golpe propinado con ella desatara dicha fuerza.

Mientras tu Aventurero este usando esta espada gana +1 a su Fuerza.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

TALISMÁN DE AZABACHE

Esta brillante joya negra parece calurosa al tacto.

Este talismán permite a un Hechicero cambiar uno de los hechizos que ha aprendido por otro nuevo.

Si quieres cambiar uno de tus hechizos, tira 1D6. Con un resultado de 2 o más puedes cambiar el hechizo que no quieres por otro del mismo tipo. Elige el nuevo hechizo al azar.

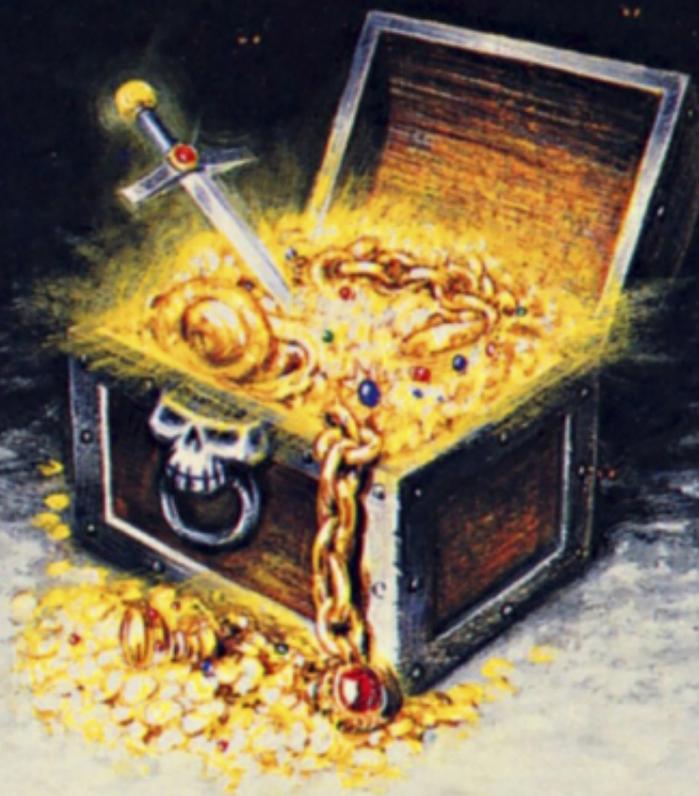
(RPG: Tira 1D6 al comienzo de la partida si quieres cambiar uno de tus hechizos por otro. Con un resultado de 1 el poder del talismán se consume hasta convertirse en polvo. Con un resultado de 2+ puedes cambiar uno de tus hechizos por otro del mismo nivel.)



Hechicero

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ESPADA DE LOS HEROES

Esta espada resplandece con el brillante fuego de la rectitud, abatiendo al mal donde quiera que pueda ser encontrado.

Esta espada causa 3D6 Heridas extras cuando se usa contra Monstruos con una Resistencia de 6 o más.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

VARA DE DIABOLUM

Esta vara es de un blanco puro, atravesada por rayas de Diabolum, una sustancia roja brillante capaz de aprovechar la energía mágica.

Mientras que usa esta Vara, todos los hechizos de tu Hechicero tendrán un coste reducido de -1 para ser lanzados.



VALOR
500
M.O.

Hechicero

PERMANENTE

TESORO

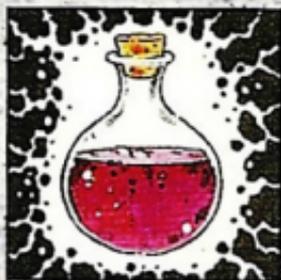


TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

POCIÓN DE RESISTENCIA MAYOR

En una esquina encuentras una brillante botella llena de un denso líquido purpura.



Cuando se bebe, esta poción proporciona a tu Aventurero +1 a la Resistencia hasta final de turno.



USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO
POCION DE SENTIDOS AGUDIZADOS

En una esquina oscura encuentras una botella de cristal decorada con un pequeño símbolo mágico.



La botella está repleta de un ardiente líquido amarillo.

Cuando se bebe esta poción, durante un solo turno proporciona a tu Aventurero la habilidad de realizar un número de ataques a distancia igual a su atributo de Ataque, en lugar de un disparo por turno. Esta botella contiene suficiente poción como para una dosis.



USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO
POCION DE VUELO

En una esquina encuentras una botella de grueso cuello, en cuyo interior se puede ver un líquido dorado.



Cuando se bebe, esta poción permite a tu Aventurero volar durante un turno. Mientras que está volando, mueve 1D6+2 casillas, puede volar sobre todos los obstáculos, y no puede quedar trabado. Si está en contacto con un Monstruo al final de su vuelo, debe atacarlo.

VALOR
150
M.O.

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PIEDRA DE LA SUERTE DE ANURANDEL

Anurandel fue una Hechicera Elfa Silvana, conocida por su forma pacífica de ser, y su gran disposición



y odio a combatir. Ella creó muchos objetos que ayudaron a sus seguidores cuando eran atacados por fuerzas oscuras.

Esta plana y suave roca porta una runa éfica. Permite a su portador repetir de nuevo cualquier tirada una vez por aventura.



Bárbaro, Elfo & Hechicero

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

JABALINA

Encuentras una delgada jabalina plateada escondida detrás de una pila de viejos harapos. Porta sellos mágicos y brilla en la oscuridad.

Esta jabalina puede ser lanzada como un arma a distancia de Fuerza 4. Si impacta, y está delante o adyacente a una pared tira 1D6 extra después de la tirada de daño:

1-4 La jabalina causa daño normal.

5-6 La jabalina causa daño normal pero traba al objetivo a la pared. El objetivo no puede hacer nada mas el resto del turno ya que intenta liberarse. Después del combate el Aventurero puede recuperar la jabalina.



Bárbaro & Elfo

PERMANENTE

TESORO

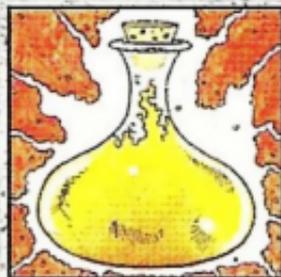


TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

POCIÓN DE ENTEREZA

Entre restos de residuos y deshechos encuentras una pequeña pero pesada botella llena de un líquido de color naranja muy denso.



Cuando se bebe esta poción, permite a tu Aventurero ignorar las Heridas de un único golpe que podría haberle matado.

VALOR
300
M.O.

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PERGAMINO DE DESTRUCCIÓN MÁGICA

Esta pieza de pergamino blanco cruje y suena mientras que intentas leer la escritura plateada que atraviesa la página.

Este pergamino permite al Hechicero automáticamente anular y destruir cualquier hechizo que se lance contra él o cualquiera de sus acompañantes.

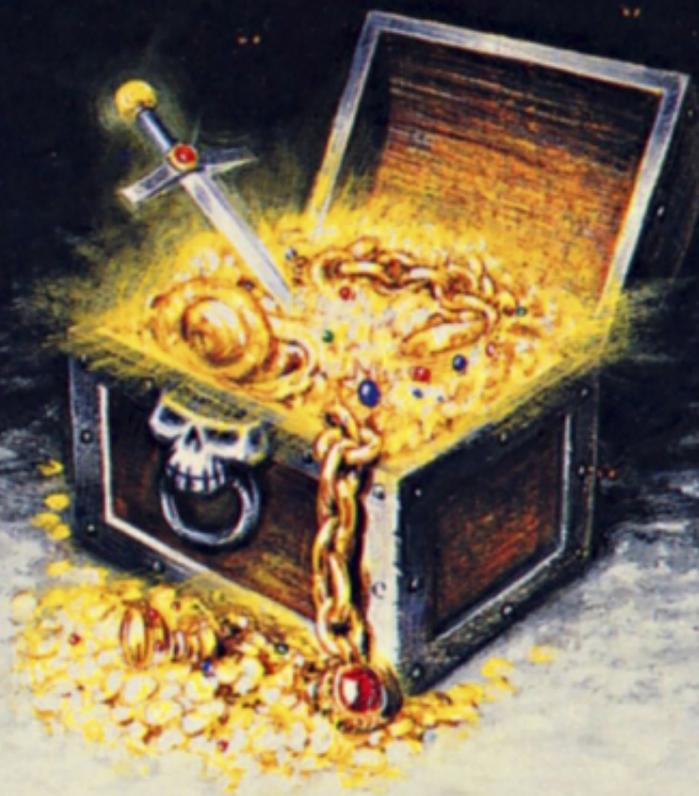
(RPG: Destruyendo un hechizo el Hechicero previene que el objetivo lo pueda conjurar de nuevo. Si sacas un hechizo destruido en la tabla de hechizos de un monstruo cuando determinas que hechizo lanza, vuelve a tirar.



Hechicero

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

BASTON DE HECHICERO

El Hechicero puede usar el bastón en combate cuerpo a cuerpo con un -1 en la tirada para impactar. El bastón causa (1D6 + Fuerza del Hechicero) Heridas al objetivo. Puede ser usado también de forma defensiva, añadiendo al Hechicero +1 a la Resistencia mientras lo lleva.

El bastón del Hechicero es inherentemente mágico, y una vez por aventura puedes usarlo en la Fase de Poder para repetir la tirada del poder del Hechicero (¡y así evitar un Evento Inesperado!).

El bastón del Hechicero contiene 1 Punto de Poder almacenado en él, pudiendo usarlo el Hechicero al igual que las fichas de Poder.

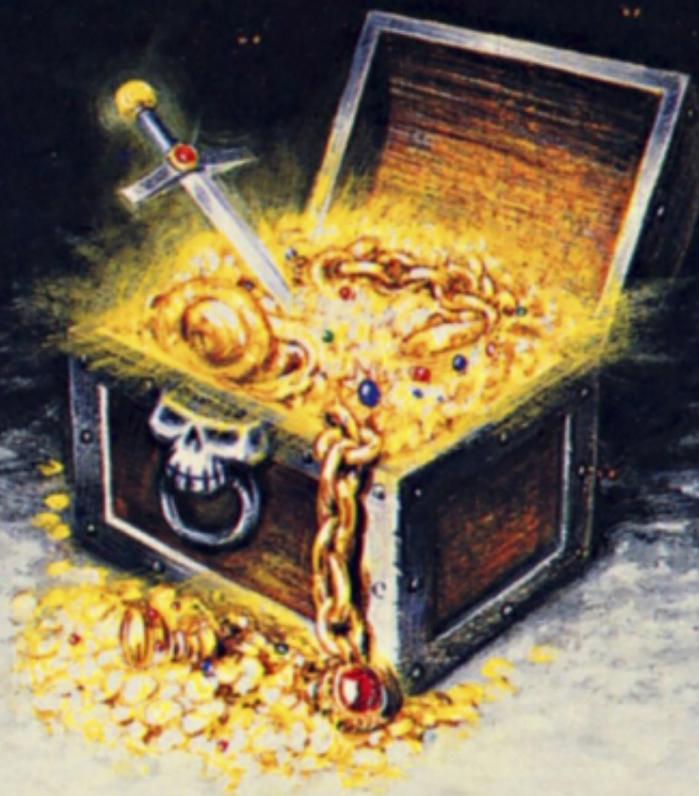
(RPG: El Hechicero puede recargar el bastón visitando la Fuente de Poder).



Hechicero

PERMANENTE

TESORO



TESORO

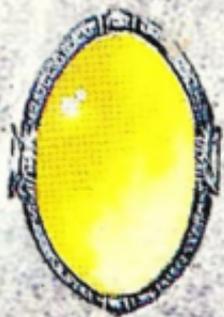
CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

AMULETO DE FURIA

El corazón de este amuleto de cristal rabia con fuego mágico.

Este amuleto permite a un Aventurero que no sea un Hechicero conjurar un hechizo. Si tu Aventurero consigue el amuleto, coge una carta de hechizo al azar.

Tu Aventurero puede intentar conjurar el hechizo una vez por turno, con una tirada igual o superior a su numero de lanzamiento del hechizo, con 1D6. Con un uso exitoso, iel amuleto se desintegra!



USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ESPADA DE HUESO

Esta espada mágica está hecha de una blanquecina sustancia que parece hueso, pero esta tan afilada como el acero.

Tu Aventurero solo puede usar esta espada una sola vez por aventura. Si su ataque impacta, la espada causa 2D6 + Fuerza Heridas.

(RPG: Durante un turno por aventura, el Aventurero puede cambiar todos sus ataques normales y usar esta espada para hacer un solo ataque que cause el daño normal + (1D6 x Nivel de Combate) Heridas extras.)



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO

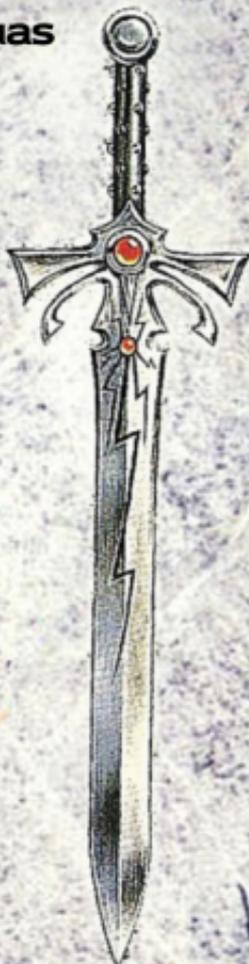


TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO
ESPAÑA BENDECIDA

Templada en las aguas del Templo de Ulric, esta espada es una poderosa arma de pureza.

Mientras tu Aventurero esté usando esta espada solo fallará si obtiene para impactar un 1 o un 2.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ARCO DE TIRANOC

Este poderoso arco fue creado por los Elfos de Tiranoc de una sola rama de madera estelar. Cuando la tierra de Tiranoc fue devorada por el mar, el arco fue llevado al Viejo Mundo, un fabulosos tesoro de un reino destruido.

Este arco es muy poderoso y causa 3 Heridas extra cada vez que impacta.



VALOR
300
M.O.

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PERGAMINO DE IMPULSO SANGUINEO

Una pesada vibracion inunda la estancia hasta que desprende un intenso brillo rojizo.

El Aventurero que porte este pergamino recupera 1D6 Heridas inmediatamente.



VALOR
75
M.O.

Elfo, Enano & Hechicero

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ARCO DE ELTHARION

Este arco está encantado con hechizos élficos que lo hacen mucho más preciso.

Mientras que tu Aventurero esté usando este arco gana +1 para impactar.



VALOR
200
M.O.

Bárbaro & Elfo

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

BOLSA DE ORO

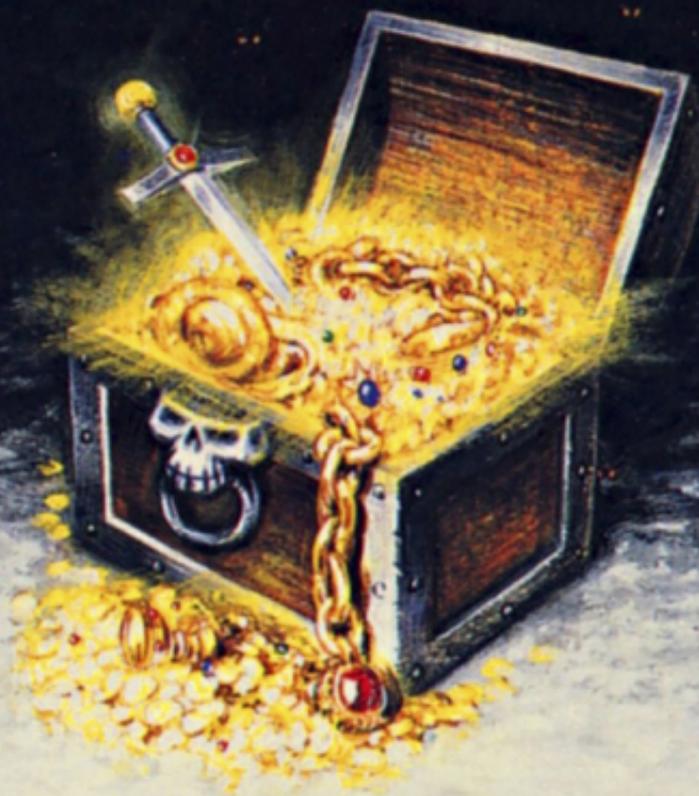
Uno de los Aventureros encuentra una bolsa de cuero en descomposición, atada con una cuerda de cuero. Al abrir la bolsa encuentra unas cuantas Monedas de Oro.

Esta bolsa de cuero contiene 1D6x25 Monedas de Oro.



ANOTAR Y DESCARTAR

TESORO

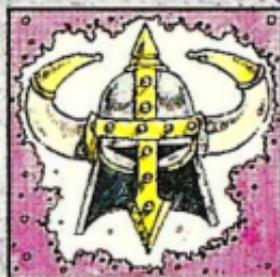


TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

YELMO DE POSESIÓN

Desde dentro de lo más profundo de este feo yelmo, los ojos del guerrero miran hacia fuera con una intensidad inmundada.



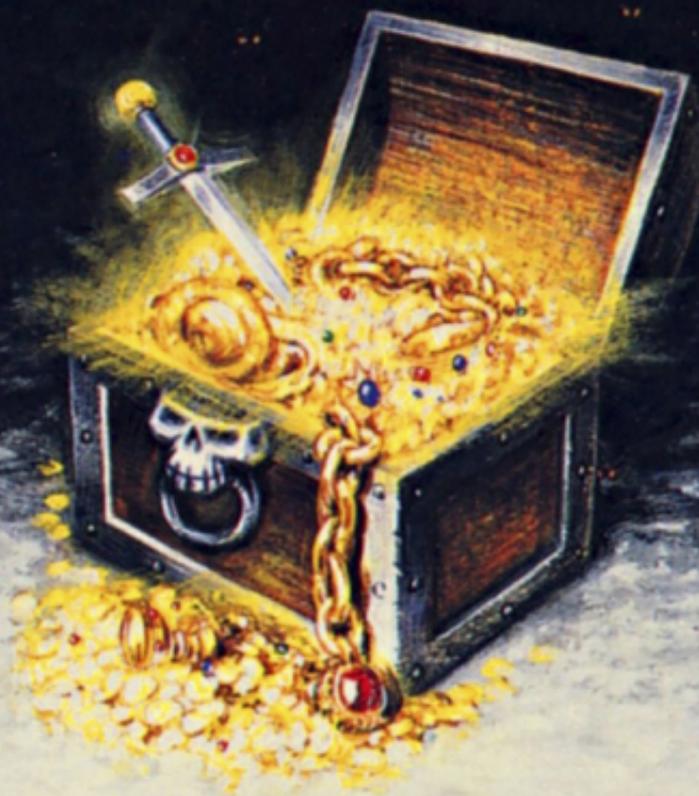
El portador gana +1 a Resistencia. Adicionalmente, una vez por turno, el Aventurero portador del Yelmo, puede intentar hipnotizar a una miniatura que esté en su línea de visión. Tira un dado. Con una puntuación de 6, la miniatura estará hipnotizada durante el resto del turno. Mientras esté hipnotizada, la miniatura pierde 1D6 Ataques.

VALOR
1.000
M.O.

Bárbaro & Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ESPADA DE DRAGÓN

El filo de esta espada es el colmillo venenoso de un Gran Dragón de Fuego y es más antigua que toda leyenda.

Esta espada causa el doble de daño con un resultado para impactar de 5 o 6 natural. Sin embargo, la espada es muy sensible y se niega a ser desenvainada por cualquier Aventurero indigno. Al inicio de cada turno que quieras usar el arma, tira 1D6, si obtienes un 1-3, la espada se niega a ser desenvainada.

(RPG: Este arma no puede ser usada por Aventureros con Nivel de Batalla 3 o inferior).

VALOR
1.200
M.O.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO
CÁLIZ DE BATALLA

Cuando el Aventurero bebe de este cáliz negro, su cabeza se llena de visiones de guerra y conflictos.

Cuando se bebe de este cáliz, el Aventurero gana las siguientes ventajas durante un turno:

- +1 Ataques
- +1 a las tiradas de Impactar
- +1D6 Fuerza al resolver el daño



VALOR
1.000
M.O.

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PERGAMINO DE VENTANA DE VACÍO

Este pergamino crea un oscuro portal, que atrae hipnóticamente a los Monstruos.

El agujero es creado en una casilla vacía que el Aventurero pueda ver. Una vez se activa el agujero, tira 1D6 por cada Monstruo adyacente a él:

- 1-4 El monstruo ignora el agujero y resiste.
- 5-6 El Monstruo es hipnóticamente atraído hasta cruzar el agujero y desaparecer. Al final del turno, el agujero desaparece con una grieta.

Los Aventureros no se ven afectados por el agujero y pueden ignorarlo, aunque no pueden entrar en esa casilla.



Enano, Elfo & Hechicero

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

PERGAMINO ALAS DEL PODER

Una alas coriáceas surgen de la espalda del Aventurero hasta alzarlo en el aire.

Este hechizo permite volar al Aventurero portador. Mientras el Aventurero vuela, no puede hacer ataques y es inmune a los ataques excepto los ataques a distancia y los de naturaleza mágica.

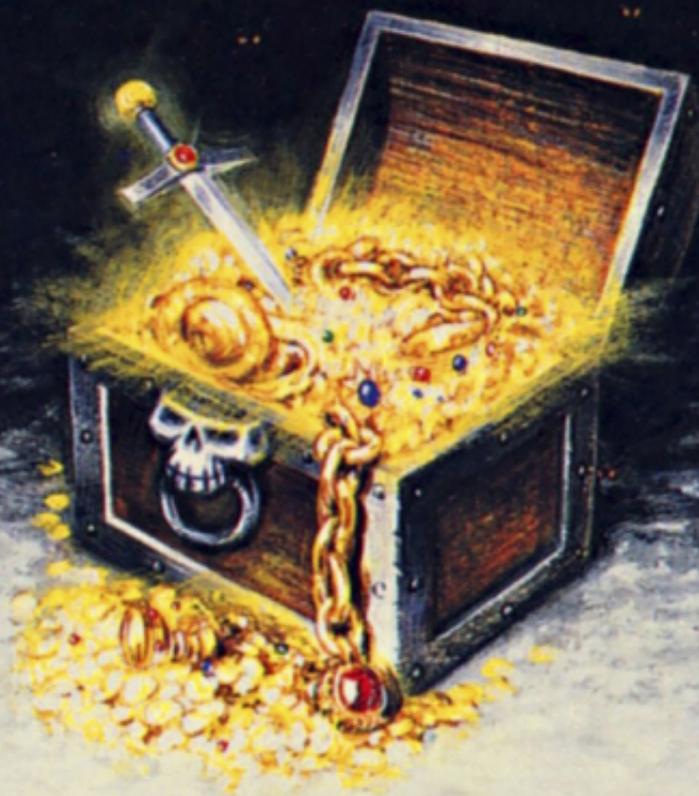
Mientras está en el aire se mueve normalmente y puede ignorar cualquier obstáculo terrenal como abismos y grietas. El hechizo dura un turno completo.



Enano, Elfo & Hechicero

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO
PIEDRA RÚNICA MÁGICA

Los Aventureros encuentran un antiguo objeto de origen enano, una piedra inscrita con una runa brillante.

Esta runa puede ser forjada en armas de filo al contacto de la piedra con el metal. La runa brilla inactivamente y mantiene el filo del arma afilado. Desde ahora este arma es tratada como si fuera mágica.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

SÍMBOLO PRECIADO

Tras una búsqueda exhaustiva, uno de los Aventureros encuentra un pequeño féretro metálico.



El féretro contiene un símbolo que pertenece a los ancianos de una lejana Aldea. Después de la aventura, se puede vender el símbolo a los ancianos por 1D6x200 Monedas de Oro.

(RPG: Como es de imaginar, los Aventureros deben visitar una Aldea para ganar su recompensa).



DESPUÉS DE VENDER, DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

AMULETO DEFENSIVO

Este anticuado amuleto de porcelana está cubierto con una capa de cuero negro agrietado y pelado.

Este amuleto permite al Aventurero cancelar magia hostil. Cuando un hechizo es lanzado contra el portador del amuleto, tira 1D6. Con un resultado de 6, el hechizo se anula y no tiene efectos. El amuleto se puede usar cada vez que se lanza un hechizo al Aventurero.

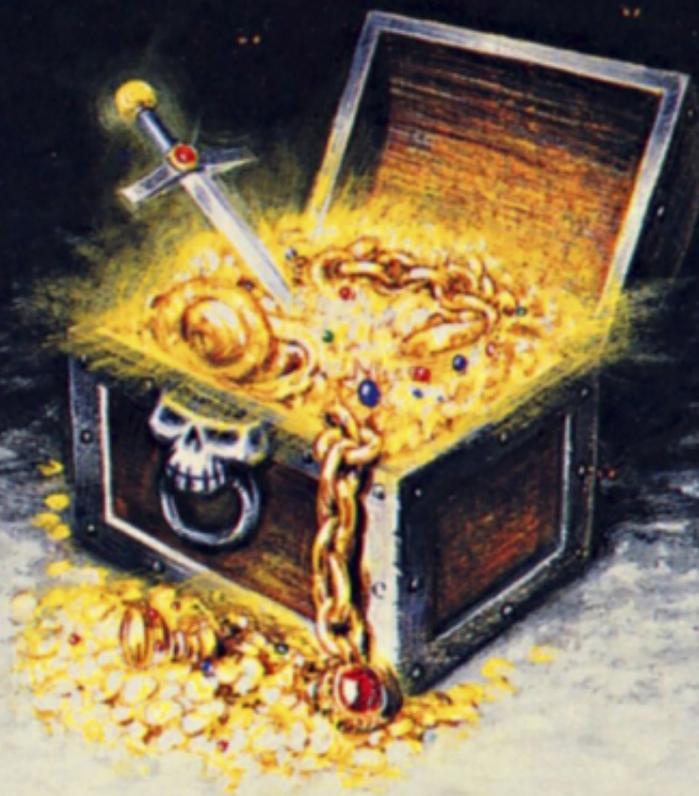
(RPG: Concede al Aventurero la habilidad Resistencia Mágica 6+. Funciona de la misma manera que la habilidad que poseen los Monstruos. Consulta el Libro de Jugar a Rol).



Bárbaro, Enano & Elfo

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

MOCHILA ABANDONADA

Después de buscar por la zona, uno de los Aventureros encuentra una mochila de aspecto destartalado, del tipo que con frecuencia usan los Aventureros.

En la mochila hay 1D3 objetos de tesoro. Roba estas cartas de tesoro de inmediato para ver lo que los Aventureros han encontrado.

El Aventurero que recibe estas cartas puede guardar todos los objetos para sí mismo, o contarlos como objetos con el propósito de repartir el tesoro.

USAR Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

PISTOLA Y BALAS

Después de una minuciosa búsqueda, uno de los Aventureros encuentra una caja de madera grabada, que contiene una pistola y un disparo.

La pistola es un arma de proyectiles con Fuerza 6. Tiene un alcance de 6 casillas. Se tarda un turno para recargar el arma tras haber disparado.

La pistola viene con suficiente balas y pólvora para una aventura.

(RPG: La pistola puede ser recargada visitando el Maestro en Armas de Fuego como de costumbre).



VALOR
1.000
M.O.

Enano & Hechicero

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ANILLO DE LA BÚSQUEDA

Este anillo resplandeciente está formado por un material que parece un mercurio. Una vez colocado en el dedo, el anillo cambia y cambia como una banda de metal líquido brillante.

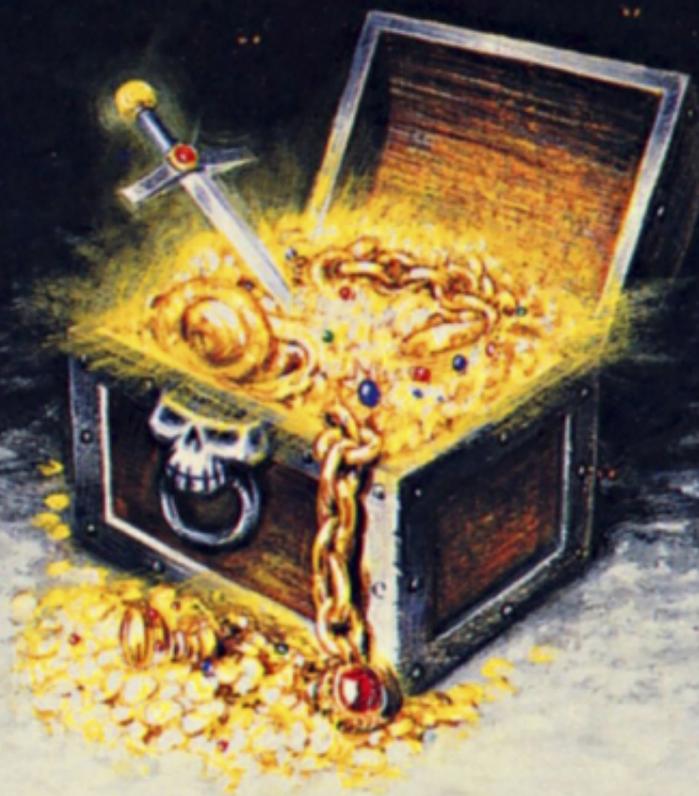


El anillo permite que tu Aventurero intente evitar una trampa que acaba de activar. Tira un 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3, la magia del anillo no funciona y la trampa funciona de forma normal. Sin embargo, con un resultado de 4, 5 o 6, la trampa es mágicamente desarmada y no funciona.

VALOR
500
M.O.

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO
PIEDRA DE VELOCIDAD DEL MARQUÉS

Michel d'un doing (un dedo) era un poderoso hechicero de Bretonia. Trabajó mucho para crear una serie de artefactos encantados para ser utilizados por nobles caballerescos de ese reino. Lástima que el ingrediente esencial de cada artefacto era hueso pulverizado de un dedo humano. Michel creó 9 en total...



Durante solo un turno, tu Aventurero puede añadir +2 a su movimiento y destrabarse automáticamente.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO

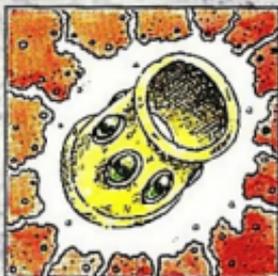


TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

BRAZALETES DE DISPARO RAPIDO

Estos brazaletes fueron creados por los elfos para complementar la banda de plata legendaria de Loren.



Estos brazaletes proporcionan a tu Aventurero +1 Ataques por turno con armas de proyectiles.



Bárbaro & Elfo

PERMANENTE

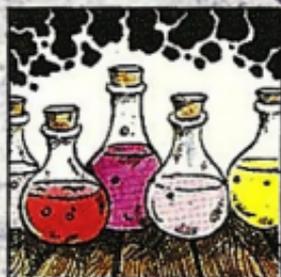
TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO
POCIÓN DE CAMINAR ACUÁTICO

Este efervescente líquido tiene el sabor salado reminiscente del propio mar.



Después de beber esta poción tu Aventurero puede caminar sobre áreas de agua hasta (3 x su Movimiento normal) casillas por turno. Esta poción es efectiva durante un turno.



USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

MAPA

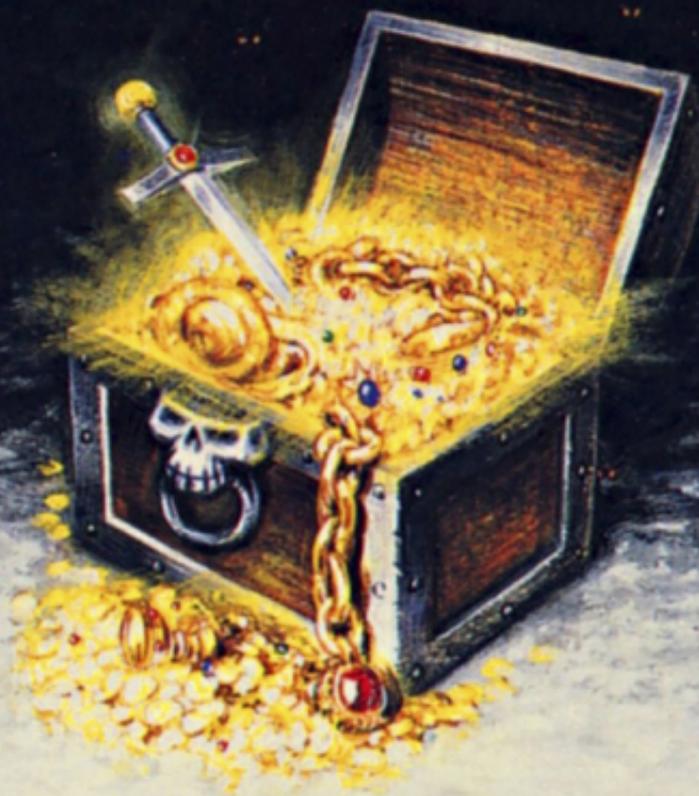
Después de una exhaustiva búsqueda, uno de los Aventureros encuentra un tubo de madera sellado herméticamente.

El tubo contiene un antiguo mapa del subterráneo. Al mirar el mapa, se puede ver que hay una puerta secreta que da a la siguiente estancia que viene. En la próxima estancia coloca una puerta extra en una pared vacía. Más allá de la puerta hay una sola Estancia Subterráneo. Cuando los Aventureros entran en la cámara, roban 2 Cartas de Evento. Una vez los eventos se resuelvan, los Aventureros ganan 2 objetos de tesoro por derrotar a cualquier Monstruo que había dentro.



USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ANILLO DE INVISIBILIDAD

Tan pronto como te colocas este anillo, desapareces de la vista de los demas.



Mientras portas este anillo tu Aventurero es invisible y no puedes ser atacado. El podrá combatir de forma habitual. El efecto de invisibilidad permanece durante un turno, y el anillo solo puede ser usado una vez por aventura.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRANEO

ANILLO DE PROTECCIÓN

Este pequeño anillo tiene la imagen de un escudo engarzada en lo más alto de su superficie.



Mientras lleve este anillo tu Aventurero consigue +1 a la Resistencia.



PERMANENTE