

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 resultado de 5 o 6, el escudo absorbe todo el daño. Si el resultado es 1, el escudo explota y el Aventurero sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.



VALOR
300
ORO

PUEDEN UTILIZARSE HASTA SU DESTRUCCIÓN. DESPUÉS SE DESCARTARÁN.

CARTA TESORO CÁLIZ DEL DESTINO

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

El Cáliz le permite al Hechicero repetir la tirada cuando determina su Poder durante la Fase de Poder. Sólo puedes repetir la tirada una vez, y debes aceptar el segundo resultado aunque sea peor que el primero.



VALOR
200
ORO

PUEDEN UTILIZARSE UNA VEZ POR AVENTURA.

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 a 6 permanece efectiva y puede utilizarse de nuevo. De 1 a 3 queda estropeada y debe desecharse.



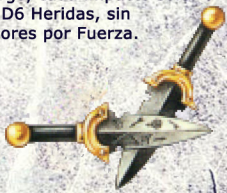
VALOR
75
ORO

PUEDEN UTILIZARSE HASTA SU DESTRUCCIÓN. DESPUÉS SE DESCARTARÁN.

CARTA TESORO DAGAS DE ACERO TEMPLADO

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

Tu Aventurero tendrá un Ataque adicional cuando utilice las Dagas de Acero Templado, y cada ataque efectuado con las dagas impactará automáticamente. Sin embargo, cada impacto sólo causará 1D6 Heridas, sin modificadores por Fuerza.



VALOR
350
ORO

PERMANENTE

CARTA TESORO POCIÓN CURATIVA

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

Hay suficiente Poción en esta botella como para restaurar por completo las Heridas de dos Aventureros.



VALOR
200
ORO

PUEDEN UTILIZARSE DOS VECES. DESPUÉS SE DESCARTARÁ.

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
ORO

UN SÓLO USO.

CARTA TESORO FLECHAS DE MUERTE

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

Estas flechas hechizadas están afiladas mágicamente. Cuando utilices las Flechas de Muerte, tu Aventurero infligirá +3 Heridas a sus oponentes con sus ataques de proyectiles. Las Flechas de Muerte sólo puede utilizarlas un Aventurero con arco.



VALOR
100x
UNIDAD

1D6 FLECHAS. UN SÓLO USO CADA UNA.

CARTA TESORO ESPADA HECHIZADA

Encuentras una espada de hierro puro, templada al sonido de arcanos Hechizos de épocas pasadas. La magia de esta arma guía tu mano, haciendo que sea más fácil impactar a tus enemigos.

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



VALOR
150
ORO

PERMANENTE

CARTA TESORO LANZA

Encuentras apoyada en una pared una lanza de apariencia robusta con una punta de aspecto afilado.

La lanza puede arrojarse contra un único Monstruo en la misma sección de tablero que el Aventurero, y es un ataque añadido que puede efectuarse en cualquier momento.

Para efectuar el ataque, tira 1D6. Con un resultado de 3 a 6 tu Aventurero ha impactado e inflige 3D6 Heridas, y falla con un resultado de 1 o 2.



VALOR
100
ORO

PUEDEN UTILIZARSE UNA VEZ POR AVENTURA.