# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# EMPLASTO CURATIVO

Entre los escombros de la estancia, encuentras una botella negra que contiene una pasta espesa y amarillenta. Es un Emplasto Curativo.

El Emplasto Curativo puede devolver 2D6 Heridas a un único Aventurero, o 1D6 Heridas a 2 Aventureros diferentes.



VALOR
100 M.O.
SIN USAR

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

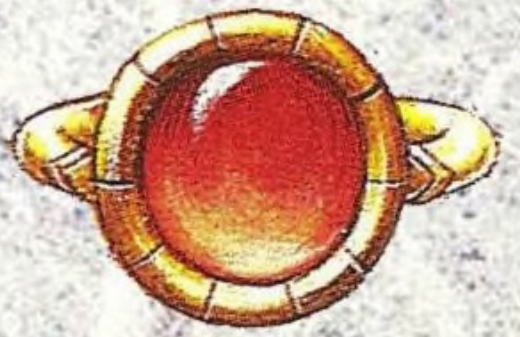
CARTA TESORO

# ANILLO DE INVISIBILIDAD

**Cuando te pones este anillo en el dedo, te desvaneces a los ojos de los demás.**

Cuando utilices el Anillo de Invisibilidad, tu Aventurero no podrá ser atacado. Él podrá atacar de la forma habitual.

El anillo contiene suficiente energía mágica para mantener invisible a tu Aventurero durante un Turno.



VALOR
175 M.O.

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# POCIÓN DE CURACIÓN

Encuentras una botella de cristal sellada en el suelo, al lado de un muro. En el interior hay una pequeña cantidad de líquido brillante que sólo puede ser una Poción de Curación.

La Poción de Curación puede utilizarse para recuperar 1D6 Heridas a un único Aventurero.



VALOR
75 M.O.
SIN USAR

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# POLVO CEGADOR

Escondida en un pequeño hueco en la pared, cubierta de musgo, encuentras una pequeña bolsa de Polvo Cegador.

El Polvo Cegador puede encenderse en cualquier momento para confundir a los enemigos de los Aventureros. Después de que haya explotado, cualquier Aventurero que todavía no haya combatido este Turno recibe +1 Ataque.



VALOR
75 M.O.
SIN USAR

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# ESCUDO ENCANTADO

La superficie de este escudo brilla tanto como la de un espejo. Las nubes recorren su superficie, y rayos de luz salen de él mientras te mueves.

Cada vez que tu Aventurero sea impactado, puede utilizar este escudo para intentar que absorba el golpe. Tira 1D6. Con un resultado de 5 ó 6, el escudo absorbe todo el daño. Si el resultado es 1, el escudo explota y tu Aventurero sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura.



VALOR
300 M.O.

USAR HASTA DESTRUIR Y DESCARTAR

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# AMULETO DE PODER

Este ornamentado amuleto desprende una suave luz pulsante, y en su interior parece flotar un denso fluido negro.

Al principio de cada Fase de los Aventureros puedes tirar 1D6. Con un resultado de 2 a 6 la Fuerza de tu Aventurero se incrementa en +2 hasta el final del Turno. Si el resultado es 1 el Amuleto de Poder explota causando 1D6 Heridas a tu Aventurero, sin modificadores por Resistencia o Armadura.



VALOR
350 M.O.

**USAR HASTA DESTRUIR Y DESCARTAR**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# POCIÓN MÁGICA

Esta pequeña botella de cristal muestra unas extrañas inscripciones en un lenguaje mágico olvidado hace ya mucho tiempo.

Cuando tu Aventurero beba la Poción Mágica, tira 1D6 para determinar qué es:

1 Veneno; Pierde 2D6 Heridas.
2 Veneno; Pierde 1D6 Heridas.
3 Poción Arcoíris; La piel de tu Aventurero se colorea a rayas.
4 Poción Curativa; Cura 1D6 Heridas a tu Aventurero.
5 Poción Curativa; Cura 2D6 Heridas a tu Aventurero.
6 Poción Curativa; Tu Aventurero recupera todas sus Heridas.

VALOR
60 M.O.
SIN USAR

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# PERGAMINO DEDO DEL DESTINO

Encuentras un polvoriento pergamino, en el cuál hay escritas unas runas mágicas con una caligrafía temblorosa. Es el Dedo del Destino, una antigua y poderosa magia.

El Dedo del Destino puede ser utilizado por el Hechicero como cualquier otro de sus Hechizos.
Coste de Lanzamiento: 6
Cuando es lanzado, el Dedo del Destino inflige 6 Heridas a un único Monstruo, sin modificadores por Resistencia o Armadura.



VALOR
450 M.O.
SIN USAR

**PERMANENTE**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# DAGAS DE ACERO TEMPLADO

Encuentras dos dagas del acero más puro, forjadas en tiempos de los Altos Elfos, con unas antiguas runas de destrucción grabadas sobre ellas.

Cuando utilices las Dagas de Acero Templado tu Aventurero obtiene +1 Ataque y cada ataque efectuado con las dagas impactará automáticamente.

Sin embargo, cada impacto sólo causará 1D6 Heridas, sin modificadores por Fuerza.



VALOR
350 M.O.

**PERMANENTE**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# INCIENSO CURATIVO

En una esquina de la estancia encuentras una pequeña urna decorativa, cubierta con runas y símbolos mágicos.

Cuando se abre, la urna desprende una fragante nube de vapor que actúa como una poción curativa. Cada Aventurero en la misma sección de tablero que la urna recupera 2D6 Heridas.



VALOR
200 M.O.
SIN USAR

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# CAPA DE PIELES

**Encuentras una gruesa Capa de Pieles. Enrollada alrededor de un brazo ofrece algo de protección en sustitución de un escudo.**

La capa actúa como una Armadura y proporciona un modificador de +1 a la Resistencia del Aventurero.
Cada vez que se utilice, tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 ó 6 permanece efectiva y puede utilizarse de nuevo. Con 1, 2 ó 3 queda estropeada y debe descartarse.



VALOR
75 M.O.
SIN DAÑAR

**USAR HASTA DESTRUIR Y DESCARTAR**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



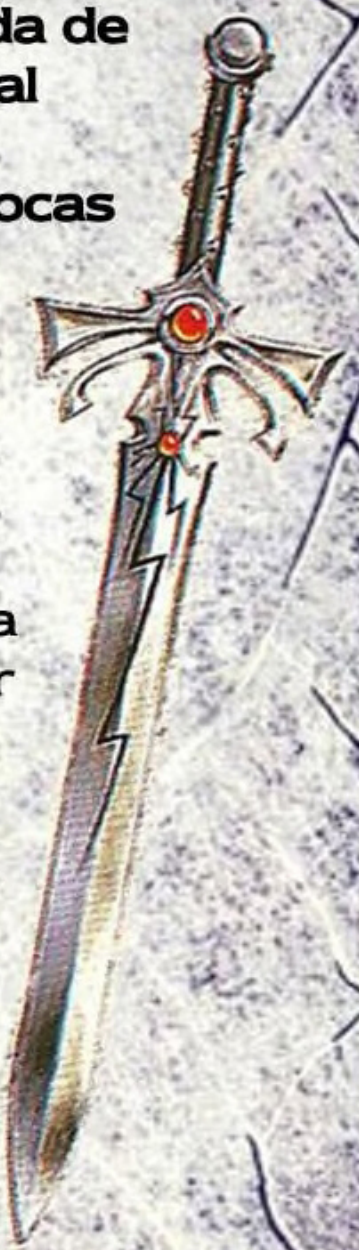
TESORO

CARTA TESORO

# ESPADA HECHIZADA

Encuentras una espada de hierro puro, templada al sonido de arcanos encantamientos de épocas pasadas. Esta arma mágica guía tu mano, haciendo que sea más fácil impactar a tus enemigos.

Cuando utilices la Espada Hechizada, podrás añadir +1 a las tiradas para impactar de tu Aventurero.



VALOR
150 M.O.

**PERMANENTE**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# ANILLO DEL RELÁMPAGO

**Cuando te lo pones, el anillo se encoge para encajar perfectamente en tu dedo, y una reluciente runa empieza a brillar en su superficie.**

El Anillo del Relámpago puede lanzar un rayo de energía cuando lo desees. Tu Aventurero puede escoger cualquier Monstruo en su línea de visión. El rayo impactará automáticamente e inflige 5D6 Heridas sin modificadores por Armadura.



VALOR
500 M.O.

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



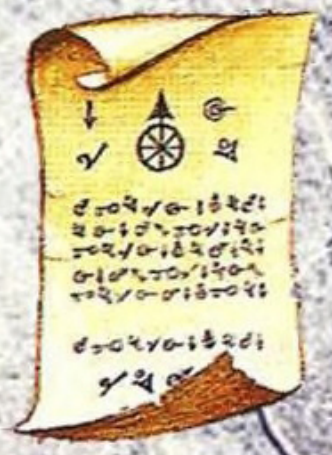
TESORO

CARTA TESORO

# PERGAMINO DEL TERREMOTO

**Este polvoriento pergamino está inscrito con runas mágicas y símbolos que contienen poderosas palabras.**

Este pergamino puede ser utilizado en cualquier momento, y causa un derrumbamiento en un área de 2 por 2 casillas en cualquier sección del tablero. Usa el marcador de derrumbamiento para fijar él área afectada. Cualquier Aventurero o Monstruo atrapado en el área cubierta por el derrumbe sufre 2D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura.



VALOR
200 M.O.

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# ORBE DE PODER

**Este orbe oscuro reluce con un brillo apagado cuando lo recoges.**

El Orbe de Poder es una fuente de Poder para el Hechicero. Tira 1D6 para determinar cuánto Poder hay almacenado en el orbe inicialmente. Una vez el Hechicero haya usado 1 o más puntos del Poder almacenado, coloca 1D6 sobre esta carta para mostrar el Poder actual del orbe. Una vez todo el Poder del orbe haya sido utilizado, descarta el objeto. El orbe no puede ser recargado.



VALOR
50* M.O.
SIN USAR

*50M.O. por Punto de Poder sin usar.

**USAR HASTA VACÍAR Y DESCARTAR**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# ESCUDO DEL DRAGÓN

**Este escudo está forjado con las rojas escamas sulfurosas de un Gran Dragón de Fuego.**

Cuando tu Aventurero utilice el Escudo del Dragón, será invulnerable a un único ataque, sea cual sea su origen.



VALOR
300 M.O.

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# MAZA INFERNAL

Cuando blandes esta maza saltan chispas de su cabeza metálica, iluminando toda el área.

Cuando utilices la Maza Infernal tu Aventurero obtiene +2 Ataques.



VALOR
250 M.O.

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# ORO

Después de una búsqueda exhaustiva del área, uno de los Aventureros encuentra un pequeño alijo de monedas, gemas y otros objetos preciosos.

El alijo contiene (1D6 x 100) Monedas de Oro. Anota el dinero en tu Hoja de Control de Aventurero y luego descarta esta carta.



VALOR
100 M.O.
x1D6

ANOTAR Y DESCARTAR

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# LANZA

**Apoyada contra un muro, encuentras una Lanza aparentemente robusta con una punta de aspecto afilado.**

La Lanza puede ser arrojada contra un único Monstruo en la misma sección de tablero que tu Aventurero. Puede ser utilizada en cualquier momento, además de los ataques habituales.

Para realizar el ataque, tira 1D6. Si obtienes un 3, 4, 5 ó 6 tu Aventurero ha impactado al objetivo e inflige 3D6 Heridas. Si sale un 1 ó 2, falla el ataque.



VALOR
100 M.O.

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# GARRA DE LA MUERTE

**Este artefacto mágico absorbe toda la luz del entorno, creando un aura de oscuridad a tu alrededor.**

Una vez que tu Aventurero ha terminado de moverse, puede utilizar la Garra de la Muerte para causar 1D6 Heridas contra cada Monstruo adyacente a él, sin modificadores de Resistencia o Armadura.

Tira los dados por cada Monstruo individualmente.



VALOR
500 M.O.

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# FLECHAS DE LA MUERTE

Encuentras un saco que contiene varias flechas de color negro azabache. Sus astiles están incrustados con runas doradas y sus puntas irradian una pálida luz verde.

Estas flechas encantadas están afiladas mágicamente. Cuando utilices las Flechas de la Muerte, tu Aventurero inflige +3 Heridas a sus oponentes con sus ataques de proyectiles.

Las Flechas de la Muerte sólo pueden ser usadas por un Aventurero con arco.



VALOR
100 M.O.
UNIDAD

**1D6 FLECHAS, CADA USO 1 FLECHA**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# BOMBAS ÍGNEAS

Sobre una estantería llena de suciedad, encuentras una gran bola con una mecha en la parte superior. Por la runa inscrita en ella, y su penetrante olor, te das cuenta de que es una Bomba Ígnea.

La Bomba Ígnea puede ser arrojada en cualquier momento y afecta a un área de 2 por 2 casillas. Cualquier miniatura en el área sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura.



VALOR
100 M.O.
SIN USAR

**USAR UNA VEZ Y DESCARTAR**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# ORO

Encuentras 3 Monedas de Oro ocultas bajo unos viejos harapos en un rincón de la estancia. Anota el dinero en tu Hoja de Control del Aventurero y descarta esta carta.






**ANOTAR Y DESCARTAR**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# PIEDRA DE LA MUERTE

**La Piedra de la Muerte es un pequeño cristal negro que parece absorber la luz de la lámpara, convirtiéndola en energía pura.**

La Piedra de la Muerte actúa como una fuente de Poder para el Hechicero. Cuando lance un Hechizo, puede intentar usar la Piedra de la Muerte para incrementar sus posibilidades de éxito. Tira 1D6. Con un resultado de 3 a 6, el Hechizo puede lanzarse sin coste de Poder en lugar de su coste normal. Con un 1 o 2, el Hechizo falla y todo el Poder del Hechicero para ese Turno se pierde.



VALOR
150 M.O.

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# CÁLIZ DEL DESTINO

**El Cáliz del Destino tiene el poder de distorsionar el tiempo, cambiar el destino y alterar la realidad.**

El Cáliz del Destino te permite volver a tirar los dados al determinar el Poder del Hechicero en la Fase de Poder. Sólo puedes volver a tirar los dados una vez, y debes aceptar el resultado de la segunda tirada, incluso si el resultado es peor que el anterior.



VALOR
200 M.O.

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# BOTAS DE RAPIDEZ

Encuentras un par de polvorientas botas fabricadas con un extraño material. Cuando te las pones, todo a tu alrededor parece emborronarse y ralentizarse.

Cuando utilices las Botas de Rapidez, tu Aventurero puede añadir +1 a su Movimiento.



VALOR
500 M.O.

**PERMANENTE**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# ANILLO PARALIZANTE

Cuando te lo pones, este anillo congela como el hielo y estalla en una fría llama azul, pero aun así es cómodo de llevar.

El Anillo Paralizante puede utilizarse en cualquier momento, dando a los Aventureros una Fase de Aventureros adicional.



VALOR
200 M.O.

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# POCIÓN CURATIVA

Esta decorada botella de cristal contiene un líquido de color azul con un dulce olor frutal. Lo pruebas con un pequeñísimo sorbo y te das cuenta de que es una Poción Curativa.

Hay suficiente Poción Curativa en esta botella para restaurar por completo las Heridas de dos Aventureros. Cuando realices el primer uso, gira esta carta para recordar que ha sido usada; Cuando realices el segundo uso, descarta esta Carta de Tesoro.



VALOR
200 M.O.
SIN USAR

**USAR DOS VECES Y DESCARTAR**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# TALISMÁN DE LA SUERTE

En medio de un montón de restos en un rincón de la estancia, encuentras un Talismán de la Suerte colgado de una fina cadena.

Tu Aventurero puede utilizar el Talismán de la Suerte en cualquier momento. Cualquier ataque realizado mientras se utilice el Talismán de la Suerte impactará automáticamente.



VALOR
150 M.O.

**USAR UNA VEZ POR AVENTURA**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.

# TESORO



TESORO

CARTA TESORO

# ESCUDO DE SALVACIÓN

Este escudo es una artesanía simple pero exquisita. Parece estar hecho de una sustancia más resistente que el acero, y sin embargo pesa poco más que un trozo de cuero.

El Escudo de Salvación puede absorber por completo el daño infligido por 2 impactos cualesquiera. Cuando realices el primer uso, gira esta carta para recordar que ha sido usada; Cuando realices el segundo uso, descarta esta carta.



VALOR
500 M.O.
SIN USAR

**USAR DOS VECES Y DESCARTAR**

Warhammer Quest™ Carta Tesoro Básico.© Games Workshop Ltd., 1995.