

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 del Guerrero puedes tirar 1D6. Con un resultado de 2 a 6 la fuerza del Guerrero se incrementa en +2 hasta el final del turno. Si el resultado es 1 el amuleto explota, causando al Guerrero 1d6 heridas, sin modificaciones por armadura o resistencia.



VALOR
350
ORO

PUEDEN UTILIZARSE HASTA SU DESTRUCCIÓN. DESPUÉS SE DESCARTARÁ.

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
ORO

PUEDEN UTILIZARSE UNA VEZ POR AVENTURA.

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, y les permite inmediatamente a los Aventureros disponer de una Fase de los Aventureros adicional.



VALOR
200
ORO

PUEDEN UTILIZARSE UNA VEZ POR AVENTURA.

CARTA TESORO
ANILLO DE INVISIBILIDAD

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

Cuando utilices este Anillo de Invisibilidad, tu Aventurero no podrá ser atacado. Él sí podrá atacar de la forma habitual. El anillo contiene la energía mágica suficiente para mantener invisible a tu Aventurero durante un turno.



VALOR
175
ORO

PUEDEN UTILIZARSE UNA VEZ POR AVENTURA.

CARTA TESORO
EMPLASTO CURATIVO

Entre los escombros de la estancia encuentras una botella negra que contiene una pasta espesa y amarilla. Es un emplasto curativo.

El emplasto curativo puede devolver 2D6 Heridas a un Aventurero o 1D6 Heridas a 2 Aventureros diferentes.



VALOR
100
ORO

UN SÓLO USO.

CARTA TESORO
BOMBA

Sobre una estantería incrustada en suciedad encuentras una gran bola con una mecha arriba. Por la runa que tiene inscrita y su penetrante olor te das cuenta de que es una bomba.

La bomba puede arrojarse en cualquier momento y afecta a una área de 2 por 2 recuadros. Cualquier miniatura en el área sufre 1D6 Heridas, sin deducciones por Resistencia o armadura.



VALOR
100
ORO

UN SÓLO USO.

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 utilice las Botas de Rapidez tu Aventurero puede añadir un +1 a su Movimiento.



VALOR
500
ORO

PERMANENTE.

CARTA TESORO
ESCUDO DE SALVACIÓN

Este escudo es de 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 dos impactos cualesquiera. Cuando sea golpeado una segunda vez, descártalo.



VALOR
500
ORO

PUEDEN UTILIZARSE DOS VECES. DESPUÉS SE DESCARTARÁ.

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 cualquier tipo de ataque, sea cual sea su origen. Un solo uso por aventura.



VALOR
300
ORO

PUEDEN UTILIZARSE UNA VEZ POR AVENTURA.