

Asesina



Desde las regiones más recónditas de Kelpir surgen estos despiadados asesinos, que eliminan a sus presas sin dejar rastro alguno de su presencia.

Imagen por Hansuan Fabregas - Pixabay



Estado



Equipo Inicial: Daga / Frasco de ponzoña concentrada

Habilidades

Homicida

+2 Daño contra humanos

Manto de sombra

Una vez por combate, no puede ser elegido como objetivo

Cazadora



Poseedora de la Sangre Negra, ha sido entrenada desde niña para dar caza a todo tipo de bestias.

Imagen por Blackdog1966 - Pixabay



Estado



Equipo Inicial: Espadón / Almizcle concentrado

Habilidades

Presa fácil

+2 Daño contra Bestias

Golpe de odio

Una vez por combate, haces una acción de ataque con +3 ATA

The background is a teal color with a network of black cracks, resembling cracked stone or dried mud. The cracks are irregular and spread across the entire surface.

La MARCA de los
CONDENADOS

The background is a teal color with a network of black cracks, resembling cracked stone or dried mud. The cracks are irregular and spread across the entire surface.

La MARCA de los
CONDENADOS

Clérigo de Vindra



Defensor de la Brecha, siempre vigilando su custodia. Ahora que se ha abierto, es su labor el volver a cerrarla.

Imagen por darksouls1 - Pixabay



Estado



Equipo inicial: Maza / Escudo

Habilidades

Fe inquebrantable

+1 Daño contra Demonios

Muro de escudo

Una vez por combate, obtiene +2 DEF hasta el inicio del siguiente turno, pero será el objetivo de todos los ataques

Hechicera



Desde la ilustre Escuela de Hechicería se entrenan los mejores hechiceros de Fäenland para evitar que las fuerzas oscuras acaben con la humanidad.

Imagen por darksouls1 - Pixabay



Estado



Equipo inicial: Báculo de cristal / Pergamino de granizo

Habilidades

Fuego

1: Falla

2 - 4: Daño 2

5 - 6: Daño 3 + Quemadura

Aire

1: Falla

2 - 5: Cura a todos 1PV

6: Cura a todos 3PV

Tierra

1: Falla / 2 - 4: +1 DEF (un aliado)

5 - 6: +1 DEF (todo el grupo)

Rayo

1: Falla / 2 - 3: Daño 1 (grupo enemigo)

4 - 5: Daño 2 (grupo enemigo)

6: Daño 2 +Aturdido (grupo enemigo)

The background is a teal color with a network of black cracks, resembling cracked earth or stone. The text is centered in the upper half of the page.

La MARCA de los
CONDENADOS

The background is a teal color with a network of black cracks, identical to the top panel. The text is centered in the lower half of the page.

La MARCA de los
CONDENADOS

Heratruk - La ruín



Estado



Aumento

Escudo Infernal

Cada 4 acciones de grupo, incrementa en 1 la DEF máxima 12

Ataque especial

Absorción vital

El daño infligido cura ese número de Heridas



Inmortalidad

Al final de cada turno de combate los demonios recuperan 1 herida.

Imagen por Danieloov - Pixabay

Maltraz - El arrogante



Estado



Aumento

Condena

Cada 4 acciones de grupo, un personaje pierde 1 herida máxima de forma permanente

Ataque especial

Mar de llamas

Todos los personajes reciben la Aflicción Quemadura



Égida Infernal

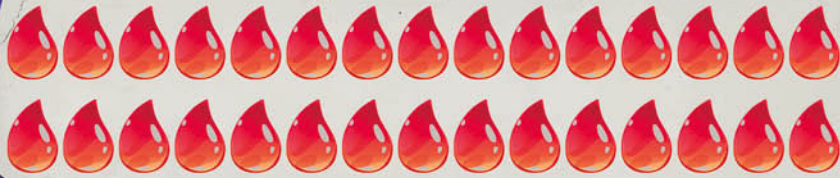
Todos los demonios reducen las heridas recibidas en 1 permanentemente

Imagen por Iuzishan - Pixabay

Rakhavr - El furbundo



Estado



Aumento

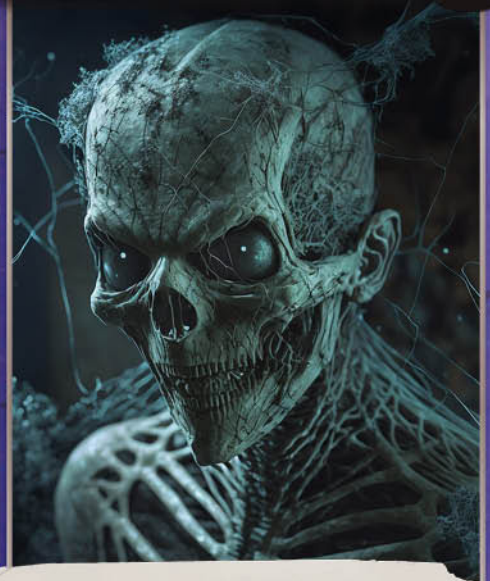
Poder demoníaco

Cada 4 acciones de grupo, aumenta su daño en +1. Comienzo con daño 0, máximo +5

Ataque especial

Barrido

Golpea a todos los personajes.



Ira demoníaca

Todos los enemigos demonios en juego ganan +1 a su ATA permanentemente

Imagen por Steves_AI_Creations - Pixabay

Valhadris - La voraz



Estado



Aumento

Absorber almas

Cada 4 acciones de grupo, aumenta sus Heridas máximas en 1. Comienza el juego con 15 heridas, máximo 30

Ataque especial

Poseción

El personaje golpeado realiza su siguiente ataque contra un compañero.



Alzamiento de los caídos

cuando se supera un encuentro contra humanos lanza 1d6, si sale 1 realiza inmediatamente un encuentro contra un grupo de cadáveres poseídos en el mismo lugar y cantidad.

Imagen por darksouls1 - Pixabay

Marca de la debilidad



Tus Heridas se reducen en 2. Deja marcadas desde el comienzo de la partida las 2 primeras.

Marca del desamparado



La DEF de tu personaje se reduce en 1 durante toda la partida.

Marca del desastre



Cada vez que obtengas un 1 en un dado, recibes 1 Herida.

Marca de la atrofia



Todo el daño que realices se reduce en 1 (mínimo Daño 1)

Marca del estéril



Tira 1 dado cada vez que cojas una carta de objeto. Si obtienes un 1, se descarta el objeto.

Marca del mutilado



Cuando recibas daño, tira 1 dado. Si obtienes 5 ó 6, recibes 1 Herida adicional.

Marca de la miseria



Siempre que recibas monedas, solo recibes la mitad.

Marca de la corrupción



Cuando recibes curación, solo recuperas la mitad de las Heridas (mínimo 1).

Marca del maldito



Al inicio de la partida, el jugador elegirá una aflicción que sufrirá desde el comienzo y que no podrá curarse.



Caravana ambulante

En la lejanía, dispáis una extensa caravana de comerciantes ambulantes, ansiosos por vender sus dispares productos a todo aquel que este dispuesto a pagar un precio justo.

Puedes usar la acción de Tienda en la ubicación. Si ésta ya poseía el icono de Tienda, los objetos ofrecidos reducen su coste en 5 monedas.

Contrato siniestro

Un extraño encapuchado está dispuesto a ofreceros riquezas por vuestra sangre. "Ambos saldremos ganando", murmura de forma siniestra.

Cada jugador recibirá 5 monedas por cada Herida que desee sacrificar. Si sacrifican 10 Heridas entre todo el grupo, pueden coger 2 Cartas de Objeto.

Cubil oculto

Habéis elegido un mal lugar para descansar, pues un mar de colmillos ennegrecidos avanza imparables hacia vosotros.

Combate con 2 Fauces negras por cada jugador.
Si algún personaje muere, su cadáver es devorado y no puede ser saqueado.
Si el grupo vence, pueden coger 1 Carta de Objeto.

Condena doble

El cielo se abre de una forma ya conocida... un rayo emerge de la apertura y se dirige hacia vosotros!

Todos los jugadores lanzan 1 dado. Aquel que obtenga un 1, adquiere una Carta de Marca adicional hasta el final de la partida.

Llamas vivientes

Durante vuestro viaje, véis lo que parece ser una hoguera en mitad de la nada. Al acercaros, observáis con horror que, desde su interior, surgen formas humanoides hechas de fuego que os atacan.

Inicialmente, 1 Flama corpórea por cada personaje.
Cada 3 turnos, 1 nueva Flama corpórea sale de la hoguera.

Nacidos de la muerte

Observáis con horror una montaña de cadáveres hinchados. Al acercaros, se abren como siniestros huevos y, de su interior, aparecen unas pequeñas y repugnantes criaturas antinaturales que se abalanzan sobre vosotros.

En el primer turno de combate, las criaturas atacan primero debido a la sorpresa: Serán 2 Ponzonías agónicas por cada personaje. Al terminar el combate, podéis gastar una acción de grupo en rebuscar entre la montaña de cadáveres. Se obtendrán tantas monedas como 1d6 multiplicado por 5.

Atisbo del infierno

El Rey Demonio observa vuestros pasos y desea poner fin a vuestros días antes de que avancéis más en vuestra gesta, por lo que manda una parte de su guardia de élite para acabar con vosotros.

Combate con un Protector del trono infernal por cada 2 personajes.
Al acabar el combate lanza 1d6, si sale 1, coge el primer arma que encuentres del mazo de Objetos.

Cábala siniestra

Oís en la lejanía unos siniestros cánticos que se van intensificando al acercaros. Véis a unos encapuchados realizando un extraño ritual. Al ser descubiertos, os atacan sin interrumpir su cántico.

Combate con tantos Demonólogos como personajes haya.
Antes de comenzar el combate, lanza 1 dado, si en ese número de turnos no ha acabado el combate, busca en el mazo de Enemigos el primer demonio que encuentres y añádelo al combate.

La venganza de los caídos

En la lejanía véis una serie de figuras que avanzan tranquilamente hacia vuestra posición. Cuando lográis verlos con detalle, son cadáveres andantes que os atacan con furia, celosos de vuestra vida.

Combate con un Cadáver poseído por cada jugador.
Al vencer, cada jugador obtiene 10 monedas.



Territorio de los dragones gemelos

En vuestro viaje observáis una enorme gruta excavada en el suelo. Inmediatamente, salen dos enormes dragones que, después de observaros brevemente, os dan la oportunidad de marcharos por donde habéis venido.

Si se decide huir, moved la Ficha de Grupo a la Ubicación anterior.

En caso de quedarse, combate contra 2 Sierpes del páramo aterido. En caso de vencer, el grupo obtiene 50 monedas y cada jugador coge 1 Carta de Objeto.

Terror en la noche

Después de un duro día de viaje, decidís acampar para descansar. Cuando la noche es más oscura, una horrible criatura, que sois incapaces de describir, os ataca de forma brutal.

Combate contra Aberración del abismo. Tendrá 1 Herida extra y 1 ataque adicional por cada 2 personajes.

Debido a la penumbra, el grupo recibe durante el combate -2 al ATA.

Cielo sangriento

La jornada de viaje transcurre de forma tranquila, pero esa sensación de tranquilidad es interrumpida de forma súbita por el ataque de unas aves monstruosas.

Combate con una Calamidad del cielo por cada personaje.

Recompensa: 5 monedas por cada calamidad derrotada.

Precursores del fin

Véis a una muchedumbre observando a unos desquiciados en harapos gritando que el fin es inenudible. Cuando se percatan de vuestra presencia, os señalan de forma acusadora y se abalanzan sobre vosotros mientras gritan que sus vidas apaciguarán al Señor Infernal.

Combate con un Herald del fin de los días por cada personaje.

Si la marca de un personaje coincide con alguna de los enemigos, por cada turno de combate se contará una acción de grupo para los Aumentos del Rey Demonio por cada marca coincidente.

Colmillos incontables

El camino por el que debéis pasar está custodiado por un enorme engendro de varias filas de colmillos. Para vuestra sorpresa, os habla y dice que, a cambio de un tributo, os dejará pasar de forma segura o, en caso contrario, os devorará.

Si cada jugador entrega 10 monedas, el combate se dará por terminado.

En caso contrario, el grupo se enfrentará a 1 Fiera de incontables fauces, con 1 Herida extra por cada personaje por encima de 1.

Recompensa: 15 monedas por jugador.

Campamento de bandidos

Véis una columna de humo a lo lejos. Al acercaros con cuidado, observáis a unos malandrines jactándose de lo bien que les fue el último golpe. Al entender que son una banda de asaltantes, tal vez podríais hacerle un favor al mundo eliminándolos y dándole un mejor uso al dinero robado.

Combate con tantos Bandidos como personajes haya. Cada turno de combate tras el primero tira 1d6, de 4a 6 aparece otro Bandido.

Recompensas: Al vencer el combate, cada jugador coge una Carta de Objeto.

Torreón arcano

Llegáis a un viejo torreón de piedra. Al acercaros a su puerta, una anciana que está esperando en ella os habla: "Saludos viajeros, deseo retirarme de las artes arcanas y quiero deshacerme de todo de todo el material acumulado. Por supuesto, os haré un buen precio."

Busca en el mazo de Objetos 1 carta de equipo de Hechicero o de Objeto usable por cada jugador, dichas cartas se pueden comprar a mitad de precio.

Sombra en el cielo

Mientras proseguís con vuestra gesta, una enorme sombra os cubre. Antes de que os déis cuenta, una Sierpe carmesí cae sobre vosotros.

En el primer turno de combate, la Sierpe carmesí ataca primero. Tiene 2 Heridas más por cada personaje por encima de 1.

Recompensa: 15 monedas para cada jugador.

Sacerdote errante

En vuestro camino os cruzáis con un sacerdote de Vindra, el cual se ofrece a tratar vuestras heridas a cambio de un pequeño donativo.

Cura todas las Heridas y Estados alterados de cada personaje a cambio de 10 monedas a cada sanado.

Debilitar al tenebroso

En las ruinas de un viejo templo encontráis un antiguo ritual para debilitar el poder demoníaco en este plano. Los materiales son caros y el ritual requiere tiempo, pero podría asegurar vuestra victoria.

Si el grupo usa su siguiente acción de grupo y gastan 50 monedas eliminará 1 Aumento del Rey Demonio.

El mal se une al mal

Si no lo vierais con vuestros ojos no lo creeríais. Un grupo de mercenarios está viajando con demonios con algún oscuro propósito. Al ver vuestro pequeño grupo, sonríen de forma siniestra y cargan contra vosotros.

Combate con un Traidor de la humanidad por cada personaje + 1 Ente etéreo por cada 2 personajes. Recompensa: 1 Objeto por personaje.

La oscuridad toma forma

Os dáis cuenta que, desde hace rato, las sombras que proyectan los objetos del lugar hacen pequeños movimientos, que se vuelven más frecuentes. Al ir a investigar, unas formas translúcidas os saltan encima.

Combate con un Ente etéreo por cada personaje.

Rugido en la ventisca

Sin apenas avisar, os véis en medio de una fuerte tormenta de nieve y, por si no fuese suficiente, observáis a una figura enorme y serpentina cargando contra vosotros mientras se relame.

En el primer turno de combate la Sierpe del páramo aterido ataca primero. Tiene 2 Heridas extra por cada personaje por encima de 1. El frío viento de la tormenta entumeca vuestros músculos, por lo que sufrís durante el combate -> a ATA. El grupo puede Descansar tras el combate.

Festín macabro

No muy lejos de donde os encontráis, escucháis unos terribles alaridos de dolor y un desagradable chasquido. Al llegar al origen de semejante sonido, véis la horrible imagen de varias personas carcomidas por la enfermedad devorando a un pobre viajero. Sus ojos hambrientos os miran buscando el siguiente manjar.

Combate con un Necrófago por cada personaje. Al vencer, podéis gastar una acción de grupo rebuscando entre las pertenencias. En tal caso, cada jugador coge una Carta de Objeto.

¿Amigo o enemigo?

Observáis a un lado del camino a un enorme Coloso malherido (seguramente por una bestia aun más grande). El enorme ser se percata de vuestra presencia y se incorpora como puede, expectante a vuestras intenciones.

Si combatís contra él os enfrentaréis a 1 Coloso con solo 6 Heridas y, en caso de vencerlo, obtendréis 5 monedas por jugador. Si curáis todas sus Heridas, mediante habilidades u objetos usables, el Coloso se sentirá profundamente agradecido y, en 1 combate a vuestra elección, luchará a vuestro lado. Como tercerá opción, podéis simplemente ignorarlo.

El insaciable

Llegáis a una aldea para descansar, pero al acercaros oís gritos pidiendo ayuda. Cuando llegáis, véis a un enorme demonio que absorbe a todo ser vivo que cae en sus manos. Véis con horror que, al ir absorbiendo a sus presas, sus heridas se cierran rápidamente.

Os enfrentáis a 1 Devorador de la existencia. Al inicio de cada turno de combate se lanza 1 dado, si sale 1 ó 2 el demonio absorbe a algún pobre desgraciado y recupera tantas Heridas como jugadores haya. Si vencéis, los lugareños os compensan con 10 monedas por personaje y os curan 4 heridas.

La tierra se quiebra

Mientras viajáis, sentís un temblor que se va intensificando rápidamente, hasta que la tierra comienza a abrirse, tragándose todo lo que había sobre ella.

Elimina la Ficha de Ubicación donde se ha jugado esta carta de evento. El grupo vuelve a la Ubicación en la que estuvieron anteriormente.

Bendición de Vindra

Encontráis un pequeño altar abandonado, el cual a pesar de su aspecto os otorga un alivio como el que no sentíais desde hace tiempo.

La maldición de vuestras marcas se anula temporalmente. Durante la siguiente acción de grupo, no sufriréis su afflictión.



Lodazal lucido

Aunque no ha llovido, pasáis por una zona llena de charcos, los cuales se abalanzan sobre vosotros de improvisto.

El grupo se enfrenta a 1 Cieno consciente por cada jugador. Si el grupo gasta su siguiente acción de grupo rebuscando entre los restos de los cienos, cada jugador puede coger 1 Carta de Objeto.

Lucha de territorio

En vuestro camino, oís un terrible sonido lucha. Al acercaros, véis a dos enormes criaturas enfrascadas en una lucha a muerte.

Este evento puede ser ignorado. En caso contrario, combate contra 1 coloso y 1 Devorador de la existencia, ambos con la mitad de sus Heridas. Cuando sea su turno, cada ser lanza 1 dado, si sale 5 ó 6, ataca al otro ser.
Recompensa: 10 monedas por jugador y 1 Carta de Objeto por cada 2 jugadores.

El terror toma forma

En mitad de la noche aparecen ante vosotros dos criaturas que representan vuestros temores más profundos. Con vuestra valentía flaqueando, solo podéis hacerles frente.

Os enfrentáis a 1 Horror Inimaginable por cada 2 jugadores.
Las criaturas actúan antes en el primer turno. Si el grupo obtiene la victoria, puede coger una Carta de Objeto por cada ser abatido.

Avatares del Rey Demonio

En vuestro camino, os cruzáis con lo que parecen unos bandidos, pero su mirada indica que son algo distinto...

El grupo se enfrenta a 1 Traidor de la humanidad por personaje. Por cada 5 Heridas que sufra el grupo, el Rey Demonio obtendrá 1 aumento.
Si el grupo vence, el Rey Demonio pierde 2 aumentos y el grupo obtiene 15 monedas por personaje.

Hielo y fuego

Dos enormes dragones custodian el camino más directo a vuestro destino. Aunque son de distintas especies, os dicen de forma sincronizada que no merecéis cruzar por este lugar.

Este evento puede ser ignorado a costa de perder 1 acción de grupo extra. En caso contrario, el grupo se enfrentará a una Serpiente carmesí y 1 Serpiente del páramo aterido. Cada una tendrá 2 Heridas extra si hay más de 2 personajes. En caso de vencer, el grupo obtiene tanto 1 Carta de Objeto como 15 monedas por personaje.

Todo sea por el amo

Un grupo de encapuchados interrumpe vuestro viaje. Sin mediar palabra, os atacan con sus poderes pirómicos mientras espantan: "¡Vivimos por y para nuestro amo!".

Ataca al grupo 1 Demonólogo por cada personaje.
Si obtienen algún efecto añadido, se incorpora al combate 1 Flama corpórea.
Si el grupo consigue vencer, obtiene 1 Carta de Objeto.

Caballería aérea

Un grupo de caballeros de negras armaduras os esperan en el camino. Algunos montan en sus bestias aladas mientras el resto observa.

Ataca al grupo 1 Protector del trono infernal montado en 1 Calamidad del cielo por cada 2 personajes. El Protector se beneficia de la habilidad pasiva de la Calamidad. Afortunadamente, los embates no son precisos, por lo que sufren ATA -1. Si el grupo vence, obtiene 1 Carta de Objeto por personaje.

Manada hambrienta

Durante vuestro camino os sentís observados. No tardáis en percibir a un grupo bestias que os emboscan de forma sincronizada.

Sólo atacados por 3 Fauces negras + 1 bestia adicional por cada personaje por encima de 1. Estas fauces tienen como efecto añadido que las que no hayan atacado aún en ese turno, atacarán al que ha sufrido el ataque con el efecto.

Acto desesperado

Un grupo de personas, cubiertos de unos extraños tatuajes, corren hacia vosotros esgrimiendo dagas rituales mientras gritan: "¡Él anhela su sangre!".

El grupo se enfrenta a tantos Heraldos del fin de los días como personajes +1. Cada vez que un Heraldo es vencido, lanza 1 dado. Si sale 1, el Heraldo explotará e infligirá 2 puntos de daño a su asesino.
Si el grupo es vencedor obtienen 10 monedas por cada personaje.

Destino repulsivo

En su viaje, el grupo se encuentra con una imagen dantesca. Varios Necrófagos están apilando cadáveres junto a unos extraños pilares de los que no para de surgir un cieno que parece moverse.

Os enfrentáis a tantos Necrófagos como personajes. Además de 1 Cienso consciente por cada 2 personajes. Al final de cada turno de combate lanza 1 dado, si sale 6, aparece 1 nuevo Cienso. Al vencer, el grupo obtiene 1 Carta de Objeto y 5 monedas por cada personaje.

Asalto de bandidos

A priori, caminábais tranquilos. Pero, rápidamente, un grupo de bandidos os corta el paso, con la intención de quedarse con todo vuestro dinero.

Combate con tantos Bandidos como jugadores haya. Por cada personaje muerto durante el combate, el grupo pierde 20 monedas.

Posada de la Encrucijada

Encontráis una humilde posada muy bien situada en un cruce de caminos. La posadera, al saber de vuestra gesta, os atiende de forma altruista y os aconseja sobre que caminos podéis tomar.

Sin que os lleve ninguna acción de grupo adicional, obtenéis los beneficios de la acción de Descanso y desveláis, sin hacer tiradas, el máximo de ubicaciones que podéis descubrir.

Bandido



Porrazo
Daño 2

Efecto adicional:
Aturdido.

Si un personaje resulta aturdido, pierde 10 monedas.

Imagen por ArtTower - Pixabay

Bandido



Porrazo
Daño 2

Efecto adicional:
Aturdido.

Si un personaje resulta aturdido, pierde 10 monedas.

Imagen por ArtTower - Pixabay

Bandido



Porrazo
Daño 2

Efecto adicional:
Aturdido.

Si un personaje resulta aturdido, pierde 10 monedas.

Imagen por ArtTower - Pixabay

Bandido



Porrazo
Daño 2

Efecto adicional:
Aturdido.

Si un personaje resulta aturdido, pierde 10 monedas.

Imagen por ArtTower - Pixabay

Demonólogo



Fuego Carmesí
Daño 3

Efecto adicional:
Quemadura.

Imagen por darksouls1 - Pixabay

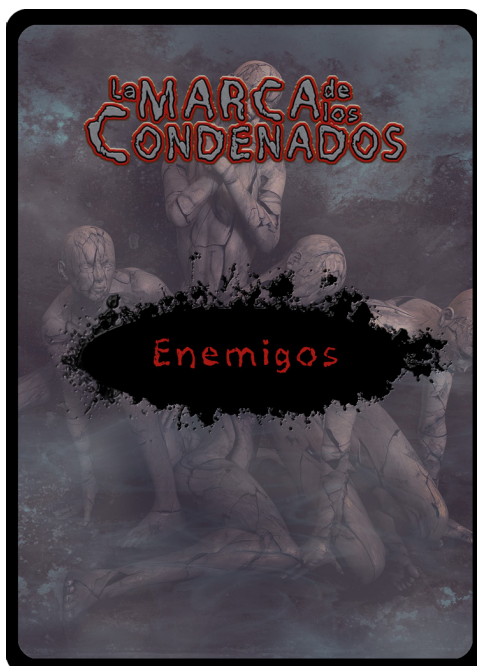
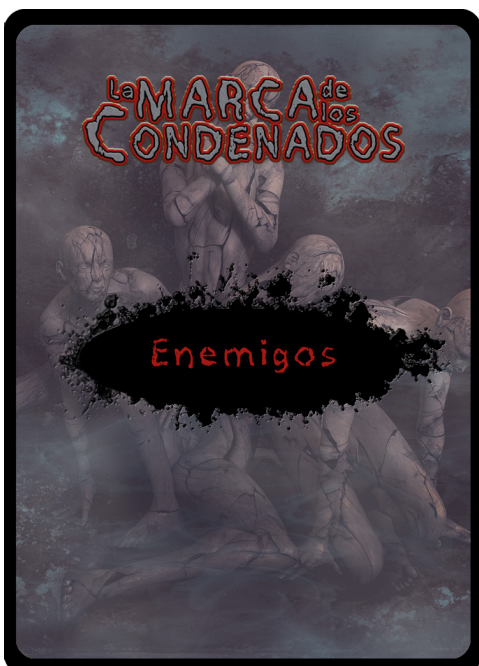
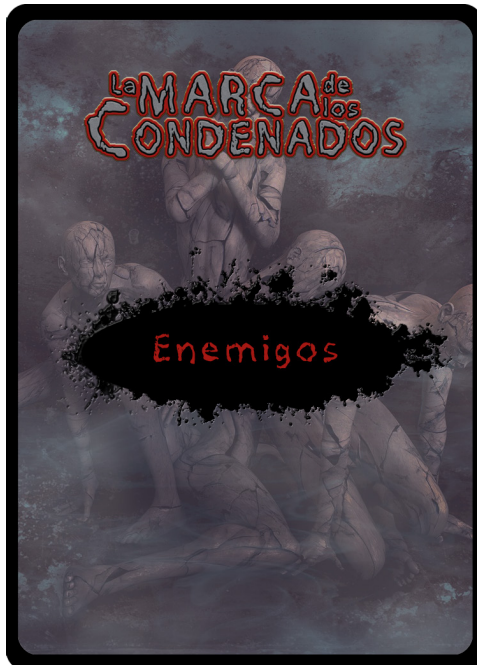
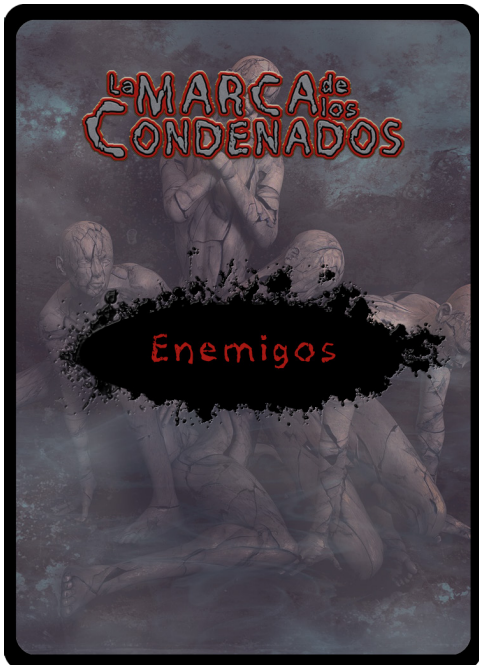
Demonólogo



Fuego Carmesí
Daño 3

Efecto adicional:
Quemadura.

Imagen por darksouls1 - Pixabay



Demonólogo

Fuego Carmesí
Daño 3

Efecto adicional:
Quemadura.

4

Imagen por darksouls1 - Pixabay

Demonólogo

Fuego Carmesí
Daño 3

Efecto adicional:
Quemadura.

4

Imagen por darksouls1 - Pixabay

Heraldo del fin de los días

Tajo del pecador
Daño 2

Efecto adicional:
Si hace daño, recupera 1 herida.

6

Imagen por Cilvarium - Pixabay

Heraldo del fin de los días

Tajo del pecador
Daño 2

Efecto adicional:
Si hace daño, recupera 1 herida.

6

Imagen por Cilvarium - Pixabay

Heraldo del fin de los días

Tajo del pecador
Daño 2

Efecto adicional:
Si hace daño, recupera 1 herida.

6

Imagen por Cilvarium - Pixabay

Heraldo del fin de los días

Tajo del pecador
Daño 2

Efecto adicional:
Si hace daño, recupera 1 herida.

6

Imagen por Cilvarium - Pixabay

Traidor de la humanidad

Espadazo
Daño 2

Daño recibido -1
(mínimo 1)

7

Imagen por GioeleFazzeri - Pixabay

Traidor de la humanidad

Espadazo
Daño 2

Daño recibido -1
(mínimo 1)

7

Imagen por GioeleFazzeri - Pixabay

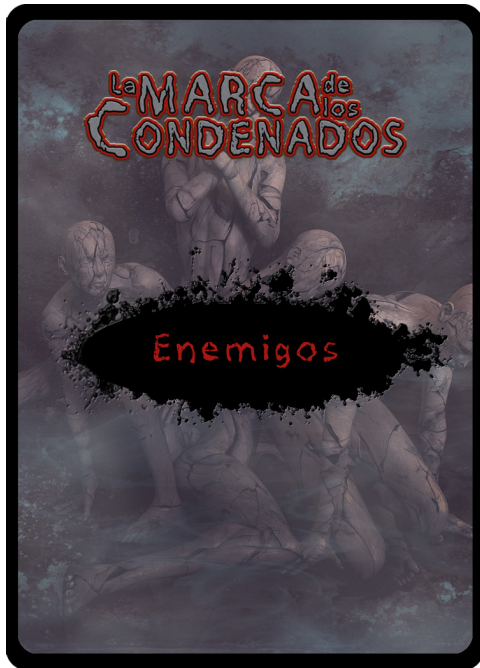
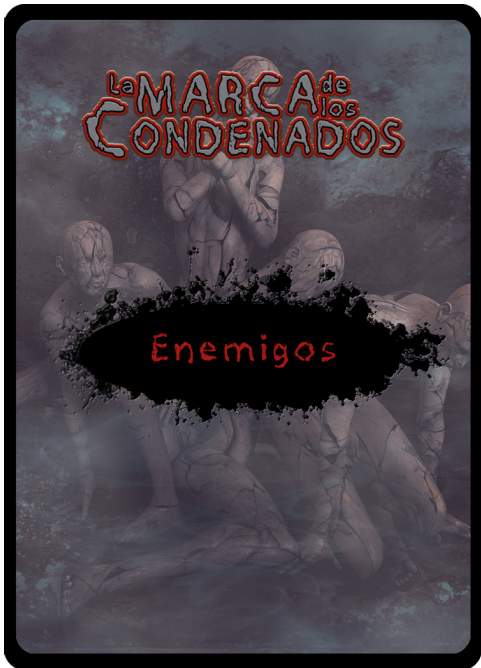
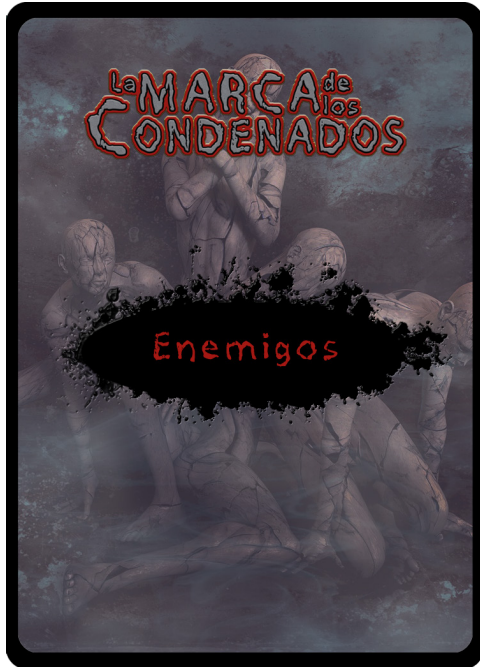
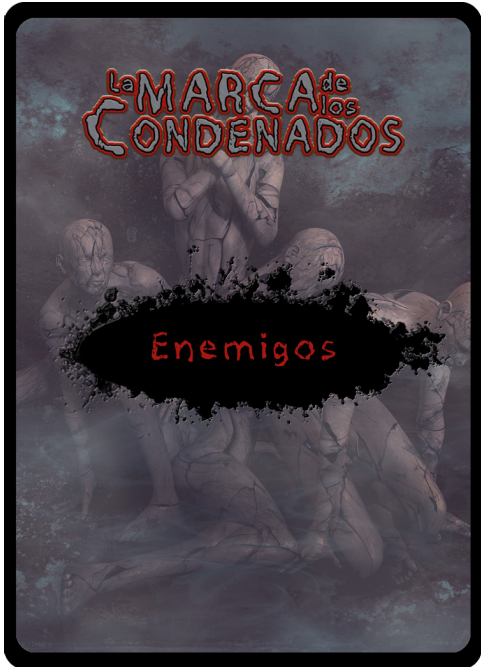
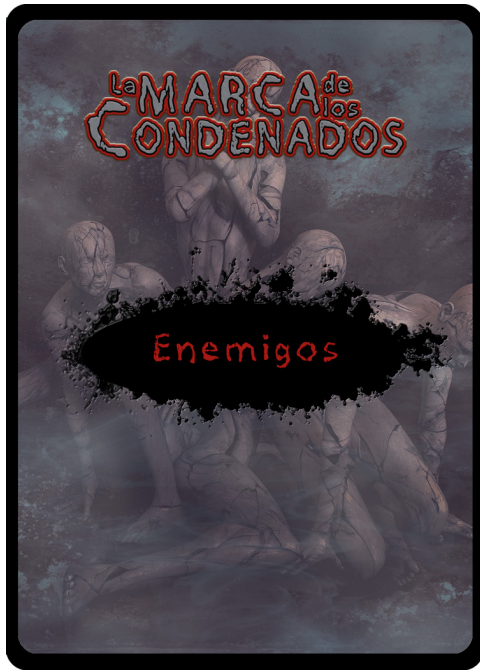
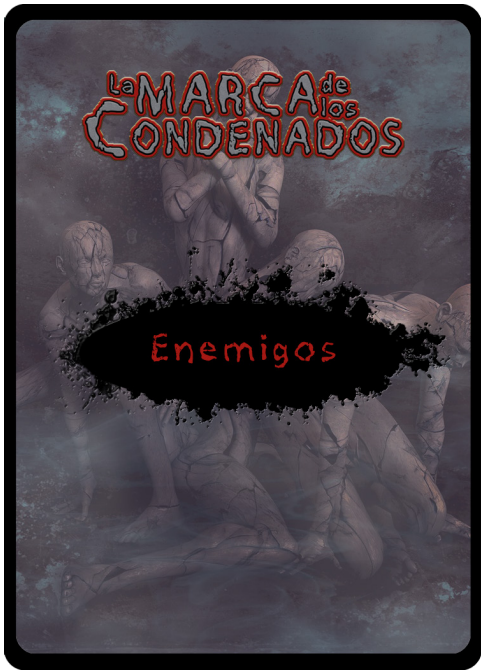
Traidor de la humanidad

Espadazo
Daño 2

Daño recibido -1
(mínimo 1)

7

Imagen por GioeleFazzeri - Pixabay



Necrófago



Zarpazo infectado
Daño 1

Efecto adicional:
Veneno

5

0

Imagen por BlackDog1900 - Pixabay

Necrófago



Zarpazo infectado
Daño 1

Efecto adicional:
Veneno

5

0

Imagen por BlackDog1900 - Pixabay

Necrófago



Zarpazo infectado
Daño 1

Efecto adicional:
Veneno

5

0

Imagen por BlackDog1900 - Pixabay

Necrófago



Zarpazo infectado
Daño 1

Efecto adicional:
Veneno

5

0

Imagen por BlackDog1900 - Pixabay

Coloso



Puñetazo terrible
Daño 5

Efecto adicional:
Aturdido

6

11

Imagen por Mysticsartdesign - Pixabay

Fauces negras



Mordisco
Daño 3

Efecto adicional:
Tórpeza

5

11

Imagen por Mysticsartdesign - Pixabay

Fauces negras



Mordisco
Daño 3

Efecto adicional:
Tórpeza

5

11

Imagen por Mysticsartdesign - Pixabay

Fauces negras



Mordisco
Daño 3

Efecto adicional:
Tórpeza

5

11

Imagen por Mysticsartdesign - Pixabay

Fauces negras



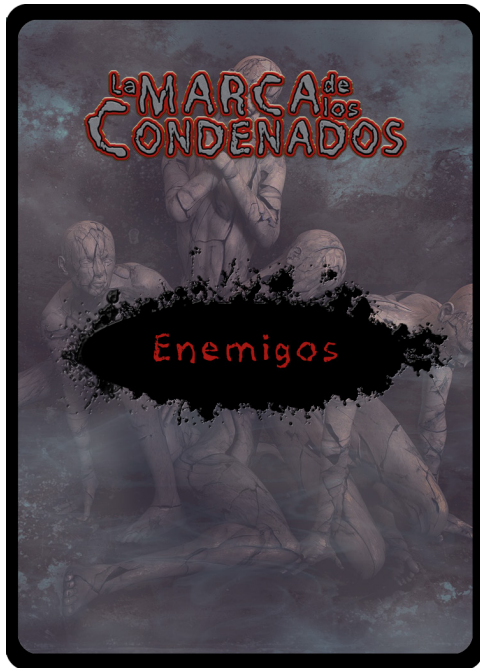
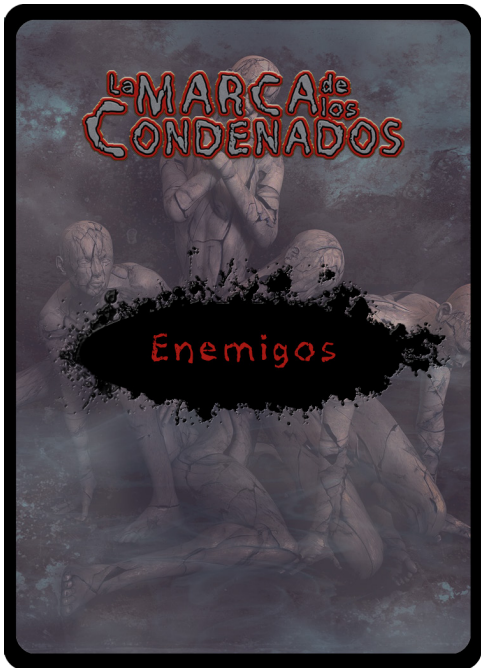
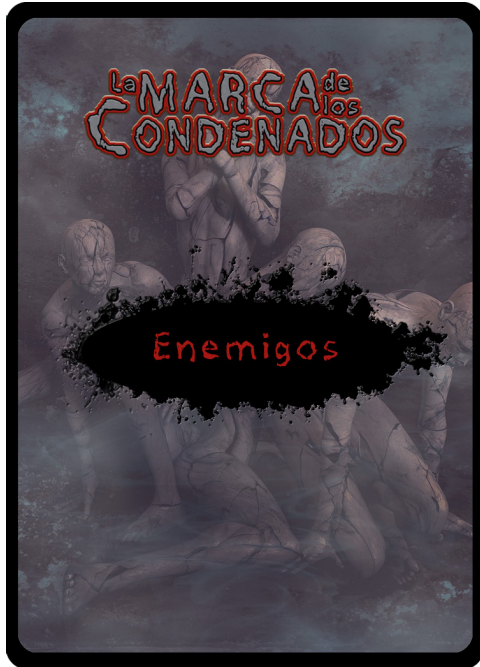
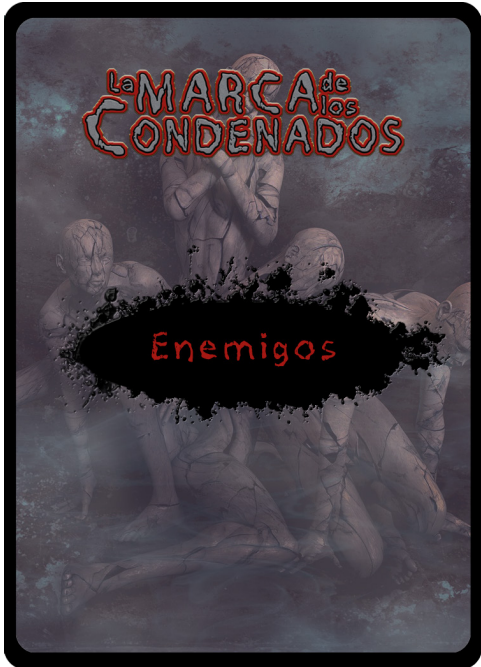
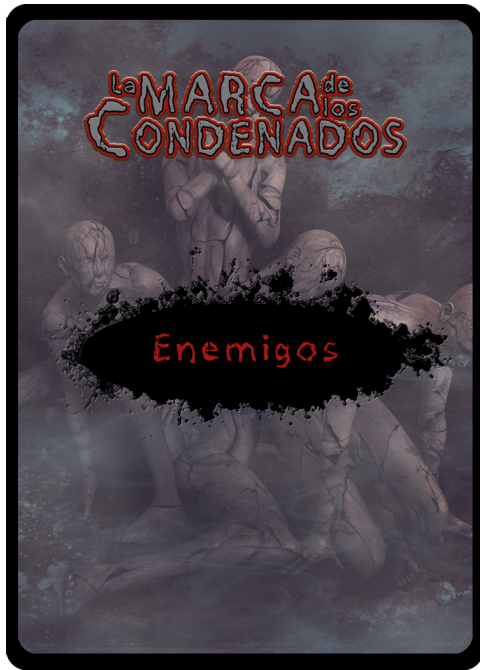
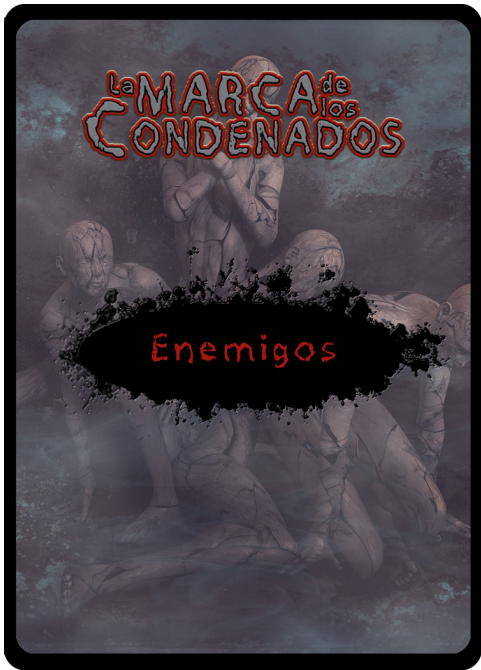
Mordisco
Daño 3

Efecto adicional:
Tórpeza

5

11

Imagen por Mysticsartdesign - Pixabay



Fauces negras

Mordisco
Daño 3

Efecto adicional:
Torpeza

5

41

Imagen por Mysticsartdesign - Pixabay

Fauces negras

Mordisco
Daño 3

Efecto adicional:
Torpeza

5

41

Imagen por Mysticsartdesign - Pixabay

Fauces negras

Mordisco
Daño 3

Efecto adicional:
Torpeza

5

41

Imagen por Mysticsartdesign - Pixabay

Fauces negras

Mordisco
Daño 3

Efecto adicional:
Torpeza

5

41

Imagen por Mysticsartdesign - Pixabay

Sierpe del páramo aterido

Aliento gélido
Daño 3 a todo el grupo

Efecto adicional:
Debilidad

Daño recibido -1
(mínimo 1)

8

42

Imagen por ractapopulus - Pixabay

Sierpe del páramo aterido

Aliento gélido
Daño 3 a todo el grupo

Efecto adicional:
Debilidad

Daño recibido -1
(mínimo 1)

8

42

Imagen por ractapopulus - Pixabay

Aberración del abismo

Agujón
Daño 2

Efecto adicional:
Hemorragia

7

42

Imagen por V_M - Pixabay

Calamidad del cielo

Garra mortal
Daño 3

Atacan siempre antes que
los jugadores.

6

43

Imagen por V_M - Pixabay

Calamidad del cielo

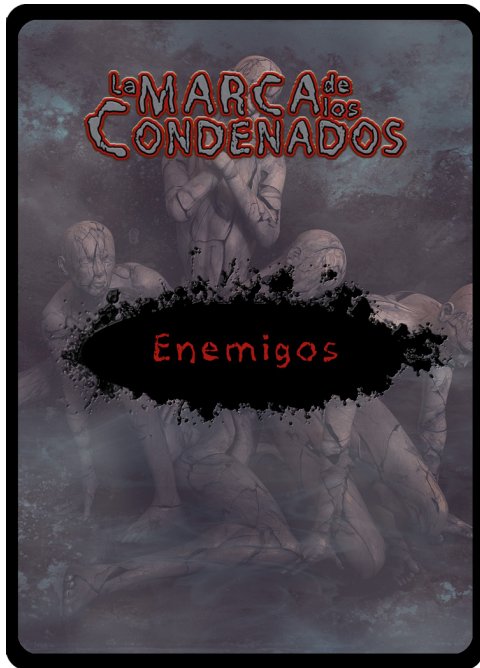
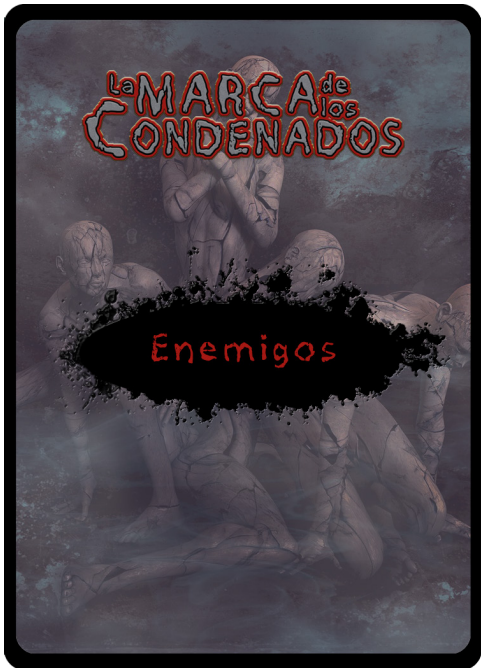
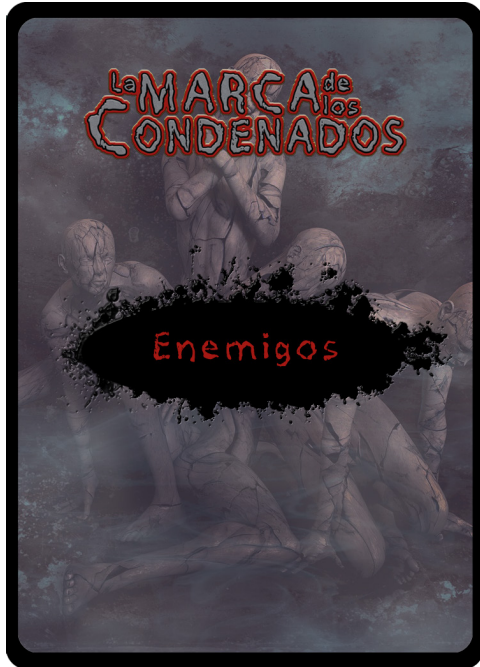
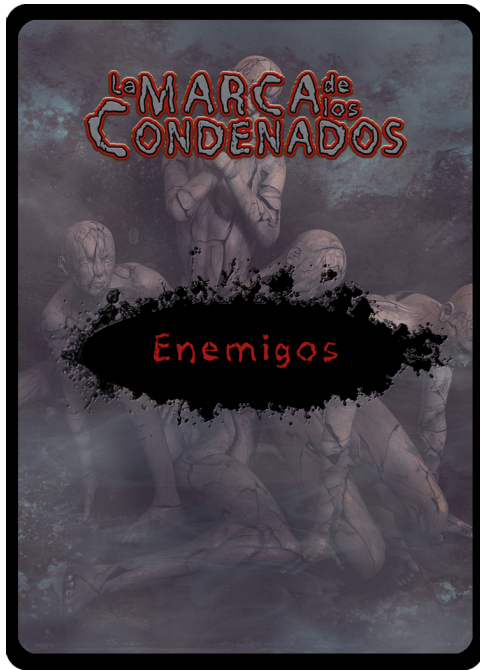
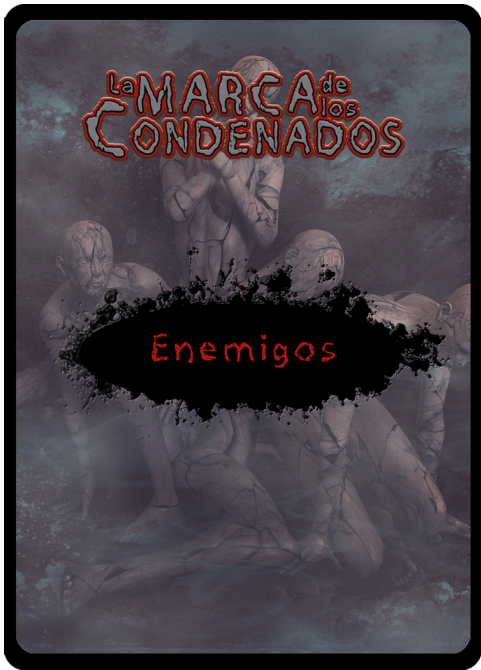
Garra mortal
Daño 3

Atacan siempre antes que
los jugadores.

6

43

Imagen por V_M - Pixabay



Calamidad del cielo

Garra mortal
Daño 3

Atacan siempre antes que los jugadores.

6

13

Imagen por V_M - Pixabay

Calamidad del cielo

Garra mortal
Daño 3

Atacan siempre antes que los jugadores.

6

13

Imagen por V_M - Pixabay

Fiera de incontables fauces

Fauces incontables
Daño 3

Efecto adicional:
Ataque extra

Daño recibido -1 (mínimo 1)

8

11

Imagen por Steves_AI_Creations - Pixabay

Sierpe carmesí

Aliento de fuego
Daño 2 a todo el grupo

Efecto adicional:
Quemadura

Daño recibido -1 (mínimo 1)

9

11

Imagen por Michael Watts y Rawpival - Pixabay

Ponzoña agónica

Tajo infecto
Daño 1

Efecto adicional:
Veneno

Inmune a Veneno

7

0

Imagen por SkillsOut - Pixabay

Ponzoña agónica

Tajo infecto
Daño 1

Efecto adicional:
Veneno

Inmune a Veneno

7

0

Imagen por SkillsOut - Pixabay

Ponzoña agónica

Tajo infecto
Daño 1

Efecto adicional:
Veneno

Inmune a Veneno

7

0

Imagen por SkillsOut - Pixabay

Ponzoña agónica

Tajo infecto
Daño 1

Efecto adicional:
Veneno

Inmune a Veneno

7

0

Imagen por SkillsOut - Pixabay

Ponzoña agónica

Tajo infecto
Daño 1

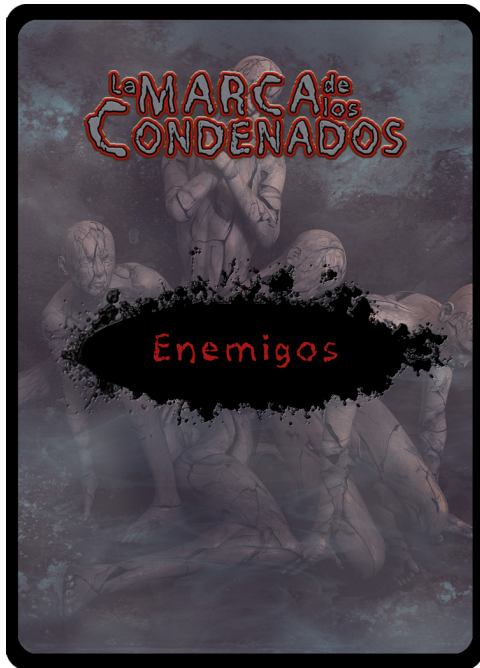
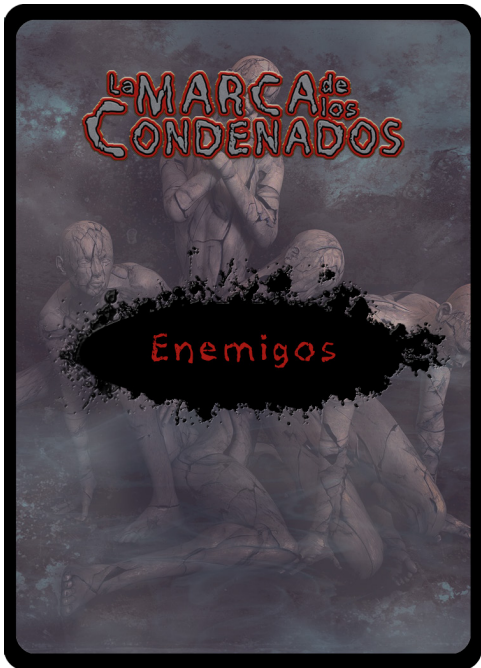
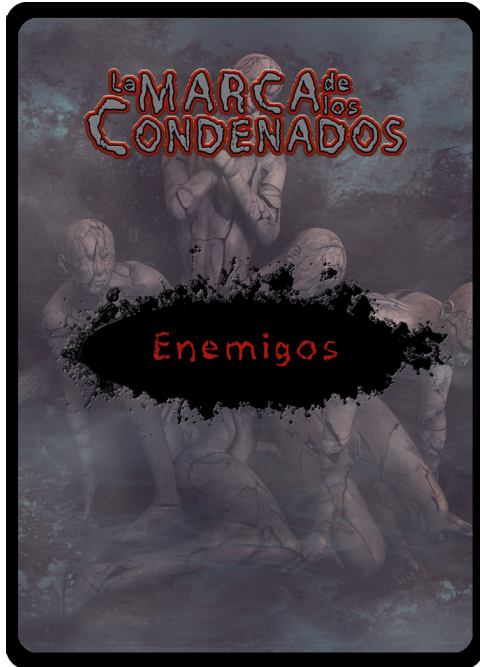
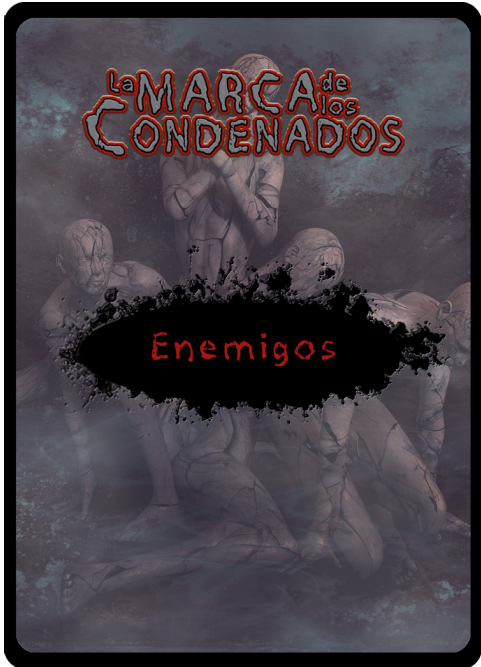
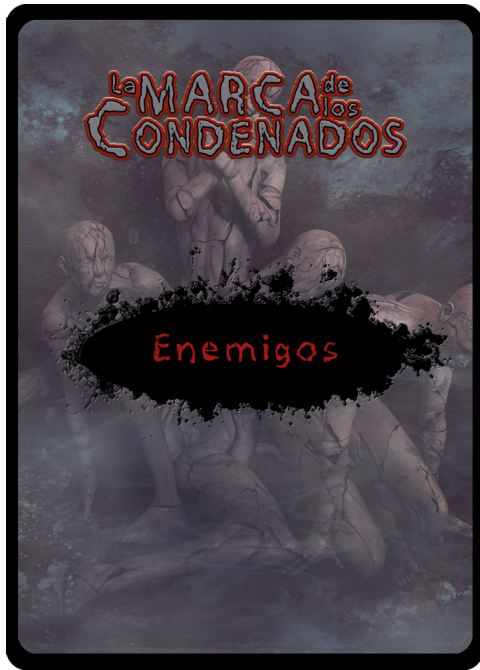
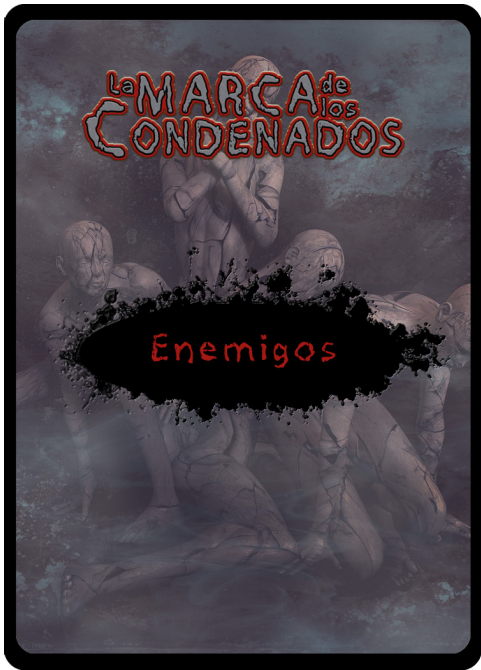
Efecto adicional:
Veneno

Inmune a Veneno

7

0

Imagen por SkillsOut - Pixabay



Ponzoña agónica

Tajo Infecto
Daño 1

Efecto adicional:
Veneno

Inmune a Veneno

7

0

Imagen por SkillsOut - Pixabay

Ponzoña agónica

Tajo Infecto
Daño 1

Efecto adicional:
Veneno

Inmune a Veneno

7

0

Imagen por SkillsOut - Pixabay

Ponzoña agónica

Tajo Infecto
Daño 1

Efecto adicional:
Veneno

Inmune a Veneno

7

0

Imagen por SkillsOut - Pixabay

Cadáver poseído

Tajo
Daño 2

Cuando sea vencido, tira 1 dado. Si sale 1, volverá a la vida con la vida al completo.

6

11

Imagen por darksouls1 - Pixabay

Cadáver poseído

Tajo
Daño 2

Cuando sea vencido, tira 1 dado. Si sale 1, volverá a la vida con la vida al completo.

6

11

Imagen por darksouls1 - Pixabay

Cadáver poseído

Tajo
Daño 2

Cuando sea vencido, tira 1 dado. Si sale 1, volverá a la vida con la vida al completo.

6

11

Imagen por darksouls1 - Pixabay

Cadáver poseído

Tajo
Daño 2

Cuando sea vencido, tira 1 dado. Si sale 1, volverá a la vida con la vida al completo.

6

11

Imagen por darksouls1 - Pixabay

Protector del Trono Infernal

Hoja del ejecutor
Daño 3

Efecto adicional:
Fatiga

Inmune a Aturdido

7

12

Imagen por Adalhelma - Pixabay

Protector del Trono Infernal

Hoja del ejecutor
Daño 3

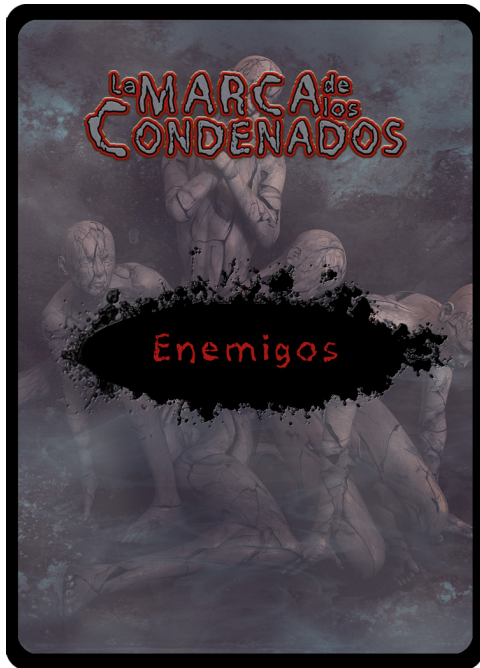
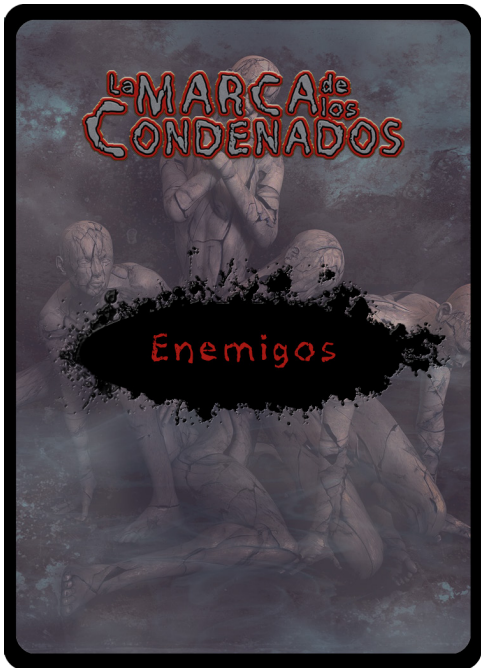
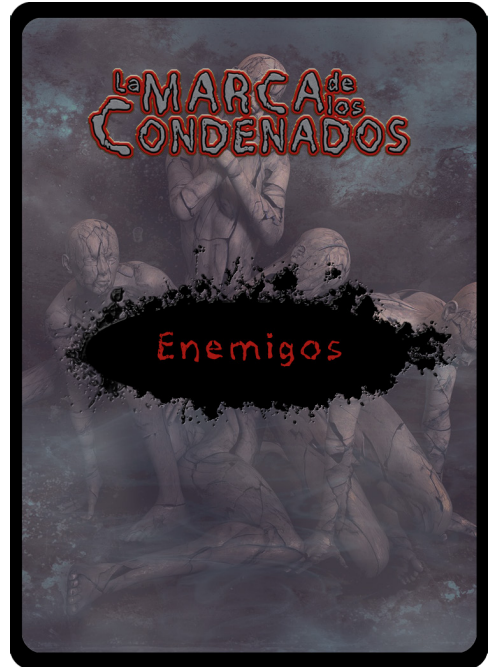
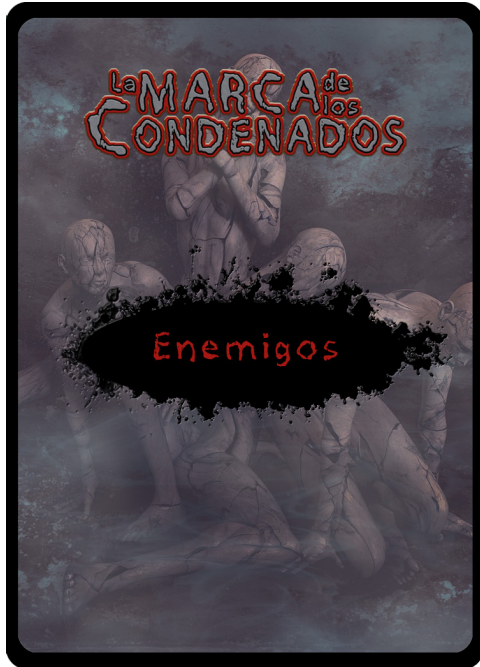
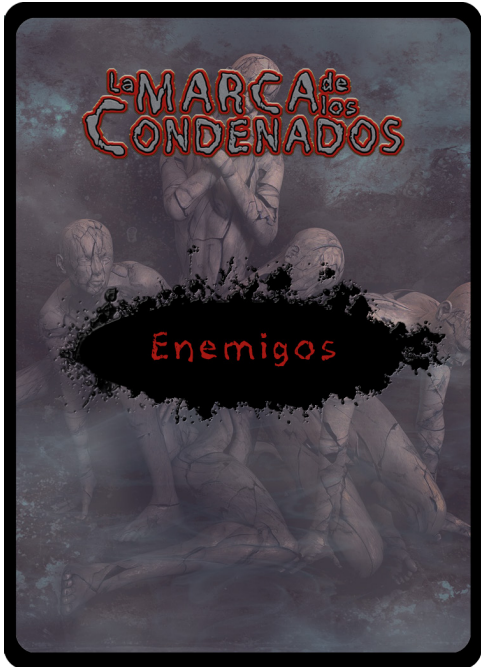
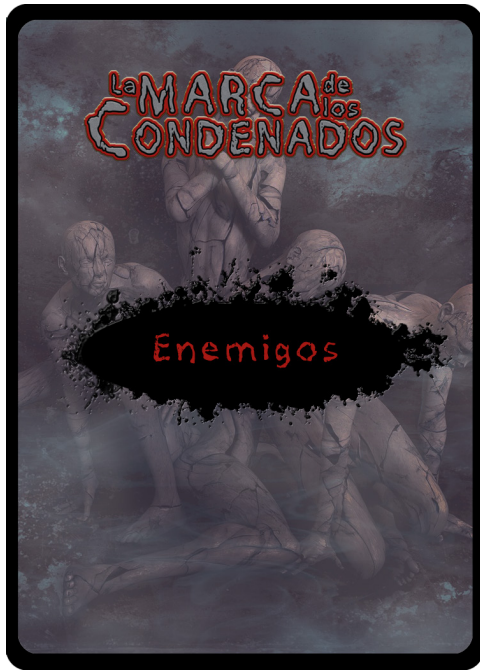
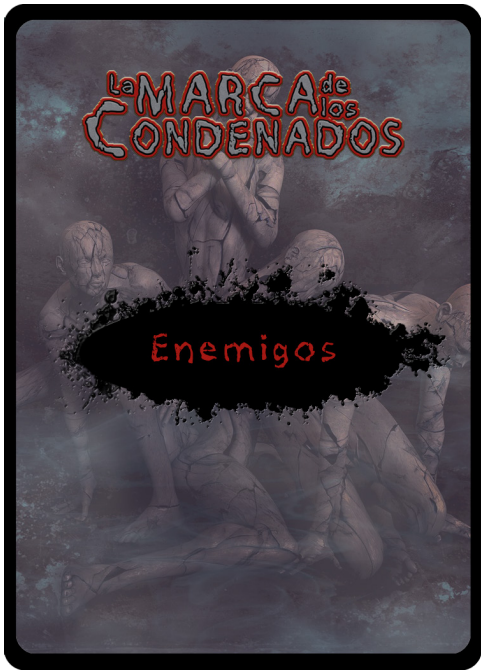
Efecto adicional:
Fatiga

Inmune a Aturdido

7

12

Imagen por Adalhelma - Pixabay



Devorador de la existencia 



Golpe brutal
Daño 4

Efecto adicional:
Debilidad

Si mata a algún héroe, recupera 6 heridas y su cadáver no podrá ser saqueado.

Imagen por SkillsOut - Pixabay

Ente etéreo 



Desgarro
Daño 1

Si se acierta en la tirada cuando sea atacado, repite y quédate con el resultado nuevo.

Imagen por Kellepcis - Pixabay

Ente etéreo 



Desgarro
Daño 1

Si se acierta en la tirada cuando sea atacado, repite y quédate con el resultado nuevo.

Imagen por Kellepcis - Pixabay

Ente etéreo 



Desgarro
Daño 1

Si se acierta en la tirada cuando sea atacado, repite y quédate con el resultado nuevo.

Imagen por Kellepcis - Pixabay

Ente etéreo 



Desgarro
Daño 1

Si se acierta en la tirada cuando sea atacado, repite y quédate con el resultado nuevo.

Imagen por Kellepcis - Pixabay

Cieno consciente 



Pseudópodo
Daño 2

Efecto adicional: el jugador pierde un objeto de su mano o equipo

Daño recibido -2

Imagen por Pete Linforth - Pixabay

Cieno consciente 



Pseudópodo
Daño 2

Efecto adicional: el jugador pierde un objeto de su mano o equipo

Daño recibido -2

Imagen por Pete Linforth - Pixabay

Cieno consciente 



Pseudópodo
Daño 2

Efecto adicional: el jugador pierde un objeto de su mano o equipo

Daño recibido -2

Imagen por Pete Linforth - Pixabay

Cieno consciente 

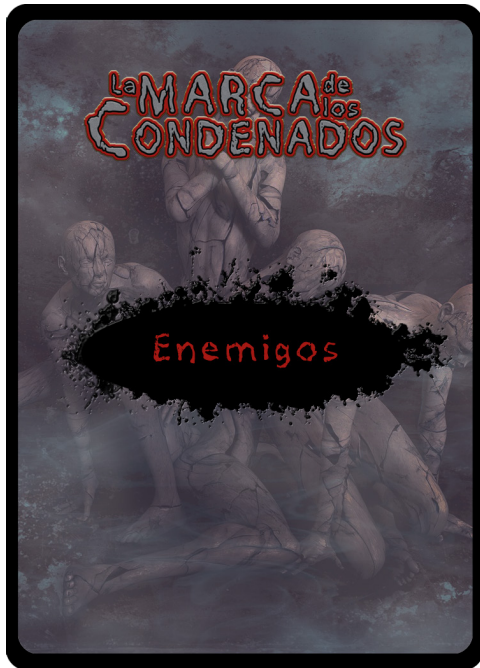
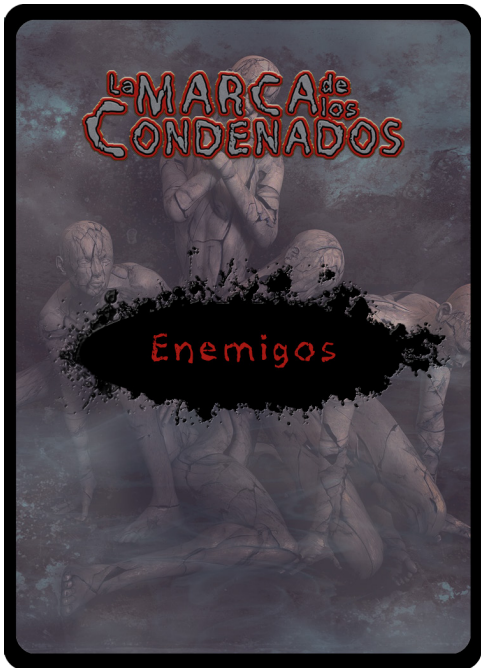
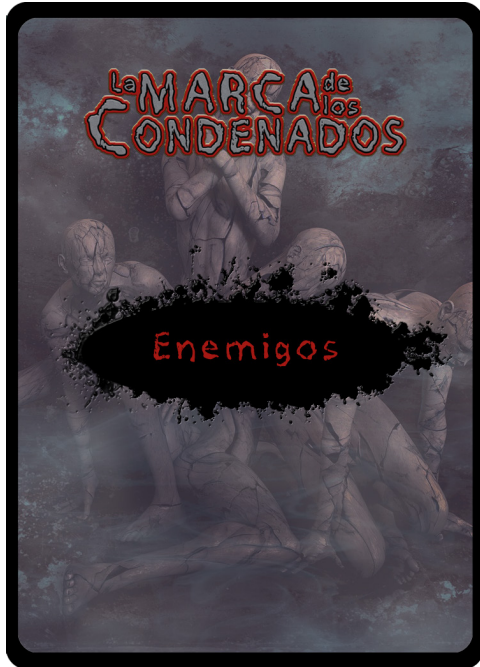
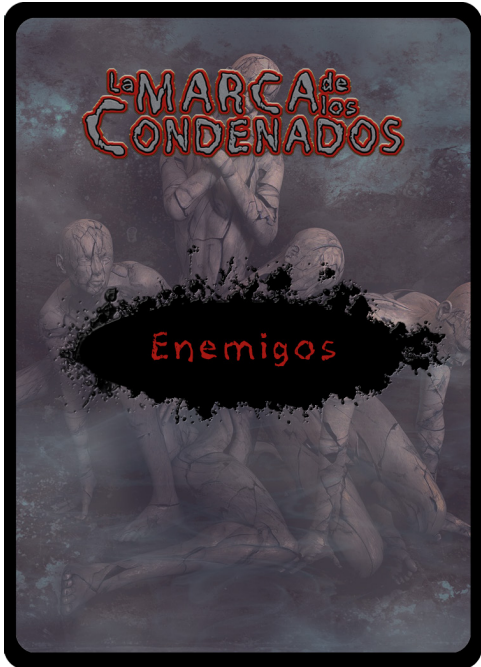
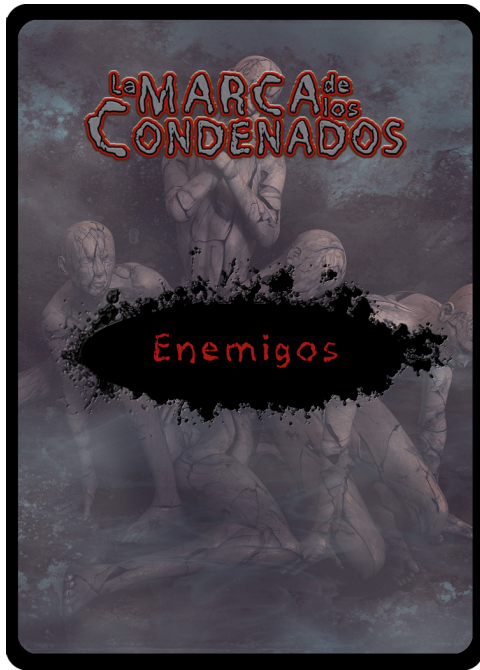
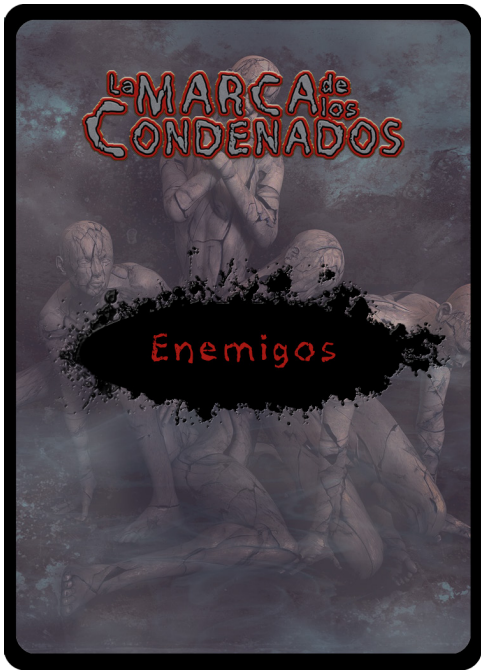


Pseudópodo
Daño 2

Efecto adicional: el jugador pierde un objeto de su mano o equipo

Daño recibido -2

Imagen por Pete Linforth - Pixabay



Horror Inimaginable

Alarido
Daño 2

Efecto adicional:
El jugador huye del combate.
Si todo el grupo huye, se considera que han realizado un acción de grupo extra y se termina el evento.

6

13

Imagen por Brigitte Werner - Pixabay

Horror Inimaginable

Alarido
Daño 2

Efecto adicional:
El jugador huye del combate.
Si todo el grupo huye, se considera que han realizado un acción de grupo extra y se termina el evento.

6

13

Imagen por Brigitte Werner - Pixabay

Flama corpórea

Llamarada
Daño 3

Efecto adicional:
Quemadura

Inmune a Quemadura

Si un jugador obtiene 1 al golpearle, sufre Quemadura

5

0

Imagen por Flacidplace - Pixabay

Flama corpórea

Llamarada
Daño 3

Efecto adicional:
Quemadura

Inmune a Quemadura

Si un jugador obtiene 1 al golpearle, sufre Quemadura

5

0

Imagen por Flacidplace - Pixabay

Flama corpórea

Llamarada
Daño 3

Efecto adicional:
Quemadura

Inmune a Quemadura

Si un jugador obtiene 1 al golpearle, sufre Quemadura

5

0

Imagen por Flacidplace - Pixabay

Flama corpórea

Llamarada
Daño 3

Efecto adicional:
Quemadura

Inmune a Quemadura

Si un jugador obtiene 1 al golpearle, sufre Quemadura

5

0

Imagen por Flacidplace - Pixabay

Flama corpórea

Llamarada
Daño 3

Efecto adicional:
Quemadura

Inmune a Quemadura

Si un jugador obtiene 1 al golpearle, sufre Quemadura

5

0

Imagen por Flacidplace - Pixabay

Flama corpórea

Llamarada
Daño 3

Efecto adicional:
Quemadura

Inmune a Quemadura

Si un jugador obtiene 1 al golpearle, sufre Quemadura

5

0

Imagen por Flacidplace - Pixabay

Flama corpórea

Llamarada
Daño 3

Efecto adicional:
Quemadura

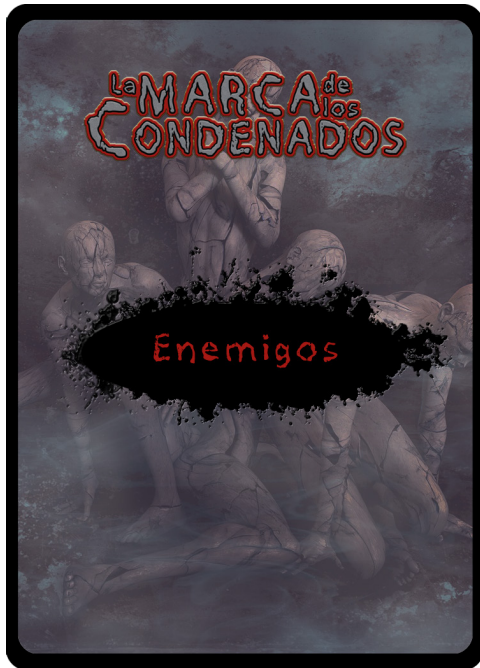
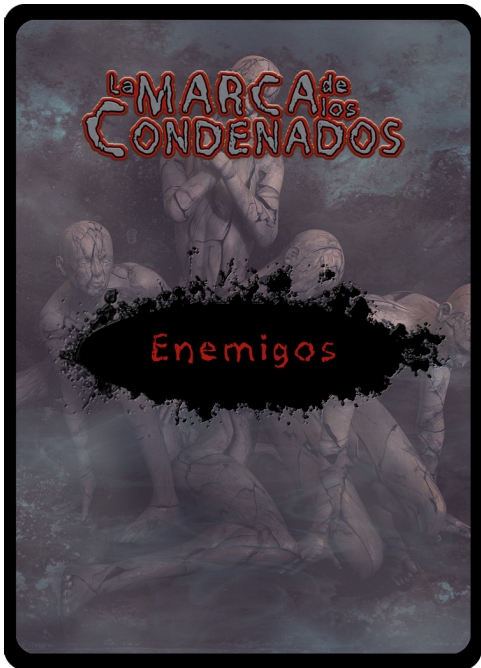
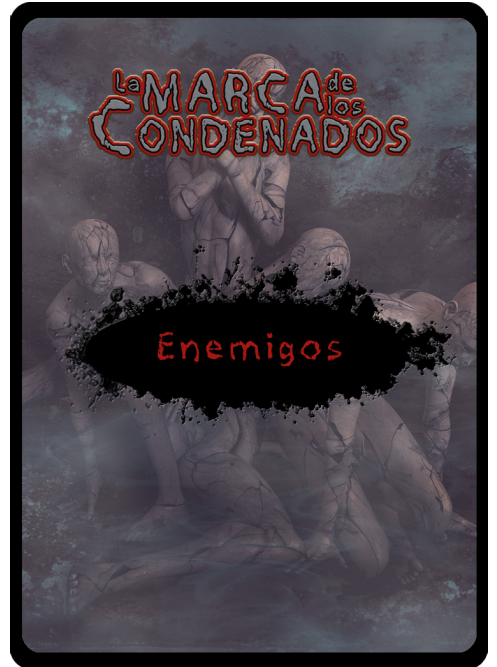
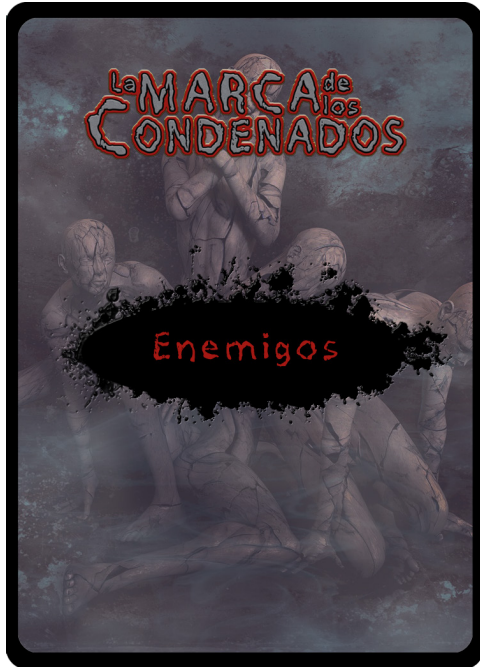
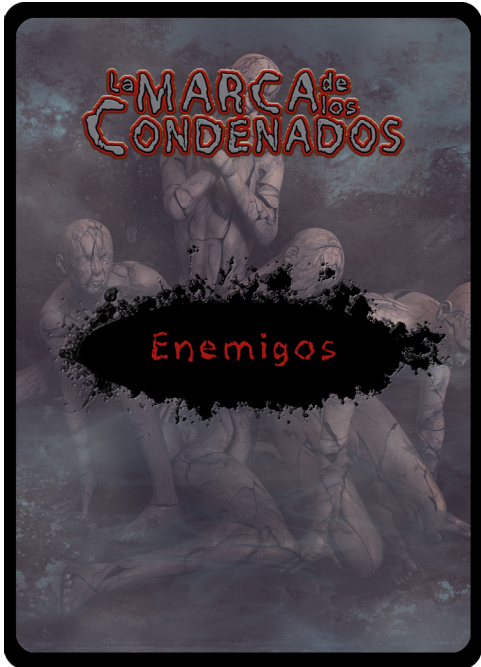
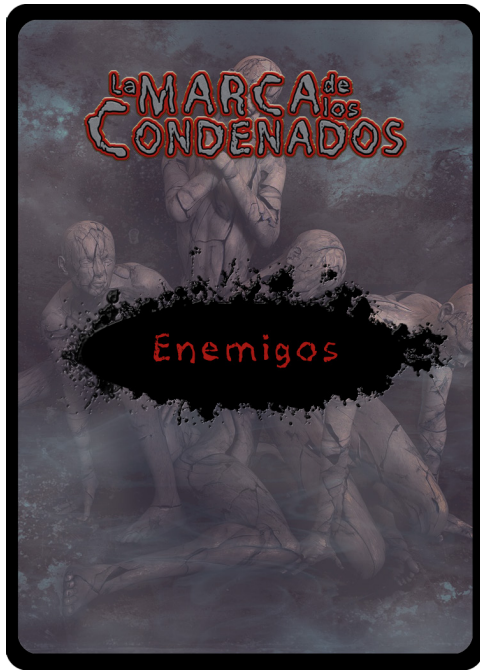
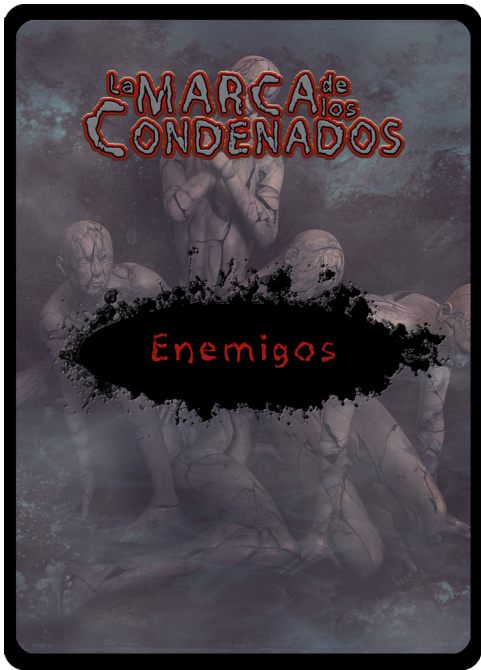
Inmune a Quemadura

Si un jugador obtiene 1 al golpearle, sufre Quemadura

5

0

Imagen por Flacidplace - Pixabay



 **Maça**



Todos
Daño 2
Efecto adicional: Aturdido.

10 

Imagen por Parker_West y DWWilliam - Pixabay

 **Daga**



Todos
Daño 2
Efecto adicional: Daño A1

5 

Imagen por Parker_West y DWWilliam - Pixabay

 **Daga**



Todos
Daño 2
Efecto adicional: Daño A1

5 

Imagen por Parker_West y DWWilliam - Pixabay

 **Espadón**



Todos
Daño 2
Efecto adicional: Golpea a todos los enemigos.

5 

Imagen por Parker_West y DWWilliam - Pixabay

 **Báculo de sanación**



Hechicera
Daño 1
Todas las sanaciones realizadas curan 1 Herida extra.

15 

Imagen por Parker_West y DWWilliam - Pixabay


 **Hoja de la represión eterna**




Clérigo
Daño 2
Daño 4 contra demonios.

25 

Imagen por Parker_West y DWWilliam - Pixabay

 **Hacha de la almaña**



Cazadora
Daño 3
Daño 5 contra bestias.
Si en la tirada de ATA se obtiene algún 1, la portadora sufre 1 Herida.



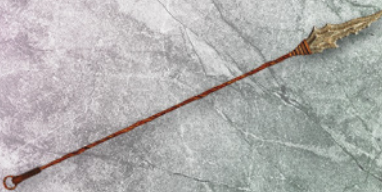
25 

Imagen por Parker_West y DWWilliam - Pixabay

 **Lanza descomunal**



Cazadora / Clérigo
Daño 5
ATA -2


25 

Imagen por Parker_West y DWWilliam - Pixabay

 **Espadas gemelas**



Aesina
Daño 2
Efecto adicional: Ataque extra.

25 

Imagen por Parker_West y DWWilliam - Pixabay





Ballesta de repetición



Cazadora

Daño 3
Efecto adicional: Ataque extra.

25



Imagen por Jean52Photosstock y DWILLIAM - Pixabay



Símbolo sagrado



Clérigo

Daño 2
Contra demonios ATA +1 y Daño 3

17



Imagen por Parker_West y DWILLIAM - Pixabay



Daga nocturna



Asesina

Daño 2 / ATA +2
Efecto adicional: Aturdimiento y Veneno.

20



Imagen por Parker_West y DWILLIAM - Pixabay



Báculo de cristal



Hechicera

Daño 1
Incrementa en 2 el daño provocado por los pergaminos.

20



Imagen por Parker_West y DWILLIAM - Pixabay



Catalizador arcano



Hechicera

Al inicio del turno, puedes recibir hasta 4 heridas y añadirlas a tu hechizo como daño extra.

25



Imagen por Parker_West y DWILLIAM - Pixabay



Coraza plateada



Cazadora, Clérigo

Reduce el daño recibido en 1. (mínimo 1)

20



Imagen por Dmitry - Pixabay



Escudo



Todos

DEF + 1

10



Imagen por Momentnal y DWILLIAM - Pixabay



Escudo



Todos

DEF + 1

10



Imagen por Momentnal y DWILLIAM - Pixabay



Armadura imperecedera



Cazadora, Clérigo

DEF +3 / Inmune a Aturdir
→ ATA / Siempre ataca al final del turno.

25



Imagen por ThankYouFantasyPictures - Pixabay



 **Armadura de cuchillas**



Todos
DEF + 1
Cada vez que se recibe daño, el agresor recibe 1 Herida.

20 

Imagen por u_91c4j0lri - Pixabay

 **Cuero de serpiente**



Todos
DEF +1
Inmune a Quemadura.

15 

Imagen por Hansuan_Fabregas - Pixabay

 **Capa de camuflaje**



Cazadora
DEF + 1
Evita la muerte 1 vez, pero se descarta tras su uso.

15 

Imagen por falicano01 - Pixabay

 **Coraza consagrada**



Clérigo
DEF +2
Si un demonio te ataca, recibe 1 Herida aunque falle su ataque.

20 

Imagen por Genimax - Pixabay

 **Main gauche**



Asesina
Elige al comienzo de cada turno:
DEF +1 o Daño +1.

10 

Imagen por IMC4FreeFgood1 y DWilliam - Pixabay

 **Amuleto rúnico**



Hechicera
Al inicio del turno, puedes reducir tus puntos de ATA y sumarlos a tu DEF hasta el inicio del siguiente turno (máximo 3).

25 

Imagen por Alexander Lesnitsky y DWilliam - Pixabay

 **Manto regenerador**



Todos
Regenera 1 Herida por turno o acción de grupo.

25 

Imagen por Enrique Meseguer - Pixabay

 **Escudo de lágrima**



Todos
Una vez por turno, el enemigo debe repetir la primera tirada de ataque que acierte.

20 

Imagen por Alexander Villio7 y DWilliam - Pixabay

 **Pergamino: Área de vida**



Todos
Recupera 4 Heridas de todo el grupo.

20 

Imagen por X - Pixabay





Pergamino: Área de vida



Todos

Recupera 4 Heridas de todo el grupo.

20



Imagen por X - Pixabay



Pócima revitalizadora



Todos

Recupera 4 Heridas.

5



Imagen por Jazella y DWilliam - Pixabay



Pócima revitalizadora



Todos

Recupera 4 Heridas.

5



Imagen por Jazella y DWilliam - Pixabay



Pócima revitalizadora



Todos

Recupera 4 Heridas.

5



Imagen por Jazella y DWilliam - Pixabay



Pócima revitalizadora



Todos

Recupera 4 Heridas.

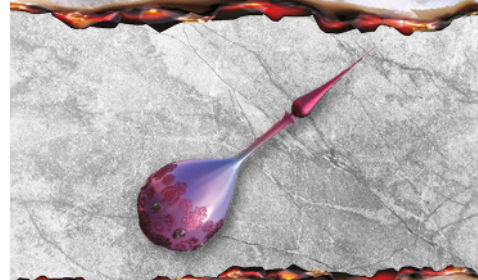
5



Imagen por Jazella y DWilliam - Pixabay



Pócima de la ira



Todos

ATA +1 durante todo el encuentro.

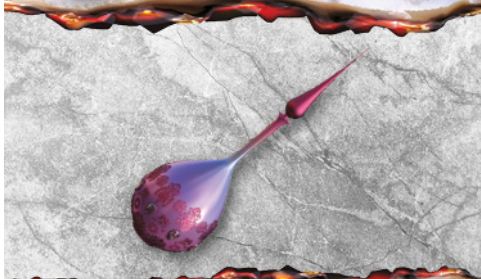
5



Imagen por Jazella y DWilliam - Pixabay



Pócima de la ira



Todos

ATA +1 durante todo el encuentro.

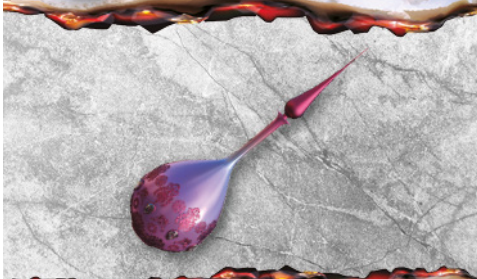
5



Imagen por Jazella y DWilliam - Pixabay



Pócima de la ira



Todos

ATA +1 durante todo el encuentro.

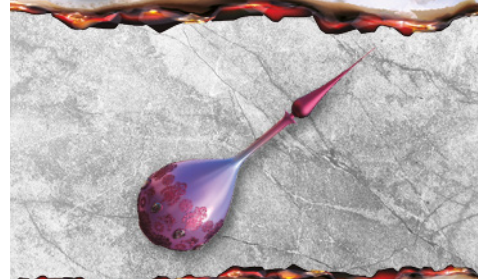
5



Imagen por Jazella y DWilliam - Pixabay



Pócima de la ira



Todos

ATA +1 durante todo el encuentro.

5



Imagen por Jazella y DWilliam - Pixabay





Elixir del Inamovible



Todos

↑1 DEF durante todo el encuentro.

5



Imagen por DCWilliams - Pixabay



Elixir del Inamovible



Todos

↑1 DEF durante todo el encuentro.

5



Imagen por DCWilliams - Pixabay



Elixir del Inamovible



Todos

↑1 DEF durante todo el encuentro.

5



Imagen por DCWilliams - Pixabay



Elixir del Inamovible



Todos

↑1 DEF durante todo el encuentro.

5



Imagen por DCWilliams - Pixabay



Ritual de debilitamiento



Todos

Elimina 2 Aumentos del Rey Demonio.

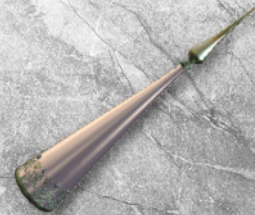
20



Imagen por Andy y DWilliam - Pixabay



Bálsamo de la pureza



Todos

Elimina la aflicción Veneno.

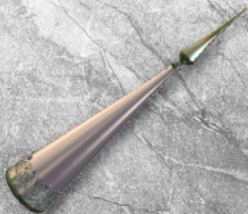
5



Imagen por Jazella y DWilliam - Pixabay



Bálsamo de la pureza



Todos

Elimina la aflicción Veneno.

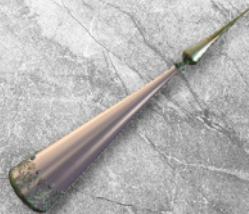
5



Imagen por Jazella y DWilliam - Pixabay



Bálsamo de la pureza



Todos

Elimina la aflicción Veneno.

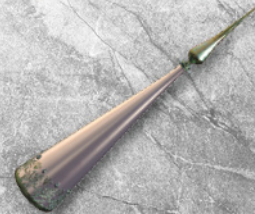
5



Imagen por Jazella y DWilliam - Pixabay



Bálsamo de la pureza



Todos

Elimina la aflicción Veneno.

5



Imagen por Jazella y DWilliam - Pixabay



 **Pergamino: Niebla Infecta**



Todos

Causa 3 de Daño repartido como el jugador elija.

10 

Imagen por Dorothe - Pixabay

 **Pergamino: Niebla Infecta**



Todos

Causa 3 de Daño repartido como el jugador elija.

10 

Imagen por Dorothe - Pixabay

 **Pergamino: Tormenta de granizo**



Todos

Daño 1 y Aflicción Aturdido a todos los enemigos.

10 

Imagen por Brigitte Werner - Pixabay

 **Pergamino: Tormenta de granizo**





Todos

Daño 1 y Aflicción Aturdido a todos los enemigos.

10 

Imagen por Brigitte Werner - Pixabay

 **Almizcle concentrado**



Todos

Aflicción Aturdido al grupo enemigo (solo afecta a Bestias).


5 

Imagen por Jazella y DWilliam - Pixabay

 **Almizcle concentrado**



Todos

Aflicción Aturdido al grupo enemigo (solo afecta a Bestias).

5 

Imagen por Jazella y DWilliam - Pixabay

 **Pergamino: Invisibilidad**



Todos

Si se usa antes de comenzar un combate, éste no se llevará a cabo.

5 

Imagen por Susann Mielke - Pixabay

 **Pergamino: Invisibilidad**



Todos

Si se usa antes de comenzar un combate, éste no se llevará a cabo.

5 

Imagen por Susann Mielke - Pixabay

 **Pergamino: Portal**



Todos

Transporta inmediatamente al grupo a otra ubicación descubierta.

10 

Imagen por Ronald Lubega - Pixabay



 **Pergamino: Portal**



Todos

Transporta inmediatamente al grupo a otra ubicación descubierta.

10 

Imagen por Ronald Lubega - Pixabay

 **Frasco de ponzoña**



Todos

El siguiente ataque realizado con éxito sobre este mismo objetivo causará el doble de daño.

5 

Imagen por scortillon y DWilliam - Pixabay

 **Frasco de ponzoña**



Todos

El siguiente ataque realizado con éxito sobre este mismo objetivo causará el doble de daño.

5 

Imagen por scortillon y DWilliam - Pixabay

 **Pergamino: Llamarada**



Todos

Daño 2 y Aflicción Quemadura a todos los enemigos.

5 

Imagen por Gordon Taylor - Pixabay

 **Pergamino: Llamarada**





Todos

Daño 2 y Aflicción Quemadura a todos los enemigos.

5 

Imagen por Gordon Taylor - Pixabay

 **Alabarda caótica**



Cazadora / Asesina

Daño 1d6
Efecto adicional: El daño lo recibe el portador.


25 

Imagen por OpenClipart-Vectors y DWilliam - Pixabay

 **Poción de celeridad**



Todos

Permite realizar 2 acciones en su siguiente turno de combate.

8 

Imagen por Alana Jordan - Pixabay

 **Poción de celeridad**



Todos

Permite realizar 2 acciones en su siguiente turno de combate.

8 

Imagen por Alana Jordan - Pixabay

 **Túnica elemental**



Hechicera

Al inicio de cada turno de combate elige un elemento, los efectos de dichos ataques se incrementan en 1.

50 

Imagen por Brigitte Werner - Pixabay



 **Sello de Vindra**



Todos
 Los demonios no pueden actuar ese turno.
 Si se lanza sobre El Rey Demonio, recibe -2 ATA.

20 

Imagen por Pete Linforth - Pixabay

 **Sello de Vindra**



Todos
 Los demonios no pueden actuar ese turno.
 Si se lanza sobre El Rey Demonio, recibe -2 ATA.

20 

Imagen por Pete Linforth - Pixabay


 **Sello de Vindra**




Todos
 Los demonios no pueden actuar ese turno.
 Si se lanza sobre El Rey Demonio, recibe -2 ATA.

20 

Imagen por Pete Linforth - Pixabay

 **Máscara sombría**



Asesina
 Si hay más objetivos, el portador no puede ser el objetivo de ningún ataque enemigo


45 

Imagen por Barroa - Pixabay

 **Kit de sanación**



Todos
 Elimina la Hemorragia.

5 

Imagen por Free Fun Art - Pixabay

 **Kit de sanación**



Todos
 Elimina la Hemorragia.

5 

Imagen por Free Fun Art - Pixabay

 **Extractor de vitalidad**



Hechicera
 Daño 1
 Efecto adicional: Debilidad

30 

Imagen por Parker West y DWilliam - Pixabay

 **Hoja sedienta**



Cazadora / Asesina
 Daño 3
 Efecto adicional: Fatiga

35 

Imagen por Square Frog y DWilliam - Pixabay

 **Capa del orgullo**



Todos
 Inmune a Debilidad y Fatiga.

25 

Imagen por ThankYouFantasyPictures - Pixabay



Desierto del tedio



Al resolver la Carta de Evento, todo el grupo obtiene la aflicción Debilidad.

Imagen por Alex Prado - Pixabay

Cruce del destino incierto



Coge 2 cartas de evento en esta Casilla. En el caso de que ambas sean de combate se resolverán de forma consecutiva en el orden en el que se sacaron.

Imagen por Dorothe - Pixabay

Fortaleza aliada



Todos los heroes reciben +1 a su DEF



Imagen por Stefan Keller - Pixabay

Gran Templo de Vindra



Los enemigos demonios son destruidos inmediatamente



Imagen por Free Fun Art - Pixabay

Páramo olvidado



El efecto de los hechizos y los pergaminos se incrementa en +1

Imagen por Dorothe - Pixabay

Lugar consagrado



Todos los enemigos demonios reciben -1 a ATA y DEF



Imagen por Dorothe - Pixabay

Páramo emponzoñado



Al entrar en esta casilla cada jugador lanza 1 dado, si saca 6 obtiene el estado alterado veneno

Imagen por SkillsOut - Pixabay

Picos cobrizos



Todos los enemigos bestias reciben +1 a su ATA

Imagen por Peta Linforth - Pixabay



Planicie sacrílega



Todos los enemigos demonios reciben +1 ATA y DEF, y recuperan 1 herida por turno de combate

Imagen por Dorothe - Pixabay

Táberna El Hacha Mellada



Todos los objetos de la tienda cuestan 25 monedas más



Imagen por Jean-Louis SERVAIS - Pixabay

Túmulo olvidado



A la resolución de la carta de evento añade una recompensa de 15 monedas por jugador



Imagen por Mystic Art Design - Pixabay

Sala demoníaca



Imagen por Amy - Pixabay

Valle luminoso



Todos los heroes reciben +1 a su ATA



Imagen por Julius H. - Pixabay

Desgarro Interplanar



Usar la acción de Portal no consume acción de grupo. En los combates aparece un demonio adicional aleatorio.



Imagen por Alan Frijns - Pixabay

Castillo del reposo



Demonios y bestias reciben -1 a ATA y DEF



Imagen por Enrique Meseguer - Pixabay

Necrópolis de las almañas



Bestias reciben 2 de daño adicional de todas las fuentes.

Imagen por Dorothe - Pixabay



Academia arcana



Los eventos resueltos obtienen 1 Carta de Objeto adicional.



Imagen por Amy Art-Dreams - Pixabay

Aldea sombría

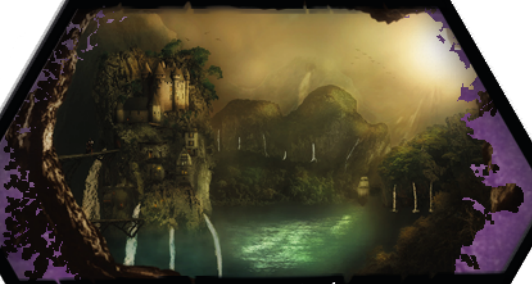


Las Cartas de Objeto cuestan 5 monedas menos. Al descansar se lanza 1 dado, si se obtiene un 1, se pierden 10 monedas por jugador.



Imagen por Square Frog - Pixabay

Aldea arrasada



Buscar entre los restos (acción de grupo): tira 1d6, 1-4 el grupo coge una carta de objeto 5-6 hay un enfrentamiento contra un grupo de Flamas corpóreas (Vhéroe)



Imagen por Dorothe - Pixabay

Bosque de la abundancia



En los encuentros de Combate siempre aparece 1 enemigo extra, en los casos de enemigos solitarios estos tienen 2 heridas extra.

Imagen por Dorothe - Pixabay

Bosque de la penumbra



Todos los enemigos atacan siempre en primer lugar

Imagen por brans amon - Pixabay

Camino solitario



Todos los enemigos humanos reciben +1 a su ATA

Imagen por Secoura - Pixabay

Campo de batalla olvidado



Si la carta de evento es un combate añade 1 necrófago por cada 2 jugadores

Imagen por Eva - Pixabay

Cañón de la llama

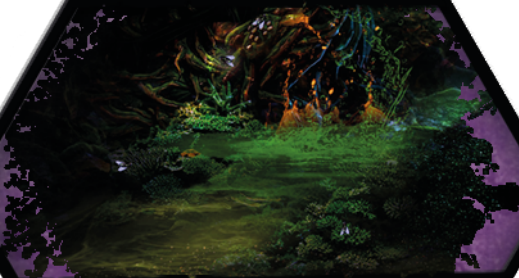


Todos los ataques que produzcan el efecto adicional: quemadura hacen 1 punto de daño extra

Imagen por Jeroným Pelikovský - Pixabay



Ciénaga del abandonado



Todos reciben -1 DEF
Salir de esta ubicación
cuesta 2 acciones
de grupo

Imagen por SkillsOut - Pixabay

Desierto del tedio



Al resolver la Carta de Evento,
todo el grupo obtiene la
aflicción Debilidad.

Imagen por Alex Prado - Pixabay

Armería de Huzzard



Al usar la acción de Tienda se sacan el doble
de Cartas de Objeto. Las Cartas de Arma y
Protección cuestan 5
monedas más.



Imagen por Amy Art-Dreams - Pixabay

Puente del archiduque



No hay evento en esta ubicación.
Salir de esta casilla cuesta
5 monedas por
personaje.



Imagen por Vinson Tan - Pixabay

