

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO
PIEDRA DEL ALBA

Esta piedra de aspecto cristalino esta engarzada en un broche de metal y brilla con una luz pálida, como la luz del alba.



La Piedra del alba puede ser utilizada para restaurar todas las Heridas de un Aventurero inmediatamente, incluso si sus Heridas se han reducido a 0 y está muerto.

VALOR
500
M.O.

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

CAPA DE INVISIBILIDAD

Esta capa atrapa la luz de una forma extraña, volviéndose casi transparente.

Mientras lleve puesta la capa, el Aventurero se considerará invisible y no podrá ser atacado, aunque el podrá luchar normalmente. La Capa contiene suficiente poder para mantener invisible al Aventurero un turno completo.



VALOR
200
M.O.

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

INCIENSO DE ARKAI

Este polvo plateado brilla dentro del cofre donde está almacenado.



Después de que tu Aventurero haya esnifado este incienso su velocidad se dispara, permite inmediatamente mover otras 3D6 casillas, sin poder ser trabado.

Este incienso puede ser utilizado en cualquier momento. Una vez utilizado, debe ser descartado.



USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

CINTURÓN DE GAGRON

Este grueso cinturón de cuero perteneció a Gagron, el Enano Matagigantes. Tiene grandes propiedades mágicas capaces de curar la herida más profunda.

Cada vez que las Heridas de tu Aventurero se reduzcan a 0 el portador de este cinturón deberá tirar 1D6 al final del turno (siempre y cuando no haya empleado otros métodos para curarse este turno). Con un resultado de 1-2 no tiene efecto, pero con 3, 4, 5 el cinturón recupera 1D6 Heridas. Con un 6 el cinturón recupera 2D6 Heridas. Una vez colocado, el Aventurero no podrá desprenderse de él.

VALOR
500
M.O.

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

ESPADA BERSERKER

Esta brutal arma ha sido forjada rudamente con un material parecido al metal, y tiene siniestra runas grabadas en su filo.

Cuando la empuña el Bárbaro, la espada añade un +1 a las tiradas para comprobar si el Bárbaro entra en estado de Furia Asesina. Cuando la utilizan el resto de Aventureros no obtiene ningún efecto.



Bárbaro

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

ESPADA MORDEDORA

Esta arma ha sido mágicamente forjada con un filo aserrado, capaz de rasgar el metal como si fuera papel.

Mientras tu Aventurero utilice esta espada, cada ataque ignora el primer punto de armadura de su oponente.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

AMULETO DEL CONOCIMIENTO

Tan pronto como tocas este amuleto, el mundo parece mucho más comprensible...

Este amuleto permite al Aventurero asimilar los conocimientos adquiridos por el entrenamiento más rápidamente. El entrenamiento cuesta 300 monedas de oro menos al entrenar para subir al próximo nivel.



USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

MARTILLO DE GUERRA

Antigua arma de guerra, forjada con un intenso oro resistente, perfecta para hacer entrar en razón a cualquier oponente.

Este arma causa +1 Heridas cada vez que el portador impacta al adversario.



Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

GUANTELETE DE DAMZHAR

Este recio guantelete de hierro está cubierto de runas de aspecto enano.



El guantelete de Damzhar otorga a su portador +1 Ataque con un -1 al Impactar y un +1 a la Fuerza.

Si tu Aventurero está equipado con dos guanteletes, su poder combinado otorga un +1 Ataque adicional (consiguiendo un +3; 1 por cada guantelete +1 por el ataque adicional) con un +1 al Impactar y causando 4D6 Heridas.

VALOR
500
M.O.

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

FRASCO DE VENENO

En una esquina polvorienta hay un pequeña botella de cristal con un líquido morado y una etiqueta negra.

Este veneno puede añadirse en felchas o armas causando 1D6+2 Heridas si impactan.

Hay suficiente líquido para aplicar durante 1D6 veces, una única vez por turno.

Cada aplicacion devalora su precio en 50 monedas de oro.



VALOR
1D6x50
M.O.

USAR HASTA AGOTAR Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

ARMADURA GRIS DE ESCALÓN

Esta resistente armadura grisácea está realizada con placas de un material parecido a la roca, pero extremadamente resistente.



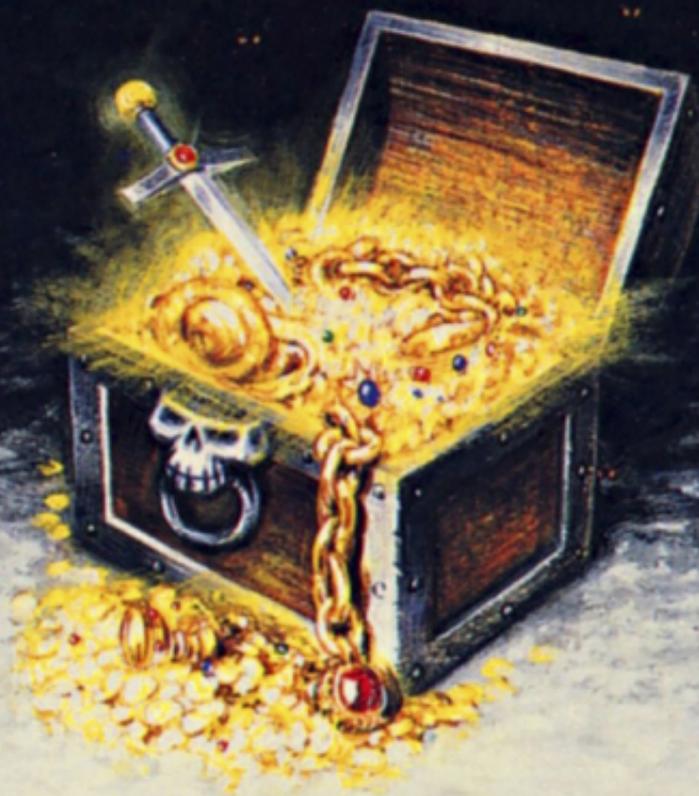
Mientras el Aventurero vista esta armadura tira 1D6 por cada impacto. Con un 1 la armadura se rompe y debe ser descartada. Cualquier otro resultado indica las Heridas que la armadura absorbe.

VALOR
400
M.O.

Bárbaro & Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

BUSCACORAZONES

El filo de esta arma ha sido encantado mágicamente para ser capaz de guiar la mano de su portador hacia su objetivo.

Una vez por turno, mientras el Aventurero utilice este arma, puede repetir uno de los Ataques que haya fallado.



VALOR
500
M.O.

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

HOJA DE COURONNE

Esta es la espada que forjo un maestro herrero Bretoniano, para defender a su reino de las huestes de no-muertos hace muchas centurias.

Mientras utilice esta espada, cada Monstruo No-muerto adyacente al Aventurero sufre 1 Herida (sin modificadores por Fuerza o Armadura) adicional automática al final de cada turno, tras cualquier tirada de Regeneración que puedan efectuar.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

BOTAS DE PIEL DE QUARG

Estas botas están realizadas en un extraño y ligero cuero, cubiertas de cintas de múltiples colores.



Un turno por aventura, mientras el Aventurero lleve estas botas, obtiene un +2 al Movimiento. Si tu Aventurero trata de venderlas, ningún comerciante lo considerará seriamente, y rehusará comprarlas.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

ESPADA DE COBRE FULGURANTE

Esta espada parece que posee vida propia, atacando a sus enemigos con arcos rápidos, amplios y precisos.

Mientras el Aventurero utilice esta espada obtiene +1 Ataques.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

BRAZALETE DE ASHAIN

Esta delgada banda de oro se ajusta perfectamente a la muñeca de su portador, incluso sobre su armadura.



Mientras la lleve puesta el Aventurero podrá sumar un +3 a sus Heridas iniciales.

VALOR
350
M.O.

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

BRAZALETE DE TRANSFORMACIÓN

Este brazalete liso de bronce posee una única runa incrustada en su superficie.



Una vez colocado el brazalete tu Aventurero puede tomar la apariencia (y sólo la apariencia) de cualquier otra criatura. Mientras permanezca transformado no podrá ser atacado siempre y cuando el no ataque. Tan pronto como el Aventurero ataque a un Monstruo los efectos del brazalete desaparecen.

VALOR
350
M.O.

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

ESPADA DE BRONCE PUNZANTE

Las runas de esta espada brillan suavemente. Es un arma ligera y equilibrada.

Mientras el Aventurero utilice esta espada, obtiene un +2 a la Iniciativa.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

SORTIJA DE IRA

Esta sortija plateada e incandescente, brilla siempre con una luz sobrenatural.



Esta sortija permite a su portador entrar en un estado de furia y destrucción que raya la locura. Tira 1D6 al inicio del turno. Con un 2+ doblará su número de Ataques. Sin embargo, con un resultado de 1, el Aventurero doblará sus Ataques pero deberá atacar al Aventurero más cercano, moviéndose si es necesario. Además, mientras este en este estado de furia no se considera trabado. Los efectos duran un turno completo.

VALOR
400
M.O.

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

ANILLO DE DADAAN

Este anillo resulta especialmente pesado para su tamaño crépita lleno de poder.



El anillo de Dadaan permite al Aventurero lanzar un hechizo. Tan pronto como el Aventurero halle el anillo coge una carta de hechizo al azar; este será el hechizo que contiene el anillo.

El portador del anillo puede lanzar el hechizo almacenado de forma automática en cualquier momento. Después de utilizarlo, el poder mágico del anillo se agota y queda inservible.



USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

ESPADA DE LA RESISTENCIA

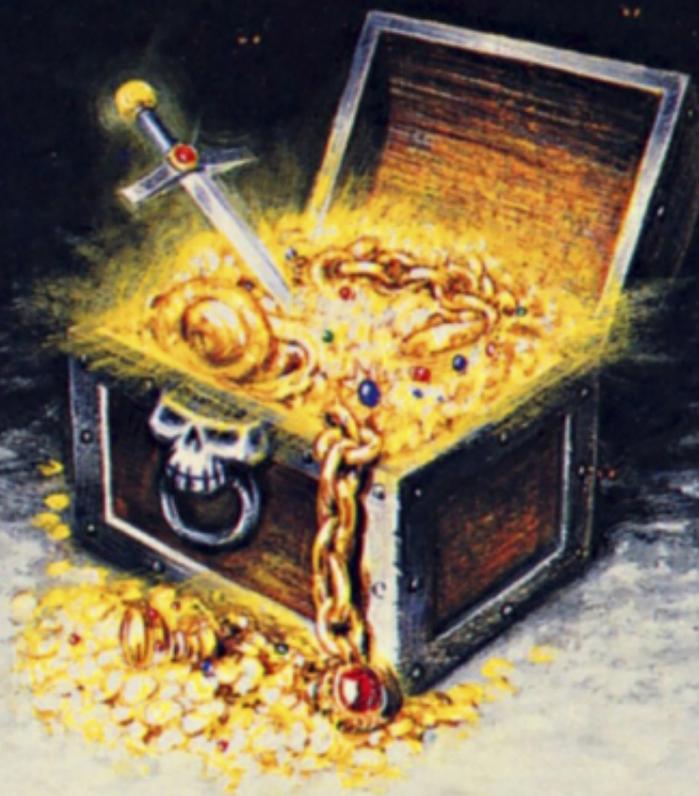
La espada fue forjada con poderosos hechizos defensivos, protegiendo a su portador de sus enemigos.

Mientras utilice esta espada, el Aventurero obtiene un +1 a la Resistencia.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

ESPADA DE PIEDRA

Tan pronto como el Aventurero empuña esta arma, siente que su piel se transforma en piedra, aunque permanece tan flexible como siempre.

Mientras el Aventurero empuñe esta espada obtiene un +2 a su Resistencia.



VALOR
500
M.O.

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

CORONA DE LA NOCHE

Esta corona negra como el azabache está formada por bandas de acero en donde extrañas runas brillan con una luz incandescente.

Mientras lleve puesta esta corona, el Aventurero puede intentar resistir un hechizo lanzado contra él por turno. Tira un 1D6; con un 1-5 la corona falla en el intento de dispersar el hechizo. Con un 6 la corona funciona y el hechizo no le afecta.



Hechicero

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

ESPADA DE LA MUERTE

Esta espada contiene un poder que apenas puede ser controlado, y que abrumba a su portador.

Una vez por aventura, el Aventurero puede utilizar el poder de esta espada para incrementar su Fuerza hasta 10 durante este turno.



VALOR
400
M.O.

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

CASCO DEL DRAGÓN

Este antiguo casco élfico posee una poderosa runa de fuego grabada sobre el visor.

Mientras utilice este casco, el portador obtiene +2 a la Resistencia contra todos los Ataques basados en el fuego.



Bárbaro & Elfo

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

JOYA DE ENERGÍA

Esta brillante joya, engarzada en un broche de plata, es capaz de almacenar la magia.

La joya contiene 1D6 puntos de poder que el Hechicero puede utilizar para lanzar sus hechizos. Una vez utilizados, la joya no puede recargarse y deberá descartarse.



Hechicero

USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

GUANTELETE DE DAMZHAR

Este recio guantelete de hierro está cubierto de runas de aspecto enano.

El guantelete de Damzhar otorga a su portador +1 Ataque con un -1 al Impactar y un +1 a la Fuerza.



Si tu Aventurero está equipado con dos guanteletes, su poder combinado otorga un +1 Ataque adicional (consiguiendo un +3; 1 por cada guantelete +1 por el ataque adicional) con un +1 al Impactar y causando 4D6 Heridas.

VALOR
500
M.O.

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

MATA GIGANTES

Esta gran arma sólo puede ser empuñada a dos manos, y aún así requiere de un poderoso guerrero para usarla de forma efectiva.



Mientras el Aventurero empuñe esta espada, obtiene un +3 a la Fuerza. La espada requiere de las dos manos para utilizarla correctamente, por lo que no se podrá utilizar otra arma u escudo.

VALOR
250
M.O.

Bárbaro, Elfo & Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

RUNA DE LA MUERTE

Esta piedra posee una runa enana grabada en su superficie que se calienta al ser tocada.

Cuando se funde la runa al tomar contacto con cualquier filo de un arma, la piedra rúnica brilla y graba la runa de la muerte en el arma, convirtiéndose la runa en polvo.

La runa de la muerte queda permanentemente grabada. Si en la tirada para Impactar obtienes un 6 natural, el arma causa 2D6 Heridas adicionales al objetivo.



USAR UNA VEZ Y PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ANILLO DE CHESHNAKK

Cheshnakk fue un gran hechicero de Arabia, cuya especialidad era la confección de alfombras mágicas. Sin embargo, su mayor creación fue el anillo de Cheshnakk, que puede transportar a su portador hacia cualquier lugar.

Mientras lleve este anillo, el Aventurero puede, en cualquier momento, abandonar el subterráneo y ser transportado a un lugar seguro. Estará fuera de esta aventura, y dará con el grupo en el próximo Asentamiento.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ESCUDO DE PTOLOS

El escudo exuda una bruma mágica alrededor de su portador, haciendo que sea más difícil localizarlo en el combate.

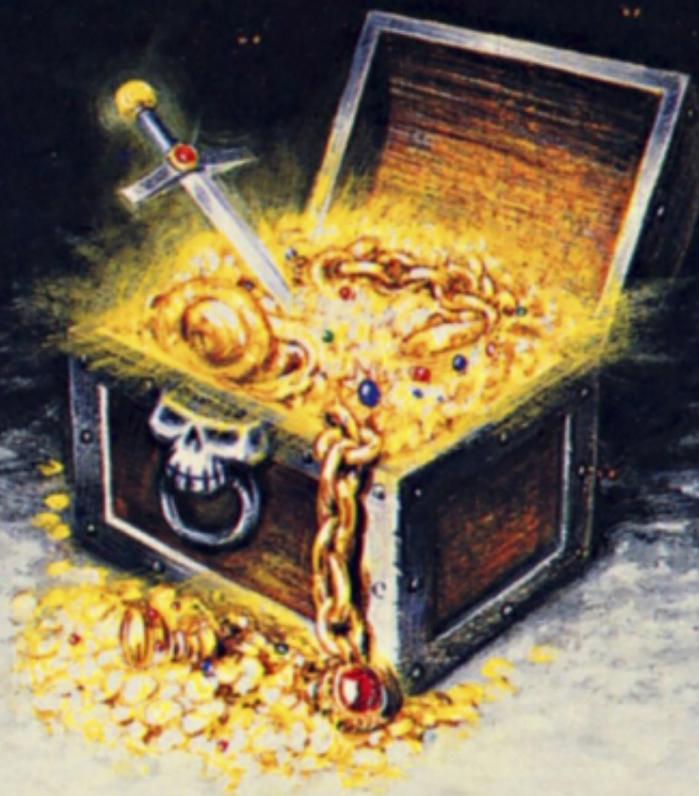
El escudo proporciona +2 a la Resistencia. Además, la primera vez que su Marcador de Aventurero es extraído para determinar quién es impactado por un disparo de proyectiles, puedes volver a colocar su marcador y repetir la extracción. Si vuelve a salir en turnos posteriores será impactado normalmente.



Bárbaro, Elfo & Enano

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

GEMAS DE VIDA

Estas pequeñas gemas brillan con una extraña y etérea energía.

Estas gemas siempre se encuentran por parejas. Una es conservada por el Aventurero mientras la otra se conserva en un lugar seguro. Si el portador muere, inmediatamente después de su muerte su cuerpo comienza a brillar y se transforma en un punto de luz que es absorbido por la gema. Lo único que deja atrás son los objetos de equipo mundanos, como vendas, cuerdas...

Si el resto de Aventureros sobreviven a la aventura, y vuelen a juntar las dos gemas de nuevo, el poder mágico de las gemas devuelven al cuerpo del Aventurero del reino de los muertos, justo como se encontraba antes de la aventura.



USAR UNA VEZ Y DESCARTAR

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

CASCO DEL VISIONARIO

Este oscuro casco no tiene una abertura para los ojos. Sin embargo, su portador es capaz de ver claramente incluso en la tenue luz del subterráneo.

Mientras lleve este casco, el Aventurero obtiene un +1 a la Resistencia como normalmente. Además, este casco permite a su portador ver y moverse por el subterráneo como si estuviera equipado con una linterna.



Bárbaro, Enano & Elfo

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

PIEDRA DE VIDA

La piedra de la vida tiene el poder de drenar la energía vital cercana y transferirla a su portador.

Una vez invocado el poder de la piedra, elige a otro Aventurero del grupo.

Tu Aventurero poseerá el mismo número de Heridas que ese Aventurero.

Este hechizo no podrá utilizarse para incrementar las Heridas del Aventurero por encima de las iniciales.



VALOR
500
M.O.

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

ESPADA MÁGICA

El filo de esta espada resplandece con un brillo dorado.

Mientras utilice esta espada podrá atacar a Monstruos que solo pueden ser afectados por armas mágicas.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

CARCAJ MÁGICO

Este carcaj esta realizado en un suave cuero, y unas poderosas runas están grabadas en su superficie.



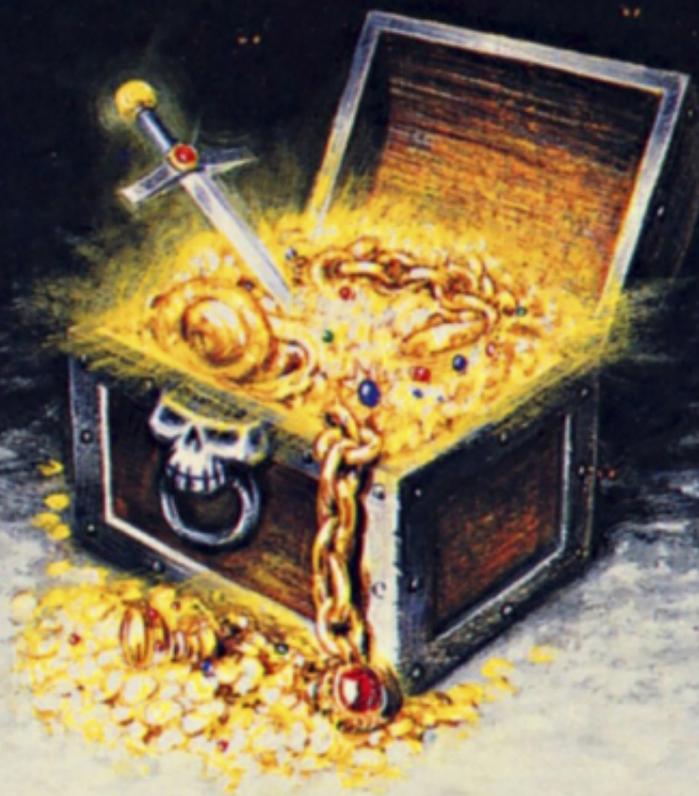
Cualquier flecha y pivote de ballesta colocado en este carcaj quedan inmediatamente encantados y pueden afectar a Monstruos que sólo pueden ser heridos por armas mágicas.



Bárbaro & Elfo

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA SUBTERRÁNEO

ESPADA BLOQUEADORA

La espada parece moverse con vida propia, lanzándose hacia el arma enemiga, y deteniendo su ataque.

Mientras utilice esta espada, el Aventurero puede intentar bloquear un solo ataque.

Tira 1D6, con 1-3, la espada falla en su intento de bloqueo, con un 4+ el ataque es desviado por la espada y no tiene efecto.

VALOR
400
M.O.



PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

RUNA COMEHECHIZOS

Esta runa contiene un poderoso contra hechizo. Es capaz de absorber la magia que hay alrededor.



Cuando se funde la runa al tomar contacto con cualquier filo de un arma, la piedra rúnica brilla y graba la runa de la muerte en el arma, convirtiéndose la runa en polvo. La runa queda grabada para siempre.

Cualquier hechizo lanzado contra el portador del arma rúnica fallará si obtienes 5+ en 1D6.

VALOR
800
M.O.

USAR UNA VEZ Y PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

BÁCULO DEL COMANDANTE

Este báculo pose runas de obediencia grabadas en su superficie hace largo tiempo.

Una vez por Evento el Hechicero puede utilizar el Báculo para tratar de controlar a uno de los Monstruos sobre el tablero. El Báculo debe ser utilizado en el momento en que los Monstruos son colocados.

Si el Hechicero obtiene un 5+ en 1D6 podrá elegir a uno de los Monstruos y realizar con él la acción que desee, siempre y cuando no cause daño a si mismo. El Monstruo lucha en la Fase de los Aventureros, y el Hechicero no recibe monedas de oro si consigue eliminar a otro Monstruo. Al final del turno, el Monstruo controlado vuelve a la normalidad.



Hechicero

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

TABLA DE ADAIN

Esta tabla de piedra pesa muy poco para su tamaño y está cubierta de incomprensibles y extraños símbolos.

Cuando es utilizada por un Hechicero, la Tabla de Adian permite al Hechicero repetir algunos o todos los dados para determinar los hechizos que aprende cuando sube de nivel de combate.



Sólo puedes repetir la tirada una vez y aceptarla, aunque sea peor.



Hechicero

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

HOJA DE GROMRIL

Esta poderosa hacha a dos manos enana, es capaz de atravesar prácticamente cualquier armadura conocida.



Esta hacha ignora todas las armaduras, excepto las mágicas y causa el doble de daño con cada impacto. Sin embargo, el hacha es particularmente sensible, y no podrá ser empuñada por un Aventurero de nivel 2 o inferior. El Filo de Gromril requiere ambas manos, no podrá combinarse con un escudo.

VALOR
1.200
M.O.

Bárbaro & Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

COLMILLO DE HIELO

Esta arma de filo azul pálido, exuda un aura que parece congelar el aire.

Mientras empuñe el Colmillo de hielo, sólo puede realizar un Ataque por turno.

Sin embargo, si impacta y causa al menos 1 Herida (después de aplicar los modificadores por Resistencia, armadura y cualquier regla especial) el objetivo muere de forma automática. Un impacto del Colmillo de hielo puede provocar un barrido letal.



VALOR
750
M.O.

USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

TALISMÁN DE OBSIDIANA

Este oscuro talismán palpita levemente y el aire a su alrededor se vuelve más pesado.

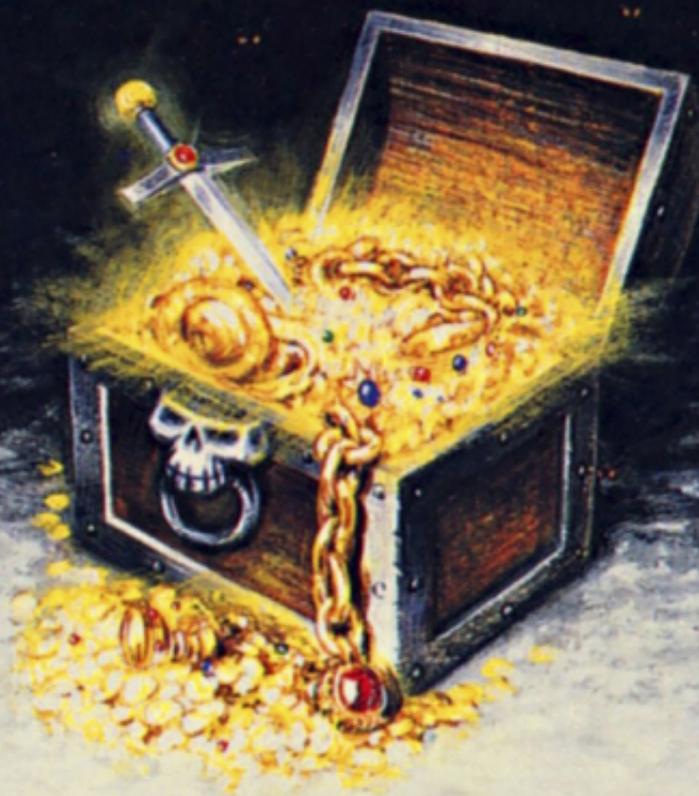


Este talismán anula el poder de cualquier Hechicero o cualquier otro lanzador de hechizos adyacente a él. Cualquier hechizo lanzado por cualquier modelo adyacente falla con un 4+ en 1D6 y el poder utilizado para lanzarlo es canalizado por el Talismán para recuperar 1D6 Heridas. Si el portador trata de lanzar un hechizo sobre sí mismo tira 1D6, con un resultado de 1 el hechizo no funciona.

VALOR
500
M.O.

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ESPADA HIDRA

Bañada en la sangre de una Hidra al ser forjada, la espada adquirió algunas propiedades de la terrible bestia.

Con cada impacto realizado, la espada causa 6D6 Heridas adicionales.



USAR UNA VEZ POR AVENTURA

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ESPADA DE LA DESTRUCCIÓN

La espada resuena con un profundo zumbido y palpita levemente.

Cuando es desenfundada, la espada anula toda la magia en 1 casilla adyacente al portador.

Mientras este desenfundada el portador, y cualquier modelo adyacente a él no podrá utilizar ni se beneficiará de cualquier objeto mágico que posea o hechizos. Además la espada causa +1 Herida y otorga al portador la habilidad de Disipación Mágica 6+.



VALOR
750
M.O.

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ESPADA DESGARADORA

El filo de esta espada desgarrar como una sierra, atravesando armadura, carne y hueso.

Esta espada causa 2D6 Heridas adicionales en cada impacto. Además, la espada ignora los dos primeros puntos de armadura si en la tirada para Impactar obtienes un 5 ó 6 natural.



VALOR
1.200
M.O.

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

BROCHE DE PODER

El broche brilla tan intensamente que es imposible fijar la vista en él, y contiene la energía de una estrella fugaz.



Al final de cada turno el Hechicero puede utilizar el Broche para almacenar los Puntos de poder que no ha utilizado hasta un máximo de (6+ Nivel de combate).

El poder almacenado puede utilizarse en cualquier momento, como los puntos de poder normales. Además, la brillante aura del broche, distrae a los Monstruos proporcionando un +1 a su Resistencia.



Hechicero

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

CORONA DE LA HECHICERÍA

Una vez colocada la corona, el portador es capaz de ver las energías mágicas como las ven los practicantes de la hechicería.

La Corona de la Hechicería permite a cualquier Aventurero que de otro modo no podría lanzar hechizos, lanzarlos y utilizar los objetos utilizados sólo por estos. El Aventurero es capaz de utilizar su armadura. Tan pronto como se ponga la corona, coge dos cartas de hechizo al azar de cada mazo; estos serán los Hechizos que es capaz de lanzar.

Cada turno tu Aventurero posee tantos puntos de poder como un Hechicero de nivel 1 (1D6+1 en la fase de poder), y puede lanzar uno o más hechizos como normalmente. Sin embargo, cada vez que el Aventurero lance un hechizo tira 1D6. Con un resultado de 1 el hechizo falla y tu Aventurero queda inmovilizado por el contragolpe de la energía mágica y no podrá hacer nada el resto del turno. Mientras esté inmovilizado los Monstruos impactarán con 2+.

VALOR
1.000
M.O.

Bárbaro, Elfo & Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

CÁLIZ DE LA HECHICERÍA

Este tosco cáliz de metal se encuentra en un pequeño nicho de la pared, y está cubierto de polvo y telarañas. Frotando la mugre que ha cubierto el cáliz durante años, el Hechicero lo reconoce como el Cáliz de la Hechicería.

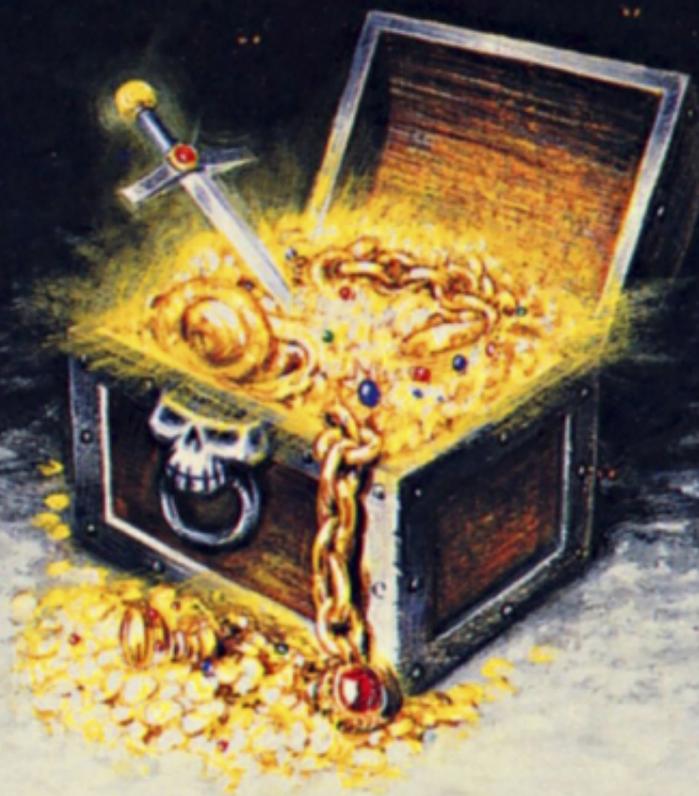
El Cáliz de la hechicería actúa como una fuente de poder para los Hechiceros. El Hechicero puede extraer tantos puntos de Poder del Cáliz como desee. Por cada punto de poder que extraiga tira 1D6. Todos los puntos extra que el hechicero desee obtener del Cáliz deben tirarse a la vez. Por cada 1 obtenido, el Hechicero perderá 1D6 Heridas, sin modificador por armadura o Resistencia posible.



Hechicero

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

LIBRO DE CONOCIMIENTOS ARCANOS

Este libro de cubiertas agrietadas y resquebrajadas, está cerrado con un candado de metal. Una vez abierto las páginas del libro susurran con vida propia.

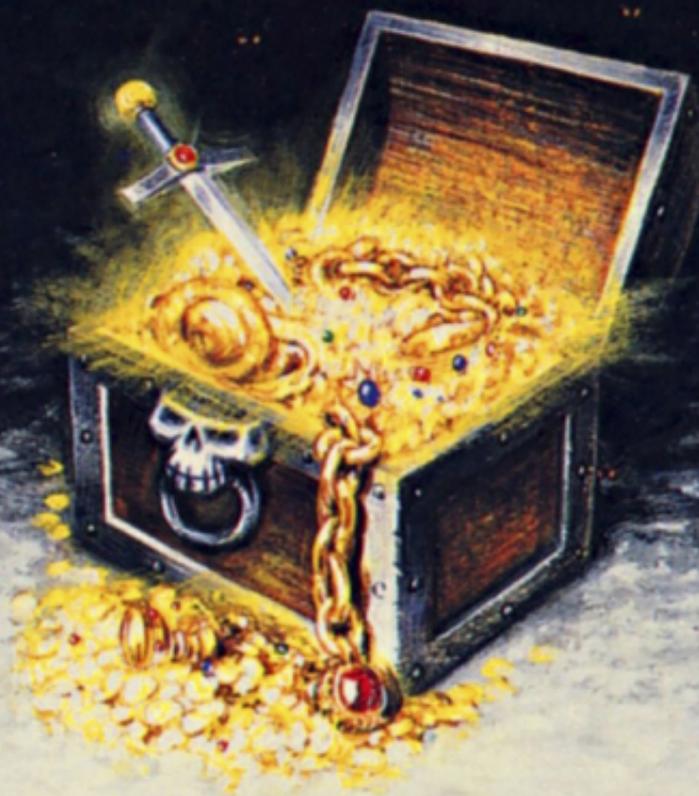
El Libro de conocimientos arcanos posee hechizos que el Hechicero puede lanzar. Tan pronto como el libro es hallado, tira 4D6, estos dados son utilizados para elegir hechizos de la misma forma que el Hechicero gana hechizos al subir de nivel. Cada hechizo del libro puede utilizarse automáticamente una vez, y no requieren e puntos de Poder para activarlos. Una vez lanzado, la página que lo contenía se convierte en polvo.



Hechicero

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ESPADA DE BRONCE FULGURANTE

Tan pronto como es empuñada, la espada ataca con una rapidez increíble.

La espada proporciona +2 Ataques a quién la utilice.



VALOR
450
M.O.

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ARMADURA DE TAAKAN

Esta negra armadura completa, con docenas de runas de batalla grabadas en su peto, brazos y casco, se dice que actúa con vida propia atacando a sus enemigos con renovado vigor.

Mientras lleve la armadura de Taakan tu Aventurero obtiene los beneficios normales de una armadura y casco de su tipo (+5 a la Resistencia, -1 al Movimiento). Cada vez que un enemigo hiere al portador de la armadura, ésta reacciona de inmediato obligando a su portador a atacar de nuevo. Tu Aventurero puede realizar un solo ataque (adicional a los que tuviese el Aventurero) contra el enemigo que lo hirió. Ten en cuenta que si este ataque no provoca un barrido letal.

VALOR
1.500
M.O.

Bárbaro & Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

ESCUDO ENCANTADO

La superficie de este escudo está pulida como un espejo.

Este escudo proporciona a su portador un +3 a la Resistencia, pero no puede ser combinado con cualquier otro tipo de armadura excepto cascos, hasta que el Aventurero alcance el nivel 4 o superior. El escudo no puede utilizarse si el Aventurero empuña un arma a dos manos.

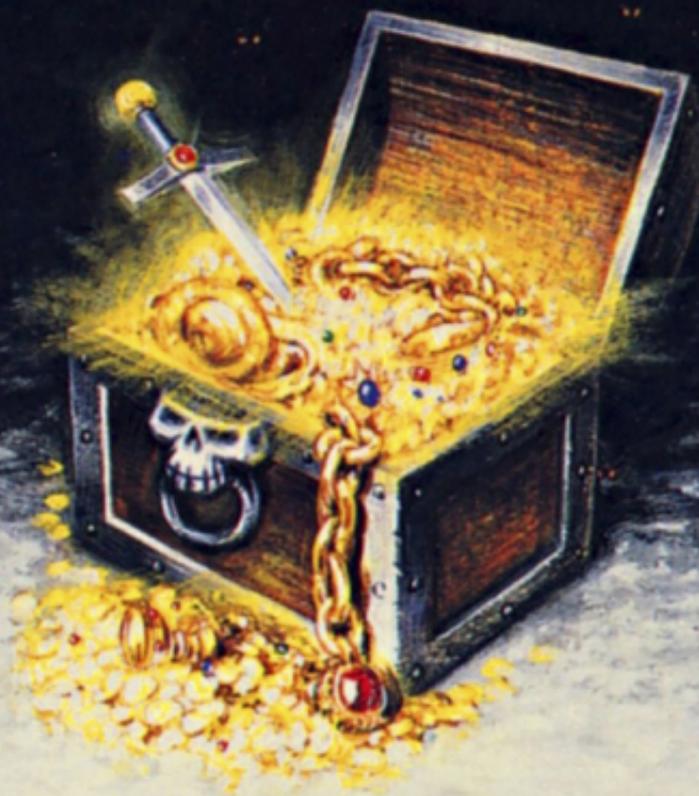


VALOR
500
M.O.

Bárbaro, Elfo & Enano

PERMANENTE

TESORO



TESORO

CARTA TESORO ESTANCIA OBJETIVO

AMULETO ENCANTADO DE JADE

El amuleto parece haber sido modelado por el efecto del mar.

El amuleto encantado de jade permite al Aventurero regenerar sus (1 x Nivel de combate) Heridas por turno, hasta el máximo de Heridas iniciales. Cada vez que utiliza el poder del amuleto, tira 1D6:

- 1 El amuleto se convierte en polvo y te causa 1D6 Heridas sin modificadores de ningún tipo.
- 2 El amuleto no tiene efecto este turno.
- 3-6 El amuleto funciona.

El amuleto deja de funcionar cuando las Heridas del Aventurero queden reducidas a 0.



USAR UNA VEZ POR TURNO