

CARTA TESORO
POCIÓN MÁGICA

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

Cuando el Aventurero la beba, tira 1D6 para determinar qué es:

- 1 Veneno: pierde 2D6 Heridas.
- 2 Veneno: pierde 1D6 Heridas.
- 3 Poción Arco Iris: la piel de tu Aventurero se colorea a rayas.
- 4 Poción Curativa: cura 1D6 Heridas de tu Aventurero.
- 5 Poción Curativa: cura 2D6 Heridas de tu Aventurero.
- 6 Poción Curativa: tu Aventurero recupera todas sus Heridas.

VALOR
60
ORO

UN SÓLO USO.

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 Guerreros enemigos. Después de que haya explotado, cualquier Aventurero que todavía no haya combatido en este turno recibe un Ataque adicional.



VALOR
75
ORO

UN SÓLO USO.

CARTA TESORO
GARRA DE MUERTE

Este artefacto mágico absorbe toda la luz de la zona que te rodea, creando un aura de oscuridad a tu alrededor.

Una vez tu Aventurero ha terminado de moverse, puede utilizar la Garra de Muerte para causar 1D6 Heridas a todos los Monstruos adyacentes a él, sin modificadores por Resistencia o armadura. Tira por separado para cada Monstruo.



VALOR
500
ORO

PUEDE UTILIZARSE
UNA VEZ POR AVENTURA.