

CARTA TESORO MAZA INFERNAL

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

Cuando utilices la Maza infernal tu Aventurero dispondrá de +2 Ataques.



VALOR
250
ORO

PUEDER UTILIZARSE
UNA VEZ POR AVENTURA.

CARTA TESORO ORO

Después de buscar por la zona uno de los Aventureros encuentra un pequeño escondite de oro y gemas.

El escondite contiene 1d6 x 100 Monedas de oro. Anota el dinero en la hoja de control del Aventurero y descarta esta carta.



VALOR
1D6x
100

ANOTA EL DINERO
Y DESCARTA ESTA CARTA.

CARTA TESORO ORO

Encuentras 3 Monedas de Oro escondidas debajo de unos trapos viejos.

Anota el dinero en la hoja de control del Aventurero y descarta esta carta.



VALOR
3
ORO

ANOTA EL DINERO
Y DESCARTA ESTA CARTA.

CARTA TESORO ORBE DE PODER

Este negro orbe 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.

Cuando el Hechicero utilice 1 o más puntos del Poder almacenado, deberás anotar en la Hoja del Control de Aventurero el poder que le queda. Cuando se haya utilizado todo el Poder del Orbe, deberás descartar este objeto. El Orbe no puede ser recargado.



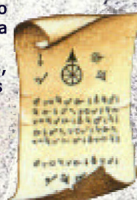
VALOR
50x
PUNTO

PUEDER UTILIZARSE HASTA QUE SE AGOTE.
DESPUES SE DESCARTARA.

CARTA TESORO PERGAMINO DEL TERREMOTO

Este polvoriento pergamino tiene unas runas mágicas inscritas que contienen palabras de poder.

Este pergamino puede utilizarse en cualquier momento, y provoca que un área de 2 por 2 recuadros de cualquier sección del tablero se derrumbe, utiliza el marcador de Derrumbe para señalar el área afectada. Cualquier Aventurero o Monstruo atrapado en el área cubierta por el derrumbe sufre 2D6 Heridas, sin modificaciones por Resistencia o armadura.



VALOR
200
ORO

UN SOLO USO.

CARTA TESORO PERGAMINO DEL DEDO DEL DESTINO

Encuentras un polvoriento pergamino, en el cual hay escritas unas runas mágicas con una caligrafía temblorosa. Es el hechizo 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 sólo Monstruo, sin modificaciones por armadura o Resistencia.



VALOR
450
ORO

PERMANENTE.

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 aumentar sus posibilidades de éxito con la Piedra de Muerte. Tira 1D6. Con un resultado entre 3 y 6, el hechizo puede lanzarse sin coste alguno de Poder en vez de su coste habitual. Con un 1 o un 2, falla y todo el Poder del turno se pierde.



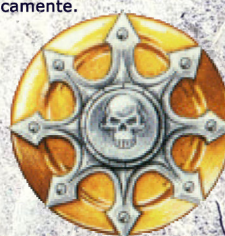
VALOR
150
ORO

PUEDER UTILIZARSE
UNA VEZ POR AVENTURA.

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
ORO

PUEDER UTILIZARSE
UNA VEZ POR AVENTURA.

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 un líquido brillante que sólo puede ser una Poción de Curación.

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



VALOR
75
ORO

UN SOLO USO.