



Ilustración de Wayne Reynolds.

## SEELAH (CRUZADO)

MUJER HUMANA PALADINA

### HABILIDADES

<b>FUERZA</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
COMBATE: FUERZA +2					
<b>DESTREZA</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>CONSTITUCIÓN</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>INTELIGENCIA</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>SABIDURÍA</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
H. DIVINA: SABIDURÍA +2					
<b>CARISMA</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

### PODERES

**TAMAÑO DE MANO** 4 ☐ 5 ☐ 6

**COMPETENTE CON** ☒ Armaduras ligeras ☒ Armaduras pesadas ☒ Armas

Puedes descartar la carta superior de tu mazo para añadir 1d6 (☐+1) (☐+2) (☐+3) a tu prueba. Si la carta superior es una bendición (☐ o un conjuro), recárgala en vez de descartarla.

Puedes examinar la carta superior del mazo de tu localización al comienzo (☐ o al final) de tu turno. Si es una merced, ponla al fondo (☐ o bajo la carta superior) del mazo.

☐ Cuando otro personaje en tu misma localización sufra daño de combate, redúcelo en 1.

☐ Suma 1d8 con el rasgo mágico a tu prueba para derrotar a una perdición con el rasgo muerto viviente.

☐ Cuando emplees una bendición de lomedae, puedes recargarla (☐ o barajarla en tu mazo) en vez de descartarla.

### LISTADO DE CARTAS

<b>ARMA</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>CONJURO</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
<b>ARMADURA</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>OBJETO</b>	—		
<b>ALIADO</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>BENDICIÓN</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8

### CARTA FAVORITA: ARMADURA

Campeones de la causa de su deidad, estos héroes combaten al mal, confiados de su habilidad con las armas y el santo poder de su justo señor.

Cuando era una huérfana famélica, Seelah conoció a un paladín y quedó fascinada por su brillante yelmo. Así que robó el yelmo, lo que llevó a la muerte del paladín en su siguiente batalla. Tras la batalla, la niña, llena de remordimientos, escaló la pira funeraria del santo guerrero, de donde fue rescatada por otros paladines que la llevaron consigo y la convirtieron en uno de ellos. Al principio Seelah combatía para expiar su pecado, pero con el tiempo se convirtió en una auténtica campeona de lomedae, la diosa de la justicia.

### ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

#### LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La perdición del bergante
- ☐ El veneno de Cochinilla
- ☐ La mazmorra de Colmillo Negro

#### OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

#### LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

#### LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llegó la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

#### LA FORTALEZA DE LOS GIGANTES DE PIEDRA

- ☐ Punta Arena asediada
- ☐ El Puño de Jorgen
- ☐ La torre Negra
- ☐ Bajo el Puño de Jorgen
- ☐ La antigua biblioteca

#### LOS PECADOS DE LOS SALVADORES

- ☐ Bajo Punta Arena
- ☐ Cráneo de Escarcha
- ☐ Los Salones de la Seducción
- ☐ Pecados thassilonianos
- ☐ Dentro de la Forja Rúnica

#### LAS ESPIRAS DE XIN-SHALAST

- ☐ Una cabaña en la nieve
- ☐ La carretera por Xin-Shalast
- ☐ La escalada al macizo Mhar
- ☐ Asalto al Pináculo
- ☐ Dentro del ojo



### LISTA DE MAZOS

#### ARMAS

— Arco corto ( <b>B,C</b> )	— Dardos aliados +1 ( <b>C</b> )	— Hachuela de frío rúnico +2 ( <b>4</b> )
— Arco largo ( <b>B,C</b> )	— Espada bastarda ( <b>B</b> )	— Lanza corta +3 ( <b>4</b> )
— Azote de muerte Ballesta	— Espada bastarda +1 ( <b>1</b> )	— Lanza gélida retornante +2 ( <b>6</b> )
— Arco largo electrizante +1 ( <b>B</b> )	— Espada corta ( <b>B,C</b> )	— Lanza larga ( <b>B</b> )
— Arco largo gélido +1 ( <b>3</b> )	— Espada corta +1 ( <b>1</b> )	— Lanza larga helada +1 ( <b>C</b> )
— Ballesta envenenada +2 ( <b>5</b> )	— Espada larga ( <b>B</b> )	— Mandoble ( <b>C</b> )
— Ballesta ligera ( <b>B,C</b> )	— Espada larga +1 ( <b>B</b> )	— Mandoble electrizante +2 ( <b>6</b> )
— Ballesta pesada ( <b>B</b> )	— Espada larga +2 ( <b>3</b> )	— Martillo de guerra ( <b>B,C</b> )
— Bastón ( <b>B</b> )	— Gran clava +3 ( <b>4</b> )	— Martillo de guerra +1 ( <b>B</b> )
— Cadena armada ( <b>B</b> )	— Gran hacha ( <b>B</b> )	— Maza ( <b>B</b> )
— Cimitarra ( <b>B,C</b> )	— Guadaña +1 ( <b>2</b> )	— Maza flamígera +1 ( <b>B</b> )
— Cimitarra danzarina +2 ( <b>5</b> )	— Guja ( <b>B,C</b> )	— Navajo de guerra +1 ( <b>2</b> )
— Cuchillo estrella ( <b>B</b> )	— Honda ( <b>B</b> )	— Pico pesado +1 ( <b>2</b> )
— Daga ( <b>B,C</b> )	— Honda ácida +3 ( <b>5</b> )	— Rajaperros ( <b>1</b> )
— Daga +1 ( <b>1</b> )	— Honda potenciadora +3 ( <b>6</b> )	— Rajaperros+1 ( <b>1</b> )
— Daga azote de gigantes +1 ( <b>4</b> )	— Hoz +1 ( <b>2</b> )	— Ronca flamígera +3 ( <b>5</b> )
— Daga envenenada +2 ( <b>3</b> )	— Hacha arrojada ( <b>B</b> )	— Tridente cruel +1 ( <b>3</b> )
— Dardos ( <b>B</b> )	— Hacha arrojada retornante +1 ( <b>B</b> )	
	— Hacha de batalla ( <b>B</b> )	
	— Hacha helada llameante +1 ( <b>6</b> )	

#### CONJUROS

— Acelerar ( <b>2</b> )	— Elocuencia ( <b>B</b> )	— Restablecimiento ( <b>4</b> )
— Arma llameante ( <b>1</b> )	— Escudriñar ( <b>3</b> )	— Relámpago ( <b>2</b> )
— Armadura Arcana ( <b>B</b> )	— Estallido venenoso ( <b>4</b> )	— Remendar ( <b>B, C</b> )
— Augurio ( <b>B,C</b> )	— Flecha Ácida ( <b>B, C</b> )	— Revivir a los muertos ( <b>5</b> )
— Auxilio Divino ( <b>B, C</b> )	— Fuerza ( <b>B, C</b> )	— Santuario ( <b>B, C</b> )
— Consagración ( <b>2</b> )	— Hechizar persona ( <b>B</b> )	— Signo de la ira ( <b>6</b> )
— Curación Mayor ( <b>3</b> )	— Imagen espejo ( <b>B</b> )	— Toque Relámpago ( <b>B, C</b> )
— Curar ( <b>B, C</b> )	— Infligir ( <b>B, C</b> )	— Tajo de Barrido ( <b>3</b> )
— Curar en grupo ( <b>4</b> )	— Invisibilidad ( <b>B</b> )	— Telaraña ( <b>2</b> )
— Debilidad ( <b>1</b> )	— Invocación ( <b>6</b> )	— Teleportar ( <b>4</b> )
— Desconcertar ( <b>6</b> )	— Levitar ( <b>B</b> )	— Tormenta corrosiva ( <b>6</b> )
— Desintegrar ( <b>5</b> )	— Luz sagrada ( <b>B</b> )	— Velocidad ( <b>1</b> )
— Detectar el mal ( <b>B, C</b> )	— Nube tóxica ( <b>2</b> )	— Ventisca ( <b>5</b> )
— Detectar magia ( <b>B</b> )	— Nube incendiaria ( <b>3</b> )	
— Dominar ( <b>6</b> )	— Orientación divina ( <b>B</b> )	
— Dormir ( <b>B</b> )	— Proyectil de potencia ( <b>B</b> )	
— Encontrar trampas ( <b>B, C</b> )	— Rayo de escarcha ( <b>1</b> )	

#### ARMADURAS

— Armadura adamantina ( <b>6</b> )	— Armadura potenciadora ( <b>5</b> )	— Cuero tachonado
— Armadura completa mágica ( <b>3</b> )	— Armadura potenciadora mayor ( <b>6</b> )	— atrapaflechas ( <b>2</b> )
— Armadura de cuero ( <b>B, C</b> )	— Armadura potenciadora menor ( <b>4</b> )	— Escudo alado ( <b>5</b> )
— Armadura de cuero mágica ( <b>B, C</b> )	— Camisote de mallas élfico ( <b>B, 1</b> )	— Escudo armado giratorio ( <b>3</b> )
— Armadura de cuero tachonado mágica ( <b>3</b> )	— Coraza élfica ( <b>1</b> )	— Escudo azote de la muerte ( <b>2</b> )
— Armadura demoníaca ( <b>6</b> )	— Coraza invencible ( <b>5</b> )	— Escudo de madera ( <b>B, C</b> )
— Armadura de pieles ignífugas ( <b>2</b> )	— Coraza de resistencia al fuego ( <b>4</b> )	— Escudo de resistencia al fuego ( <b>1</b> )
— Armadura de placas y mallas ( <b>B, C</b> )	— Cota de malla ( <b>B, C</b> )	— Escudo entrópico ( <b>6</b> )
— Armadura de placas y mallas mágica ( <b>B, C</b> )	— Cota de malla de resistencia al frío ( <b>4</b> )	— Escudo fortaleza ( <b>6</b> )
	— Cota de malla mágica ( <b>B, C</b> )	— Escudo mágico ( <b>B, C</b> )
		— Escudo reflector ( <b>4</b> )



## SEELAH (CRUZADO)

### MUJER HUMANA PALADINA

#### LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

##### OBJETOS

Seelah no puede quedarse con objetos en su mazo entre escenarios.

##### ALIADOS

___ Acólito (B, C)	___ Explorador	___ Padre Zantus (B)
___ Aguacil Cicuta (B)	___ flecha negra (3)	___ Perro (C)
___ Águila (4)	___ Francotirador elfo (5)	___ Portaestandarte (B)
___ Alcaldesa	___ Gato (3)	___ Ratero (B, C)
___ Kendra Deverin (B)	___ Garlón el Pixi (3)	___ Sabio (B)
___ Aldern Manovulpe (1)	___ Guardia (B)	___ Sapo (1)
___ AmeikoKaijitsu (1)	___ Guía (B)	___ Serpiente (C)
___ Arquero (B)	___ Gyukak (6)	___ Shalelu Andosana (B)
___ Asesino sagrado (5)	___ Ilsoari Gandethus (1)	___ Soldado (B)
___ Ayruzi (6)	___ Jakandros Sovark (3)	___ Svevenka (6)
___ Bibliotecario	___ Lagarto (4)	___ Tejón gigante (3)
___ de relojería (4)	___ Maester Grump (2)	___ Tigre dientes de sable (C)
___ Brodert Quink (2)	___ Mago pirómano (5)	___ Trovador (B, C)
___ Chamán (5)	___ Mercader (2)	___ Vale Temros (3)
___ Conna la sabia (4)	___ Mercenario curtido (1)	___ Velociraptor (5)
___ Cuervo (B, C)	___ Mono (3)	___ Vigilante nocturno (B)
___ Cyrdak Drokkus (1)	___ Montañero (6)	___ Zuvuzeg (5)
___ Dragón	___ Morgiv (6)	___
___ rojo hechizado (4)	___ Oso (4)	___

##### ANOTACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---



##### TESOROS

___ Alfanje dentado (5)	___ Guja ardiente	___ Túnica de Runas (4)
___ Armas de forja	___ de Karzoug (6)	___ Túnica de Xin-Shalast (6)
___ rúnica (5)	___ Máscara de Medusa (2)	___ Varita de enervación (3)
___ Bastón de las sombras	___ Medallón	___ Invocar monstruo (5)
___ hambrientas (5)	___ Siédrico (1, 2, 3)	___
___ Bastón de Ordikon (5)	___ Pluma de las	___
___ Chellan, espada	___ revelaciones (5)	___
___ de la avaricia (6)	___ Tiara de gran	___
___ Clava de Mokmurian (4)	___ inteligencia (3)	___
___ Códice esmeralda (4)	___ Tomo siédrico (6)	___
___ Empalador	___ Túnica de piel de	___
___ de espinos (2)	___ serpiente (2)	___

##### BENDICIONES

___ Bendición de Abadar (2)	___ Bendición de Gozreh (4)	___ Bendición de Norgorber (3)
___ Bendición de	___ Bendición de	___ Bendición de
___ Calistria (B, C)	___ Iomedae (B, C)	___ Sarenrae (B, C)
___ Bendición de Desna (B, C)	___ Bendición de Irori (B, C)	___ Bendición de Shelyn (B, C)
___ Bendición de Erastil (B, C)	___ Bendición de Lamashtu (1)	___ Bendición de Torag (B, C)
___ Bendición de	___ Bendición de	___
___ Farasma (B, C)	___ los dioses (B, C)	___
___ Bendición de Gorum (B, C)	___ Bendición de Nethys (6)	___

---

---

---

---

---

---

---

---



Ilustración de Wayne Reynolds.

## SEELAH (HOSPITALARIA)

### MUJER HUMANA PALADINA

#### HABILIDADES

<b>FUERZA</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
COMBATE: FUERZA +2					
<b>DESTREZA</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>CONSTITUCIÓN</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>INTELIGENCIA</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>SABIDURÍA</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
H. DIVINA: SABIDURÍA +2					
<b>CARISMA</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

#### PODERES

TAMAÑO DE MANO	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
COMPETENTE CON	<input checked="" type="checkbox"/> Armaduras ligeras <input checked="" type="checkbox"/> Armaduras pesadas <input checked="" type="checkbox"/> Armas			
Puedes descartar la carta superior de tu mazo para añadir 1d6 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) a tu prueba. Si la carta superior es una bendición ( <input type="checkbox"/> o un conjuro), recárgala en vez de descartarla.				
Puedes examinar la carta superior del mazo de tu localización al comienzo ( <input type="checkbox"/> o al final) de tu turno. Si es una merced, ponla al fondo ( <input type="checkbox"/> o bajo la carta superior) del mazo.				
<input type="checkbox"/> Durante tu turno puedes enterrar una carta con el rasgo divino y elegir un personaje en tu localización para barajar 1d4+1 cartas al azar de su pila de descartes en su mazo.				
<input type="checkbox"/> Cuando emplees una bendición de Iomedae, puedes recargarla ( <input type="checkbox"/> o barajarla en tu mazo) en vez de descartarla.				

#### LISTADO DE CARTAS

ARMA	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
CONJURO	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
ARMADURA	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
OBJETO	—		
ALIADO	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
BENDICIÓN	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8

#### CARTA FAVORITA: ARMADURA

Estos santos caballeros llevan justicia a los enemigos, pero muestran piedad con sus aliados, al curar y fortalecer a los justos con el poder sagrado de su deidad.

Cuando era una huérfana famélica, Seelah conoció a un paladín y quedó fascinada por su brillante yelmo. Así que robó el yelmo, lo que llevó a la muerte del paladín en su siguiente batalla. Tras la batalla, la niña, llena de remordimientos, escaló la pira funeraria del santo guerrero, de donde fue rescatada por otros paladines que la llevaron consigo y la convirtieron en uno de ellos. Al principio Seelah combatía para expiar su pecado, pero con el tiempo se convirtió en una auténtica campeona de Iomedae, la diosa de la justicia.

#### ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

#### LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La perdición del bergante
- ☐ El veneno de Cochinilla
- ☐ La mazmorra de Colmillo Negro

#### OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

#### LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

#### LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llegó la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

#### LA FORTALEZA DE LOS GIGANTES DE PIEDRA

- ☐ Punta Arena asediada
- ☐ El Puño de Jorgen
- ☐ La torre Negra
- ☐ Bajo el Puño de Jorgen
- ☐ La antigua biblioteca

#### LOS PECADOS DE LOS SALVADORES

- ☐ Bajo Punta Arena
- ☐ Cráneo de Escarcha
- ☐ Los Salones de la Seducción
- ☐ Pecados thassilonianos
- ☐ Dentro de la Forja Rúnica

#### LAS ESPIRAS DE XIN-SHALAST

- ☐ Una cabaña en la nieve
- ☐ La carretera por Xin-Shalast
- ☐ La escalada al macizo Mhar
- ☐ Asalto al Pináculo
- ☐ Dentro del ojo



#### LISTA DE MAZOS

##### ARMAS

— Arco corto ( <b>B,C</b> )	— Dardos aliados +1 ( <b>C</b> )	— Hachuela de frío rúnico +2 ( <b>4</b> )
— Arco largo ( <b>B,C</b> )	— Espada bastarda ( <b>B</b> )	— Lanza corta +3 ( <b>4</b> )
— Arco largo +1 ( <b>1</b> )	— Espada bastarda +1 ( <b>1</b> )	— Lanza gélida
— Arco largo	— Espada corta ( <b>B,C</b> )	— retornante +2 ( <b>6</b> )
— electrizante +1 ( <b>B</b> )	— Espada corta +1 ( <b>1</b> )	— Lanza larga ( <b>B</b> )
— Arco largo gélido +1 ( <b>3</b> )	— Espada larga ( <b>B</b> )	— Lanza larga helada +1 ( <b>C</b> )
— Azote de muerte Ballesta	— Espada larga +1 ( <b>B</b> )	— Mandoble ( <b>C</b> )
— ligera +1 ( <b>C</b> )	— Espada larga +2 ( <b>3</b> )	— Mandoble
— Ballesta envenenada +2 ( <b>5</b> )	— Gran clava +3 ( <b>4</b> )	— electrizante +2 ( <b>6</b> )
— Ballesta ligera ( <b>B,C</b> )	— Gran hacha ( <b>B</b> )	— Martillo de guerra ( <b>B,C</b> )
— Ballesta ligera +1 ( <b>2</b> )	— Guadaña +1 ( <b>2</b> )	— Martillo de guerra +1 ( <b>B</b> )
— Ballesta pesada ( <b>B</b> )	— Guja ( <b>B,C</b> )	— Maza ( <b>B</b> )
— Bastón ( <b>B</b> )	— Honda ( <b>B</b> )	— Maza flamígera +1 ( <b>B</b> )
— Cadena armada ( <b>B</b> )	— Honda ácida +3 ( <b>5</b> )	— Navaja de guerra +1 ( <b>2</b> )
— Cimitarra ( <b>B,C</b> )	— Honda potenciadora +3 ( <b>6</b> )	— Pico pesado +1 ( <b>2</b> )
— Cimitarra danzarina +2 ( <b>5</b> )	— Hoz +1 ( <b>2</b> )	— Rajaperros ( <b>1</b> )
— Cuchillo estrella ( <b>B</b> )	— Hacha arrojadiza ( <b>B</b> )	— Rajaperros+1 ( <b>1</b> )
— Daga ( <b>B,C</b> )	— Hacha arrojadiza	— Ronca flamígera +3 ( <b>5</b> )
— Daga +1 ( <b>1</b> )	— retornante +1 ( <b>B</b> )	— Tridente cruel +1 ( <b>3</b> )
— Daga azote de	— Hacha de batalla ( <b>B</b> )	
— gigantes +1 ( <b>4</b> )	— Hacha helada	
— Daga envenenada +2 ( <b>3</b> )	— llameante +1 ( <b>6</b> )	
— Dardos ( <b>B</b> )		

##### CONJUROS

— Acelerar ( <b>2</b> )	— Elocuencia ( <b>B</b> )	— Restablecimiento ( <b>4</b> )
— Arma llameante ( <b>1</b> )	— Escudriñar ( <b>3</b> )	— Relámpago ( <b>2</b> )
— Armadura Arcana ( <b>B</b> )	— Estallido venenoso ( <b>4</b> )	— Remendar ( <b>B, C</b> )
— Augurio ( <b>B,C</b> )	— Flecha Ácida ( <b>B, C</b> )	— Revivir a los muertos ( <b>5</b> )
— Auxilio Divino ( <b>B, C</b> )	— Fuerza ( <b>B, C</b> )	— Santuario ( <b>B, C</b> )
— Consagración ( <b>2</b> )	— Hechizar persona ( <b>B</b> )	— Signo de la ira ( <b>6</b> )
— Curación Mayor ( <b>3</b> )	— Imagen espejo ( <b>B</b> )	— Toque Relámpago ( <b>B, C</b> )
— Curar ( <b>B, C</b> )	— Infligir ( <b>B, C</b> )	— Tajo de Barrio ( <b>3</b> )
— Curar en grupo ( <b>4</b> )	— Invisibilidad ( <b>B</b> )	— Telaraña ( <b>2</b> )
— Debilidad ( <b>1</b> )	— Invocación ( <b>6</b> )	— Teleportar ( <b>4</b> )
— Desconcertar ( <b>6</b> )	— Levitar ( <b>B</b> )	— Tormenta corrosiva ( <b>6</b> )
— Desintegrar ( <b>5</b> )	— Luz sagrada ( <b>B</b> )	— Velocidad ( <b>1</b> )
— Detectar el mal ( <b>B, C</b> )	— Nube tóxica ( <b>2</b> )	— Ventisca ( <b>5</b> )
— Detectar magia ( <b>B</b> )	— Nube incendiaria ( <b>3</b> )	
— Dominar ( <b>6</b> )	— Orientación divina ( <b>B</b> )	
— Dormir ( <b>B</b> )	— Proyectil de potencia ( <b>B</b> )	
— Encontrar trampas ( <b>B, C</b> )	— Rayo de escarcha ( <b>1</b> )	

##### ARMADURAS

— Armadura adamantina ( <b>6</b> )	— Armadura potenciadora ( <b>5</b> )	— Cuero tachonado
— Armadura completa	— Armadura potenciadora mayor ( <b>6</b> )	— atrapaflechas ( <b>2</b> )
— Armadura de cuero ( <b>B, C</b> )	— Armadura potenciadora menor ( <b>4</b> )	— Escudo alado ( <b>5</b> )
— Armadura de cuero mágica ( <b>B, C</b> )	— Camisote de mallas	— Escudo armado giratorio ( <b>3</b> )
— Armadura de cuero tachonado mágica ( <b>3</b> )	— élfico ( <b>B, 1</b> )	— Escudo azote de la muerte ( <b>2</b> )
— Armadura demoníaca ( <b>6</b> )	— Coraza élfica ( <b>1</b> )	— Escudo de madera ( <b>B, C</b> )
— Armadura de pieles	— Coraza invencible ( <b>5</b> )	— Escudo de resistencia al fuego ( <b>1</b> )
— ignífugas ( <b>2</b> )	— Coraza de resistencia al fuego ( <b>4</b> )	— Escudo entrópico ( <b>6</b> )
— Armadura de placas y mallas ( <b>B, C</b> )	— Cota de malla ( <b>B, C</b> )	— Escudo fortaleza ( <b>6</b> )
— Armadura de placas y mallas mágica ( <b>B, C</b> )	— Cota de malla de resistencia al frío ( <b>4</b> )	— Escudo mágico ( <b>B, C</b> )
	— Cota de malla mágica ( <b>B, C</b> )	— Escudo reflector ( <b>4</b> )



## SEELAH (HOSPITALARIA)

MUJER HUMANA PALADINA

### LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

#### OBJETOS

Seelah no puede quedarse con objetos en su mazo entre escenarios.

#### ALIADOS

___ Acólito (B, C)	___ Explorador	___ Padre Zantus (B)
___ Aguacil Cicuta (B)	___ flecha negra (3)	___ Perro (C)
___ Águila (4)	___ Francotirador elfo (5)	___ Portaestandarte (B)
___ Alcaldesa	___ Gato (3)	___ Ratero (B, C)
___ Kendra Deverin (B)	___ Garlón el Pixi (3)	___ Sabio (B)
___ Aldern Manovulpe (1)	___ Guardia (B)	___ Sapo (1)
___ AmeikoKaijitsu (1)	___ Guía (B)	___ Serpiente (C)
___ Arquero (B)	___ Gyukak (6)	___ Shalelu Andosana (B)
___ Asesino sagrado (5)	___ Ilsoari Gandethus (1)	___ Soldado (B)
___ Ayruzi (6)	___ Jakandros Sovark (3)	___ Svevenka (6)
___ Bibliotecario	___ Lagarto (4)	___ Tejón gigante (3)
___ de relojería (4)	___ Maester Grump (2)	___ Tigre dientes de sable (C)
___ Brodert Quink (2)	___ Mago pirómano (5)	___ Trovador (B, C)
___ Chamán (5)	___ Mercader (2)	___ Vale Temros (3)
___ Conna la sabia (4)	___ Mercenario curtido (1)	___ Velociraptor (5)
___ Cuervo (B, C)	___ Mono (3)	___ Vigilante nocturno (B)
___ Cyrdak Drokkus (1)	___ Montañero (6)	___ Zuvuzeg (5)
___ Dragón	___ Morgiv (6)	___
___ rojo hechizado (4)	___ Oso (4)	___

#### ANOTACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---



#### TESOROS

___ Alfanje dentado (5)	___ Guja ardiente
___ Armas de forja	___ de Karzoug (6)
___ rúnica (5)	___ Máscara de Medusa (2)
___ Bastón de las sombras	___ Medallón
___ hambrientas (5)	___ Siédrico (1, 2, 3)
___ Bastón de Ordikon (5)	___ Pluma de las
___ Chellan, espada	___ revelaciones (5)
___ de la avaricia (6)	___ Tiara de gran
___ Clava de Mokmurian (4)	___ inteligencia (3)
___ Códice esmeralda (4)	___ Tomo siédrico (6)
___ Empalador	___ Túnica de piel de
___ de espinos (2)	___ serpiente (2)

#### BENDICIONES

___ Bendición de Abadar (2)	___ Bendición de Gozreh (4)
___ Bendición de	___ Bendición de
___ Calistria (B, C)	___ Iomedae (B, C)
___ Bendición de Desna (B, C)	___ Bendición de Irori (B, C)
___ Bendición de Erastil (B, C)	___ Bendición de Lamashtu (1)
___ Bendición de	___ Bendición de
___ Farasma (B, C)	___ los dioses (B, C)
___ Bendición de Gorum (B, C)	___ Bendición de Nethys (6)

---

---

---

---

---

---

---

---

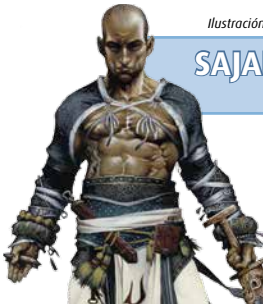


Ilustración de Wayne Reynolds.

## SAJAN (MAESTRO BORRACHÍN)

### VARÓN HUMANO MONJE

#### HABILIDADES

<b>FUERZA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>DESTREZA</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ACROBACIAS: DESTREZA +2			
<b>CONSTITUCIÓN</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
FORTALEZA: CONSTITUCIÓN +2			
<b>INTELIGENCIA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>SABIDURÍA</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>CARISMA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2

#### PODERES

<b>TAMAÑO DE MANO</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>COMPETENTE CON</b>	<input type="checkbox"/> Armas			
Cuando efectúes una prueba de combate, puedes emplear tu dado de Destreza ( <input type="checkbox"/> con el rasgo Mágico) ( <input type="checkbox"/> y con el rasgo de Fuego); no puedes emplear un arma en esa prueba. Puedes emplear cualquier número de bendiciones en tus combates; recárgalas en vez de descartarlas.				
<input type="checkbox"/> Cuando sufras daño que no sea de combate, reduce el daño en 1 ( <input type="checkbox"/> 2) ( <input type="checkbox"/> 3).				
<input type="checkbox"/> Cuando emplees una merced que tenga el rasgo líquido, supera una prueba de Fortaleza 6 para recargarla en vez de quemarla.				
<input type="checkbox"/> Suma 6 a tu prueba para adquirir una merced con el rasgo líquido.				
<input type="checkbox"/> Al comienzo de tu turno has de robar una carta.				

#### LISTADO DE CARTAS

ARMA	—	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
CONJUJO	—	<input type="checkbox"/> 1		
ARMADURA	—			
OBJETO	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	
ALIADO	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
BENDICIÓN	8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	

#### CARTA FAVORITA: OBJETO

Una neblina de embriaguez separa las mentes y los cuerpos de estos maestros marciales, lo que les hace libres para luchar tal y como el flujo de la vida les dicta.

Nacido en una casta de guerreros de tierras distantes, Sajan abandonó sus deberes para buscar a su hermana melliza, también versada en las artes marciales y raptada de su tierra por un lejano señor. Condenado a la pena de muerte en su tierra por desertar, busca de modo obsesivo indicios que le permitan encontrar de nuevo a su hermana. Sajan ha recorrido muchas tierras y ha sido lento en confiarse a los impulsivos nativos de esos reinos, pero ofrece su agudeza y destreza a cualquiera al que considere merecedor de unirsele en su búsqueda.

#### ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

#### LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La perdición del bergante
- ☐ El veneno de Cochinilla
- ☐ La mazmorra de Colmillo Negro

#### OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

#### LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

#### LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llegó la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

#### LA FORTALEZA DE LOS GIGANTES DE PIEDRA

- ☐ Punta Arena asediada
- ☐ El Puño de Jorgen
- ☐ La torre Negra
- ☐ Bajo el Puño de Jorgen
- ☐ La antigua biblioteca

#### LOS PECADOS DE LOS SALVADORES

- ☐ Bajo Punta Arena
- ☐ Cráneo de Escarcha
- ☐ Los Salones de la Seducción
- ☐ Pecados thassilonianos
- ☐ Dentro de la Forja Rúnica

#### LAS ESPIRAS DE XIN-SHALAST

- ☐ Una cabaña en la nieve
- ☐ La carretera por Xin-Shalast
- ☐ La escalada al macizo Mhar
- ☐ Asalto al Pináculo
- ☐ Dentro del ojo

#### LISTA DE MAZOS

##### ARMAS

— Arco corto ( <b>B,C</b> )	— Dardos aliados +1 ( <b>C</b> )	— Hachuela de frío rúnico +2 ( <b>4</b> )
— Arco largo ( <b>B,C</b> )	— Espada bastarda ( <b>B</b> )	— Lanza corta +3 ( <b>4</b> )
— Azote de muerte Ballesta	— Espada bastarda +1 ( <b>1</b> )	— Lanza gélida retornante +2 ( <b>6</b> )
— Arco largo electrizante +1 ( <b>B</b> )	— Espada corta ( <b>B,C</b> )	— Lanza larga ( <b>B</b> )
— Arco largo gélido +1 ( <b>3</b> )	— Espada corta +1 ( <b>1</b> )	— Lanza larga helada +1 ( <b>C</b> )
— Ballesta envenenada +2 ( <b>5</b> )	— Espada larga ( <b>B</b> )	— Mandoble ( <b>C</b> )
— Ballesta ligera ( <b>B,C</b> )	— Espada larga +1 ( <b>B</b> )	— Mandoble electrizante +2 ( <b>6</b> )
— Ballesta pesada ( <b>B</b> )	— Espada larga +2 ( <b>3</b> )	— Martillo de guerra +1 ( <b>B</b> )
— Bastón ( <b>B</b> )	— Gran clava +3 ( <b>4</b> )	— Maza ( <b>B</b> )
— Cadena armada ( <b>B</b> )	— Gran hacha ( <b>B</b> )	— Maza flamígera +1 ( <b>B</b> )
— Cimitarra ( <b>B,C</b> )	— Guadaña +1 ( <b>2</b> )	— Navaja de guerra +1 ( <b>2</b> )
— Cimitarra danzarina +2 ( <b>5</b> )	— Guja ( <b>B,C</b> )	— Pico pesado +1 ( <b>2</b> )
— Cuchillo estrella ( <b>B</b> )	— Honda ( <b>B</b> )	— Rajaperros ( <b>1</b> )
— Daga ( <b>B,C</b> )	— Honda ácida +3 ( <b>5</b> )	— Rajaperros+1 ( <b>1</b> )
— Daga +1 ( <b>1</b> )	— Honda potenciadora +3 ( <b>6</b> )	— Ronca flamígera +3 ( <b>5</b> )
— Daga azote de gigantes +1 ( <b>4</b> )	— Hoz +1 ( <b>2</b> )	— Tridente cruel +1 ( <b>3</b> )
— Daga envenenada +2 ( <b>3</b> )	— Hacha arrojada ( <b>B</b> )	
— Dardos ( <b>B</b> )	— Hacha arrojada retornante +1 ( <b>B</b> )	
	— Hacha de batalla ( <b>B</b> )	
	— Hacha helada llameante +1 ( <b>6</b> )	

##### CONJUROS

— Acelerar ( <b>2</b> )	— Elocuencia ( <b>B</b> )	— Restablecimiento ( <b>4</b> )
— Arma llameante ( <b>1</b> )	— Escudriñar ( <b>3</b> )	— Relámpago ( <b>2</b> )
— Armadura Arcana ( <b>B</b> )	— Estallido venenoso ( <b>4</b> )	— Remendar ( <b>B, C</b> )
— Augurio ( <b>B,C</b> )	— Flecha Ácida ( <b>B, C</b> )	— Revivir a los muertos ( <b>5</b> )
— Auxilio Divino ( <b>B, C</b> )	— Fuerza ( <b>B, C</b> )	— Santuario ( <b>B, C</b> )
— Consagración ( <b>2</b> )	— Hechizar persona ( <b>B</b> )	— Signo de la ira ( <b>6</b> )
— Curación Mayor ( <b>3</b> )	— Imagen espejo ( <b>B</b> )	— Toque Relámpago ( <b>B, C</b> )
— Curar ( <b>B, C</b> )	— Infligir ( <b>B, C</b> )	— Tajo de Barrido ( <b>3</b> )
— Curar en grupo ( <b>4</b> )	— Invisibilidad ( <b>B</b> )	— Telaraña ( <b>2</b> )
— Debilidad ( <b>1</b> )	— Invocación ( <b>6</b> )	— Teleportar ( <b>4</b> )
— Desconcertar ( <b>6</b> )	— Levitar ( <b>B</b> )	— Tormenta corrosiva ( <b>6</b> )
— Desintegrar ( <b>5</b> )	— Luz sagrada ( <b>B</b> )	— Velocidad ( <b>1</b> )
— Detectar el mal ( <b>B, C</b> )	— Nube tóxica ( <b>2</b> )	— Ventisca ( <b>5</b> )
— Detectar magia ( <b>B</b> )	— Nube incendiaria ( <b>3</b> )	
— Dominar ( <b>6</b> )	— Orientación divina ( <b>B</b> )	
— Dormir ( <b>B</b> )	— Proyectil de potencia ( <b>B</b> )	
— Encontrar trampas ( <b>B, C</b> )	— Rayo de escarcha ( <b>1</b> )	

##### ARMADURAS

Sajan no puede quedarse con armaduras en su mazo entre escenarios.





## SAJÁN (MAESTRO BORRACHÍN)

VARÓN HUMANO MONJE

### LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

#### OBJETOS

___ Abrojos (B)	___ Cinturón de fuerza	___ Poción de resistencia
___ Agua bendita (B)	___ de gigante (3)	___ a la energía (B)
___ Amuleto de fortaleza (B)	___ Cinturón de poder físico (6)	___ Poción de fortaleza (B, C)
___ Amuleto de puñetazo	___ Catalejo (B, C)	___ Poción fantasmal (B)
___ ardiente (4)	___ Catalejo mágico (4)	___ Poción de
___ Amuleto de puños	___ Código (B)	___ elocuencia (B, C)
___ poderosos (C)	___ Collar de bolas	___ Poción de gracia (1)
___ Amuleto de memoria (B)	___ de fuego (4)	___ Poción de curación (B, C)
___ Amuleto de vida (B)	___ Corona de carisma (C)	___ Poción de
___ Anillo de protección (2)	___ Diadema de inteligencia	___ esconderse (B, C)
___ Anillo de resistencia	___ épica (5)	___ Poción de robustez (1)
___ a la energía (6)	___ Diadema de sabiduría	___ Poción de visión (B, C)
___ Anillo siédrico (6)	___ inspirada (4)	___ Varita buscatesoros (5)
___ Bastón de cielo y tierra (4)	___ Diario de sabio (C)	___ Varita de potencia (1)
___ Bastón de curación	___ Herramientas de gran	___ Varita de rayo
___ menor (1)	___ calidad (B, C)	___ abrasador (3)
___ Botas de teleportación (6)	___ Herramientas	___ Varita de escudo (1)
___ Botas efícas (B)	___ de ladrón (B)	___ Vela sagrada (B)
___ Brazaletes de protección (B)	___ Ojos de águila (C)	___ Tiara de carisma
___ Brazaletes de protección	___ Palanqueta (B)	___ seductor (3)
___ mayor (4)	___ Piedra de la suerte (B)	___ Tomo de
___ Campanilla de apertura (2)	___ Piedra de suerte	___ conocimiento (B)
___ Capa efíca (2)	___ mayor (4)	___
___ Capa de fuga (B)	___ Piedra explosiva (B)	___
___ Cinturón de destreza	___ Piqueta (B, C)	___
___ increíble (3)	___	___

#### ALIADOS

___ Acólito (B, C)	___ Explorador	___ Padre Zantus (B)
___ Aguacil Cicuta (B)	___ flecha negra (3)	___ Perro (C)
___ Águila (4)	___ Francotirador elfo (5)	___ Portaestandarte (B)
___ Alcaldesa	___ Gato (3)	___ Ratero (B, C)
___ Kendra Deverin (B)	___ Garlón el Pixi (3)	___ Sabio (B)
___ Aldern Manovulpe (1)	___ Guardia (B)	___ Sapo (1)
___ Ameiko Kaijitsu (1)	___ Guía (B)	___ Serpiente (C)
___ Arquero (B)	___ Gyukak (6)	___ Shalelu Andosana (B)
___ Asesino sagrado (5)	___ Ilsoari Gandethus (1)	___ Soldado (B)
___ Ayruzi (6)	___ Jakandros Sovark (3)	___ Svevenka (6)
___ Bibliotecario	___ Lagarto (4)	___ Tejón gigante (3)
___ de relojería (4)	___ Maester Grump (2)	___ Tigre dientes de sable (C)
___ Brodert Quink (2)	___ Mago pirómano (5)	___ Trovador (B, C)
___ Chamán (5)	___ Mercader (2)	___ Vale Temros (3)
___ Conna la sabia (4)	___ Mercenario curtido (1)	___ Velociraptor (5)
___ Cuervo (B, C)	___ Mono (3)	___ Vigilante nocturno (B)
___ Cyrdak Drokus (1)	___ Montañero (6)	___ Zuvuzeg (5)
___ Dragón	___ Morgiv (6)	___
___ rojo hechizado (4)	___ Oso (4)	___

#### ANOTACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### TESOROS

___ Alfanje dentado (5)	___ Guja ardiente	___ Túnica de Runas (4)
___ Armas de forja	___ de Karzoug (6)	___ Túnica de Xin-Shalast (6)
___ rúnica (5)	___ Máscara de Medusa (2)	___ Varita de enervación (3)
___ Bastón de las sombras	___ Medallón	___ Invocar monstruo (5)
___ hambrientas (5)	___ Siédrico (1, 2, 3)	___
___ Bastón de Ordikon (5)	___ Pluma de las	___
___ Chellan, espada	___ revelaciones (5)	___
___ de la avaricia (6)	___ Tiara de gran	___
___ Clava de Mokmurián (4)	___ inteligencia (3)	___
___ Código esmeralda (4)	___ Tomo siédrico (6)	___
___ Empalador	___ Túnica de piel de	___
___ de espinos (2)	___ serpiente (2)	___

#### BENDICIONES

___ Bendición de Abadar (2)	___ Bendición de Gozreh (4)	___ Bendición de Norgorber (3)
___ Bendición de	___ Bendición de	___ Bendición de
___ Calistria (B, C)	___ Iomedae (B, C)	___ Sarenrae (B, C)
___ Bendición de Desna (B, C)	___ Bendición de Irori (B, C)	___ Bendición de Shelyn (B, C)
___ Bendición de Erastil (B, C)	___ Bendición de Lamashtu (1)	___ Bendición de Torag (B, C)
___ Bendición de	___ Bendición de	___
___ Farasma (B, C)	___ los dioses (B, C)	___
___ Bendición de Gorum (B, C)	___ Bendición de Nethys (6)	___

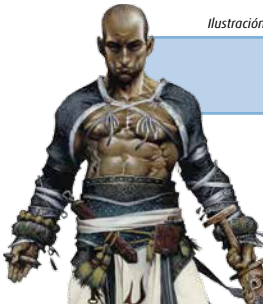


Ilustración de Wayne Reynolds.

## SAJAN (ARQUERO ZEN)

VARÓN HUMANO MONJE

### HABILIDADES

<b>FUERZA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>DESTREZA</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ACROBACIAS: DESTREZA +2			
<b>CONSTITUCIÓN</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
FORTALEZA: CONSTITUCIÓN +2			
<b>INTELIGENCIA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>SABIDURÍA</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>CARISMA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2

### PODERES

<b>TAMAÑO DE MANO</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>COMPETENTE CON</b>	<input type="checkbox"/> Armas			
Cuando efectúes una prueba de combate, puedes emplear tu dado de Destreza ( <input type="checkbox"/> con el rasgo Mágico) ( <input type="checkbox"/> y con el rasgo de Fuego); no puedes emplear un arma en esa prueba.				
Puedes emplear cualquier número de bendiciones en tus combates; recárgalas en vez de descartarlas.				
<input type="checkbox"/> Cuando sufras daño que no sea de combate, reduce el daño en 1 ( <input type="checkbox"/> 2).				
<input type="checkbox"/> Cuando emplees un arma con el rasgo a distancia, puedes recargarla en vez de descartarla.				
<input type="checkbox"/> Suma 2 ( <input type="checkbox"/> 4) a tu prueba para adquirir una merced con el rasgo a distancia.				
<input type="checkbox"/> Cuando empieces tu turno sin cartas, puedes robar una.				

### LISTADO DE CARTAS

ARMA	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
<b>CONJUJO</b>	<input type="checkbox"/> 1		
<b>ARMADURA</b>			
<b>OBJETO</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>ALIADO</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>BENDICIÓN</b>	8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10

### CARTA FAVORITA: OBJETO

Estos maestros del arco no disparan a lo que ven, sino adonde las energías del cosmos guían sus flechas.

Nacido en una casta de guerreros de tierras distantes, Sajan abandonó sus deberes para buscar a su hermana melliza, también versada en las artes marciales y raptada de su tierra por un lejano señor. Condenado a la pena de muerte en su tierra por desertar, busca de modo obsesivo indicios que le permitan encontrar de nuevo a su hermana. Sajan ha recorrido muchas tierras y ha sido lento en confiarse a los impulsivos nativos de esos reinos, pero ofrece su agudeza y destreza a cualquiera al que considere merecedor de unirsele en su búsqueda.

### ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

#### LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La perdición del bergante
- ☐ El veneno de Cochinilla
- ☐ La mazmorra de Colmillo Negro

#### OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

#### LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

#### LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llegó la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

#### LA FORTALEZA DE LOS GIGANTES DE PIEDRA

- ☐ Punta Arena asediada
- ☐ El Puño de Jorgen
- ☐ La torre Negra
- ☐ Bajo el Puño de Jorgen
- ☐ La antigua biblioteca

#### LOS PECADOS DE LOS SALVADORES

- ☐ Bajo Punta Arena
- ☐ Cráneo de Escarcha
- ☐ Los Salones de la Seducción
- ☐ Pecados thassilonianos
- ☐ Dentro de la Forja Rúnica

#### LAS ESPIRAS DE XIN-SHALAST

- ☐ Una cabaña en la nieve
- ☐ La carretera por Xin-Shalast
- ☐ La escalada al macizo Mhar
- ☐ Asalto al Pináculo
- ☐ Dentro del ojo

### LISTA DE MAZOS

#### ARMAS

— Arco corto ( <b>B, C</b> )	— Dardos aliados +1 ( <b>C</b> )	— Hachuela de frío rúnico +2 ( <b>4</b> )
— Arco largo ( <b>B, C</b> )	— Espada bastarda ( <b>B</b> )	— Lanza corta +3 ( <b>4</b> )
— Azote de muerte Ballesta	— Espada bastarda +1 ( <b>1</b> )	— Lanza gélida retornante +2 ( <b>6</b> )
— Arco largo electrizante +1 ( <b>B</b> )	— Espada corta ( <b>B, C</b> )	— Lanza larga ( <b>B</b> )
— Arco largo gélido +1 ( <b>3</b> )	— Espada corta +1 ( <b>1</b> )	— Lanza larga helada +1 ( <b>C</b> )
— Ballesta ligera +1 ( <b>C</b> )	— Espada larga ( <b>B</b> )	— Mandoble ( <b>C</b> )
— Ballesta envenenada +2 ( <b>5</b> )	— Espada larga +1 ( <b>B</b> )	— Mandoble electrizante +2 ( <b>6</b> )
— Ballesta ligera ( <b>B, C</b> )	— Espada larga +2 ( <b>3</b> )	— Martillo de guerra +1 ( <b>B</b> )
— Ballesta ligera +1 ( <b>2</b> )	— Gran clava +3 ( <b>4</b> )	— Maza ( <b>B</b> )
— Ballesta pesada ( <b>B</b> )	— Gran hacha ( <b>B</b> )	— Maza flamígera +1 ( <b>B</b> )
— Bastón ( <b>B</b> )	— Guadaña +1 ( <b>2</b> )	— Navaja de guerra +1 ( <b>2</b> )
— Cadena armada ( <b>B</b> )	— Guja ( <b>B, C</b> )	— Pico pesado +1 ( <b>2</b> )
— Cimitarra ( <b>B, C</b> )	— Honda ( <b>B</b> )	— Rajaperros ( <b>1</b> )
— Cimitarra danzarina +2 ( <b>5</b> )	— Honda ácida +3 ( <b>5</b> )	— Rajaperros +1 ( <b>1</b> )
— Cuchillo estrella ( <b>B</b> )	— Honda potenciadora +3 ( <b>6</b> )	— Ronca flamígera +3 ( <b>5</b> )
— Daga ( <b>B, C</b> )	— Hoz +1 ( <b>2</b> )	— Tridente cruel +1 ( <b>3</b> )
— Daga +1 ( <b>1</b> )	— Hacha arrojadiza ( <b>B</b> )	
— Daga azote de gigantes +1 ( <b>4</b> )	— Hacha arrojadiza retornante +1 ( <b>B</b> )	
— Daga envenenada +2 ( <b>3</b> )	— Hacha de batalla ( <b>B</b> )	
— Dardos ( <b>B</b> )	— Hacha helada llameante +1 ( <b>6</b> )	

#### CONJUROS

— Acelerar ( <b>2</b> )	— Elocuencia ( <b>B</b> )	— Restablecimiento ( <b>4</b> )
— Arma llameante ( <b>1</b> )	— Escudriñar ( <b>3</b> )	— Relámpago ( <b>2</b> )
— Armadura Arcana ( <b>B</b> )	— Estallido venenoso ( <b>4</b> )	— Remendar ( <b>B, C</b> )
— Augurio ( <b>B, C</b> )	— Flecha Ácida ( <b>B, C</b> )	— Revivir a los muertos ( <b>5</b> )
— Auxilio Divino ( <b>B, C</b> )	— Fuerza ( <b>B, C</b> )	— Santuario ( <b>B, C</b> )
— Consagración ( <b>2</b> )	— Hechizar persona ( <b>B</b> )	— Signo de la ira ( <b>6</b> )
— Curación Mayor ( <b>3</b> )	— Imagen espejo ( <b>B</b> )	— Toque Relámpago ( <b>B, C</b> )
— Curar ( <b>B, C</b> )	— Infligir ( <b>B, C</b> )	— Tajo de Barrido ( <b>3</b> )
— Curar en grupo ( <b>4</b> )	— Invisibilidad ( <b>B</b> )	— Telaraña ( <b>2</b> )
— Debilidad ( <b>1</b> )	— Invocación ( <b>6</b> )	— Teleportar ( <b>4</b> )
— Desconcertar ( <b>6</b> )	— Levitar ( <b>B</b> )	— Tormenta corrosiva ( <b>6</b> )
— Desintegrar ( <b>5</b> )	— Luz sagrada ( <b>B</b> )	— Velocidad ( <b>1</b> )
— Detectar el mal ( <b>B, C</b> )	— Nube tóxica ( <b>2</b> )	— Ventisca ( <b>5</b> )
— Detectar magia ( <b>B</b> )	— Nube incendiaria ( <b>3</b> )	
— Dominar ( <b>6</b> )	— Orientación divina ( <b>B</b> )	
— Dormir ( <b>B</b> )	— Proyectil de potencia ( <b>B</b> )	
— Encontrar trampas ( <b>B, C</b> )	— Rayo de escarcha ( <b>1</b> )	

#### ARMADURAS

Sajan no puede quedarse con armaduras en su mazo entre escenarios.



## SAJAN (ARQUERO ZEN)

VARÓN HUMANO MONJE

### LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

#### OBJETOS

___ Abrojos (B)	___ Cinturón de fuerza	___ Poción de resistencia
___ Agua bendita (B)	___ de gigante (3)	___ a la energía (B)
___ Amuleto de fortaleza (B)	___ Cinturón de poder físico (6)	___ Poción de fortaleza (B, C)
___ Amuleto de puñetazo	___ Catalejo (B, C)	___ Poción fantasmal (B)
___ ardiente (4)	___ Catalejo mágico (4)	___ Poción de
___ Amuleto de puños	___ Códice (B)	___ elocuencia (B, C)
___ poderosos (C)	___ Collar de bolas	___ Poción de gracia (1)
___ Amuleto de memoria (B)	___ de fuego (4)	___ Poción de curación (B, C)
___ Amuleto de vida (B)	___ Corona de carisma (C)	___ Poción de
___ Anillo de protección (2)	___ Diadema de inteligencia	___ esconderse (B, C)
___ Anillo de resistencia	___ épica (5)	___ Poción de robustez (1)
___ a la energía (6)	___ Diadema de sabiduría	___ Poción de visión (B, C)
___ Anillo siédrico (6)	___ inspirada (4)	___ Varita buscatesoros (5)
___ Bastón de cielo y tierra (4)	___ Diario de sabio (C)	___ Varita de potencia (1)
___ Bastón de curación	___ Herramientas de gran	___ Varita de rayo
___ menor (1)	___ calidad (B, C)	___ abrasador (3)
___ Botas de teleportación (6)	___ Herramientas	___ Varita de escudo (1)
___ Botas eficaces (B)	___ de ladrón (B)	___ Vela sagrada (B)
___ Brazaletes de protección (B)	___ Ojos de águila (C)	___ Tiara de carisma
___ Brazaletes de protección	___ Palanqueta (B)	___ seductor (3)
___ mayor (4)	___ Piedra de la suerte (B)	___ Tomo de
___ Campanilla de apertura (2)	___ Piedra de suerte	___ conocimiento (B)
___ Capa élfica (2)	___ mayor (4)	___
___ Capa de fuga (B)	___ Piedra explosiva (B)	___
___ Cinturón de destreza	___ Piqueta (B, C)	___
___ increíble (3)	___	___

#### ALIADOS

___ Acólito (B, C)	___ Explorador	___ Padre Zantus (B)
___ Aguacil Cicuta (B)	___ flecha negra (3)	___ Perro (C)
___ Águila (4)	___ Francotirador elfo (5)	___ Portaestandarte (B)
___ Alcaldesa	___ Gato (3)	___ Ratero (B, C)
___ Kendra Deverin (B)	___ Garlón el Pixi (3)	___ Sabio (B)
___ Aldern Manovulpe (1)	___ Guardia (B)	___ Sapo (1)
___ Ameikokaijitsu (1)	___ Guía (B)	___ Serpiente (C)
___ Arquero (B)	___ Gyukak (6)	___ Shalelu Andosana (B)
___ Asesino sagrado (5)	___ Ilsoari Gandethus (1)	___ Soldado (B)
___ Ayruzi (6)	___ Jakandros Sovark (3)	___ Svevenka (6)
___ Bibliotecario	___ Lagarto (4)	___ Tejón gigante (3)
___ de relojería (4)	___ Maester Grump (2)	___ Tigre dientes de sable (C)
___ Brodert Quink (2)	___ Mago pirómano (5)	___ Trovador (B, C)
___ Chamán (5)	___ Mercader (2)	___ Vale Temros (3)
___ Conna la sabia (4)	___ Mercenario curtido (1)	___ Velociraptor (5)
___ Cuervo (B, C)	___ Mono (3)	___ Vigilante nocturno (B)
___ Cyrdak Drokus (1)	___ Montañero (6)	___ Zuvuzeg (5)
___ Dragón	___ Morgiv (6)	___
___ rojo hechizado (4)	___ Oso (4)	___

#### ANOTACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### TESOROS

___ Alfanje dentado (5)	___ Guja ardiente	___ Túnica de Runas (4)
___ Armas de forja	___ de Karzoug (6)	___ Túnica de Xin-Shalast (6)
___ rúnica (5)	___ Máscara de Medusa (2)	___ Varita de enervación (3)
___ Bastón de las sombras	___ Medallón	___ Invocar monstruo (5)
___ hambrientas (5)	___ Siédrico (1, 2, 3)	___
___ Bastón de Ordikon (5)	___ Pluma de las	___
___ Chellan, espada	___ revelaciones (5)	___
___ de la avaricia (6)	___ Tiara de gran	___
___ Clava de Mokmurián (4)	___ inteligencia (3)	___
___ Códice esmeralda (4)	___ Tomo siédrico (6)	___
___ Empalador	___ Túnica de piel de	___
___ de espinos (2)	___ serpiente (2)	___

#### BENDICIONES

___ Bendición de Abadar (2)	___ Bendición de Gozreh (4)	___ Bendición de Norgorber (3)
___ Bendición de	___ Bendición de	___ Bendición de
___ Calistria (B, C)	___ Iomedae (B, C)	___ Sarenrae (B, C)
___ Bendición de Desna (B, C)	___ Bendición de Irori (B, C)	___ Bendición de Shelyn (B, C)
___ Bendición de Erastil (B, C)	___ Bendición de Lamashtu (1)	___ Bendición de Torag (B, C)
___ Bendición de	___ Bendición de	___
___ Farasma (B, C)	___ los dioses (B, C)	___
___ Bendición de Gorum (B, C)	___ Bendición de Nethys (6)	___





Ilustración de Wayne Reynolds.

## LINI (CAMBIAFORMAS)

MUJER GNOMA DRUIDA

### HABILIDADES

<b>FUERZA</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>DESTREZA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>CONSTITUCIÓN</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>INTELIGENCIA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CONOCIMIENTO: INTELIGENCIA +3			
<b>SABIDURÍA</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
H. DIVINA: SABIDURÍA +1			
SUPERVIVENCIA: SABIDURÍA +2			
<b>CARISMA</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

### PODERES

<b>TAMAÑO DE MANO</b>	5	<input type="checkbox"/> 6
<b>COMPETENTE CON</b>	<input type="checkbox"/> Armaduras ligeras	<input type="checkbox"/> Armas
Cuando empleas un aliado con el rasgo animal, puedes recargarlo en vez de descartarlo.		
Puedes revelar un aliado con el rasgo animal para añadir 1d4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) a tu prueba.		
Puedes descartarte una carta para emplear 1d10 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> con el rasgo de fuego) en vez de emplear tu dado de Fuerza o Destreza en cualquier prueba.		
<input type="checkbox"/> Suma 2 ( <input type="checkbox"/> 4) a tu prueba para adquirir un aliado con el rasgo animal.		
<input type="checkbox"/> Cuando emplees una bendición para una prueba de Sabiduría, añade 1d12 en vez del dado normal.		

### LISTADO DE CARTAS

<b>ARMA</b>	—	<input type="checkbox"/> 1
<b>CONJURO</b>	6	<input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8
<b>ARMADURA</b>	—	<input type="checkbox"/> 1
<b>OBJETO</b>	2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
<b>ALIADO</b>	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
<b>BENDICIÓN</b>	4	<input type="checkbox"/> 5

### CARTA FAVORITA: ALIADO

Maestros de innumerables formas de la naturaleza, estos druidas hacen suya la fuerza y ferocidad del reino animal.

Lini siempre tuvo un don para con las criaturas. Más de una vez su enclave fue amenazado por alguna gran bestia, pero siempre se las arregló para apaciguarla y hacerla marchar. Ya de adulta, eligió abandonar a sus compañeros druidas y explorar y ayudar a proteger los lugares más salvajes del mundo. Desde entonces, Lini ha recolectado más de una docena de bastones, uno de cada uno de los bosques que ha visitado. Estos bastones son un mapa de sus experiencias, y cada uno atesora ricas memorias para ella.

### ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

#### LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La perdición del bergante
- ☐ El veneno de Cochinilla
- ☐ La mazmorra de Colmillo Negro

#### OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

#### LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

#### LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llega la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

#### LA FORTALEZA DE LOS GIGANTES DE PIEDRA

- ☐ Punta Arena asediada
- ☐ El Puño de Jorgen
- ☐ La torre Negra
- ☐ Bajo el Puño de Jorgen
- ☐ La antigua biblioteca

#### LOS PECADOS DE LOS SALVADORES

- ☐ Bajo Punta Arena
- ☐ Cráneo de Escarcha
- ☐ Los Salones de la Seducción
- ☐ Pecados thassilonianos
- ☐ Dentro de la Forja Rúnica

#### LAS ESPIRAS DE XIN-SHALAST

- ☐ Una cabaña en la nieve
- ☐ La carretera por Xin-Shalast
- ☐ La escalada al mazo Mhar
- ☐ Asalto al Pináculo
- ☐ Dentro del ojo

### LISTA DE MAZOS

#### ARMAS

— Arco corto ( <b>B, C</b> )	— Dardos aliados +1 ( <b>C</b> )	— Hachuela de frío rúnico +2 ( <b>4</b> )
— Arco largo ( <b>B, C</b> )	— Espada bastarda ( <b>B</b> )	— Lanza corta +3 ( <b>4</b> )
— Azote de muerte Ballesta ligera +1 ( <b>1</b> )	— Espada bastarda +1 ( <b>1</b> )	— Lanza gélida retornante +2 ( <b>6</b> )
— Arco largo electrizante +1 ( <b>B</b> )	— Espada corta ( <b>B, C</b> )	— Lanza larga ( <b>B</b> )
— Arco largo gélido +1 ( <b>3</b> )	— Espada corta +1 ( <b>1</b> )	— Lanza larga helada +1 ( <b>C</b> )
— Ballesta envenenada +2 ( <b>5</b> )	— Espada larga ( <b>B</b> )	— Mandoble ( <b>C</b> )
— Ballesta ligera ( <b>B, C</b> )	— Espada larga +1 ( <b>B</b> )	— Mandoble electrizante +2 ( <b>6</b> )
— Ballesta pesada ( <b>B</b> )	— Espada larga +2 ( <b>3</b> )	— Martillo de guerra +1 ( <b>B</b> )
— Bastón ( <b>B</b> )	— Gran clava +3 ( <b>4</b> )	— Maza ( <b>B</b> )
— Cadena armada ( <b>B</b> )	— Gran hacha ( <b>B</b> )	— Maza flamígera +1 ( <b>B</b> )
— Cimitarra ( <b>B, C</b> )	— Guadaña +1 ( <b>2</b> )	— Navajo de guerra +1 ( <b>2</b> )
— Cimitarra danzarina +2 ( <b>5</b> )	— Guja ( <b>B, C</b> )	— Pico pesado +1 ( <b>2</b> )
— Cuchillo estrella ( <b>B</b> )	— Honda ( <b>B</b> )	— Rajaperros ( <b>1</b> )
— Daga ( <b>B, C</b> )	— Honda ácida +3 ( <b>5</b> )	— Rajaperros +1 ( <b>1</b> )
— Daga +1 ( <b>1</b> )	— Honda potenciadora +3 ( <b>6</b> )	— Ronca flamígera +3 ( <b>5</b> )
— Daga azote de gigantes +1 ( <b>4</b> )	— Hoz +1 ( <b>2</b> )	— Tridente cruel +1 ( <b>3</b> )
— Daga envenenada +2 ( <b>3</b> )	— Hacha arrojadiza ( <b>B</b> )	
— Dardos ( <b>B</b> )	— Hacha arrojadiza retornante +1 ( <b>B</b> )	
	— Hacha de batalla ( <b>B</b> )	
	— Hacha helada llameante +1 ( <b>6</b> )	

#### CONJUROS

— Acelerar ( <b>2</b> )	— Elocuencia ( <b>B</b> )	— Restablecimiento ( <b>4</b> )
— Arma llameante ( <b>1</b> )	— Escudriñar ( <b>3</b> )	— Relámpago ( <b>2</b> )
— Armadura Arcana ( <b>B</b> )	— Estallido venenoso ( <b>4</b> )	— Remendar ( <b>B, C</b> )
— Augurio ( <b>B, C</b> )	— Flecha Ácida ( <b>B, C</b> )	— Revivir a los muertos ( <b>5</b> )
— Auxilio Divino ( <b>B, C</b> )	— Fuerza ( <b>B, C</b> )	— Santuario ( <b>B, C</b> )
— Consagración ( <b>2</b> )	— Hechizar persona ( <b>B</b> )	— Signo de la ira ( <b>6</b> )
— Curación Mayor ( <b>3</b> )	— Imagen espejo ( <b>B</b> )	— Toque Relámpago ( <b>B, C</b> )
— Curar ( <b>B, C</b> )	— Infligir ( <b>B, C</b> )	— Tajo de Barrio ( <b>3</b> )
— Curar en grupo ( <b>4</b> )	— Invisibilidad ( <b>B</b> )	— Telaraña ( <b>2</b> )
— Debilidad ( <b>1</b> )	— Invocación ( <b>6</b> )	— Teleportar ( <b>4</b> )
— Desconcertar ( <b>6</b> )	— Levitar ( <b>B</b> )	— Tormenta corrosiva ( <b>6</b> )
— Desintegrar ( <b>5</b> )	— Luz sagrada ( <b>B</b> )	— Velocidad ( <b>1</b> )
— Detectar el mal ( <b>B, C</b> )	— Nube tóxica ( <b>2</b> )	— Ventisca ( <b>5</b> )
— Detectar magia ( <b>B</b> )	— Nube incendiaria ( <b>3</b> )	
— Dominar ( <b>6</b> )	— Orientación divina ( <b>B</b> )	
— Dormir ( <b>B</b> )	— Proyectil de potencia ( <b>B</b> )	
— Encontrar trampas ( <b>B, C</b> )	— Rayo de escarcha ( <b>1</b> )	

#### ARMADURAS

— Armadura adamantina ( <b>6</b> )	— Armadura potenciadora ( <b>5</b> )	— Cuero tachonado atrapaflechas ( <b>2</b> )
— Armadura completa mágica ( <b>3</b> )	— Armadura potenciadora mayor ( <b>6</b> )	— Escudo alado ( <b>5</b> )
— Armadura de cuero ( <b>B, C</b> )	— Armadura potenciadora menor ( <b>4</b> )	— Escudo armado giratorio ( <b>3</b> )
— Armadura de cuero mágica ( <b>B, C</b> )	— Camisote de mallas élfico ( <b>B, 1</b> )	— Escudo azote de la muerte ( <b>2</b> )
— Armadura de cuero tachonado mágica ( <b>3</b> )	— Coraza élfica ( <b>1</b> )	— Escudo de madera ( <b>B, C</b> )
— Armadura demoníaca ( <b>6</b> )	— Coraza invencible ( <b>5</b> )	— Escudo de resistencia al fuego ( <b>1</b> )
— Armadura de pieles ignífugas ( <b>2</b> )	— Coraza de resistencia al fuego ( <b>4</b> )	— Escudo entrópico ( <b>6</b> )
— Armadura de placas y mallas ( <b>B, C</b> )	— Cota de malla ( <b>B, C</b> )	— Escudo fortaleza ( <b>6</b> )
— Armadura de placas y mallas mágica ( <b>B, C</b> )	— Cota de malla de resistencia al frío ( <b>4</b> )	— Escudo mágico ( <b>B, C</b> )
	— Cota de malla mágica ( <b>B, C</b> )	— Escudo reflector ( <b>4</b> )



## LINI (CAMBIAFORMAS)

MUJER GNOMA DRUIDA

### LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

#### OBJETOS

___ Abrojos (B)	___ Cinturón de fuerza	___ Poción de resistencia
___ Agua bendita (B)	___ de gigante (3)	___ a la energía (B)
___ Amuleto de fortaleza (B)	___ Cinturón de poder físico (6)	___ Poción de fortaleza (B, C)
___ Amuleto de puñetazo	___ Catalejo (B, C)	___ Poción fantasmal (B)
___ ardiente (4)	___ Catalejo mágico (4)	___ Poción de
___ Amuleto de puños	___ Código (B)	___ elocuencia (B, C)
___ poderosos (C)	___ Collar de bolas	___ Poción de gracia (1)
___ Amuleto de memoria (B)	___ de fuego (4)	___ Poción de curación (B, C)
___ Amuleto de vida (B)	___ Corona de carisma (C)	___ Poción de
___ Anillo de protección (2)	___ Diadema de inteligencia	___ esconderse (B, C)
___ Anillo de resistencia	___ épica (5)	___ Poción de robustez (1)
___ a la energía (6)	___ Diadema de sabiduría	___ Poción de visión (B, C)
___ Anillo siédrico (6)	___ inspirada (4)	___ Varita buscatesoros (5)
___ Bastón de cielo y tierra (4)	___ Diario de sabio (C)	___ Varita de potencia (1)
___ Bastón de curación	___ Herramientas de gran	___ Varita de rayo
___ menor (1)	___ calidad (B, C)	___ abrasador (3)
___ Botas de teleportación (6)	___ Herramientas	___ Varita de escudo (1)
___ Botas eficaces (B)	___ de ladrón (B)	___ Vela sagrada (B)
___ Brazaletes de protección (B)	___ Ojos de águila (C)	___ Tiara de carisma
___ Brazaletes de protección	___ Palanqueta (B)	___ seductor (3)
___ mayor (4)	___ Piedra de la suerte (B)	___ Tomo de
___ Campanilla de apertura (2)	___ Piedra de suerte	___ conocimiento (B)
___ Capa élfica (2)	___ mayor (4)	___
___ Capa de fuga (B)	___ Piedra explosiva (B)	___
___ Cinturón de destreza	___ Piqueta (B, C)	___
___ increíble (3)	___	___

#### ALIADOS

___ Acólito (B, C)	___ Explorador	___ Padre Zantus (B)
___ Aguacil Cicuta (B)	___ flecha negra (3)	___ Perro (C)
___ Águila (4)	___ Francotirador elfo (5)	___ Portaestandarte (B)
___ Alcaldesa	___ Gato (3)	___ Ratero (B, C)
___ Kendra Deverin (B)	___ Garlón el Pixi (3)	___ Sabio (B)
___ Aldern Manovulpe (1)	___ Guardia (B)	___ Sapo (1)
___ Ameikokaijitsu (1)	___ Guía (B)	___ Serpiente (C)
___ Arquero (B)	___ Gyukak (6)	___ Shalelu Andosana (B)
___ Asesino sagrado (5)	___ Ilsoari Gandethus (1)	___ Soldado (B)
___ Ayruzi (6)	___ Jakandros Sovark (3)	___ Svevenka (6)
___ Bibliotecario	___ Lagarto (4)	___ Tejón gigante (3)
___ de relojería (4)	___ Maester Grump (2)	___ Tigre dientes de sable (C)
___ Brodert Quink (2)	___ Mago pirómano (5)	___ Trovador (B, C)
___ Chamán (5)	___ Mercader (2)	___ Vale Temros (3)
___ Conna la sabia (4)	___ Mercenario curtido (1)	___ Velociraptor (5)
___ Cuervo (B, C)	___ Mono (3)	___ Vigilante nocturno (B)
___ Cyrdak Drokus (1)	___ Montañero (6)	___ Zuvuzeg (5)
___ Dragón	___ Morgiv (6)	___
___ rojo hechizado (4)	___ Oso (4)	___

#### ANOTACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### TESOROS

___ Alfanje dentado (5)	___ Guja ardiente	___ Túnica de Runas (4)
___ Armas de forja	___ de Karzoug (6)	___ Túnica de Xin-Shalast (6)
___ rúnica (5)	___ Máscara de Medusa (2)	___ Varita de enervación (3)
___ Bastón de las sombras	___ Medallón	___ Invocar monstruo (5)
___ hambrientas (5)	___ Siédrico (1, 2, 3)	___
___ Bastón de Ordikon (5)	___ Pluma de las	___
___ Chellan, espada	___ revelaciones (5)	___
___ de la avaricia (6)	___ Tiara de gran	___
___ Clava de Mokmurián (4)	___ inteligencia (3)	___
___ Código esmeralda (4)	___ Tomo siédrico (6)	___
___ Empalador	___ Túnica de piel de	___
___ de espinos (2)	___ serpiente (2)	___

#### BENDICIONES

___ Bendición de Abadar (2)	___ Bendición de Gozreh (4)	___ Bendición de Norgorber (3)
___ Bendición de	___ Bendición de	___ Bendición de
___ Calistria (B, C)	___ Iomedae (B, C)	___ Sarenrae (B, C)
___ Bendición de Desna (B, C)	___ Bendición de Irori (B, C)	___ Bendición de Shelyn (B, C)
___ Bendición de Erastil (B, C)	___ Bendición de Lamashtu (1)	___ Bendición de Torag (B, C)
___ Bendición de	___ Bendición de	___
___ Farasma (B, C)	___ los dioses (B, C)	___
___ Bendición de Gorum (B, C)	___ Bendición de Nethys (6)	___



Ilustración de Wayne Reynolds.

## LINI (CUSTODIO DE LAS TIERRAS SALAJES)

### MUJER GNOMA DRUIDA

#### HABILIDADES

<b>FUERZA</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>DESTREZA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>CONSTITUCIÓN</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>INTELIGENCIA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CONOCIMIENTO: INTELIGENCIA +3			
<b>SABIDURÍA</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
H. DIVINA: SABIDURÍA +1			
SUPERVIVENCIA: SABIDURÍA +2			
<b>CARISMA</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

#### PODERES

<b>TAMAÑO DE MANO</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>COMPETENTE CON</b>	<input type="checkbox"/> Armaduras ligeras	<input type="checkbox"/> Armas	
Cuando empleas un aliado con el rasgo animal, puedes recargarlo en vez de descartarlo.			
Puedes revelar un aliado con el rasgo animal para añadir 1d4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) ( <input type="checkbox"/> +4) a tu prueba.			
Puedes descartarte una carta para emplear 1d10 en vez de emplear tu dado de Fuerza o Destreza en cualquier prueba.			
<input type="checkbox"/> Suma 2 ( <input type="checkbox"/> 4) a tu habilidad divina al lanzar un conjuro.			
<input type="checkbox"/> Suma 1d8 con el rasgo mágico a tu prueba para derrotar a una perdición con el rasgo animal.			
<input type="checkbox"/> Cuando emplees una bendición para una prueba de Sabiduría, añade 1d12 en vez del dado normal.			

#### LISTADO DE CARTAS

ARMA	—	<input type="checkbox"/> 1	
CONJURO	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
ARMADURA	—	<input type="checkbox"/> 1	
OBJETO	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
ALIADO	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
BENDICIÓN	4	<input type="checkbox"/> 5	

#### CARTA FAVORITA: ALIADO

Maestros de innumerables formas de la naturaleza, estos druidas hacen suya la fuerza y ferocidad del reino animal.

Lini siempre tuvo un don para con las criaturas. Más de una vez su enclave fue amenazado por alguna gran bestia, pero siempre se las arregló para apaciguarla y hacerla marchar. Ya de adulta, eligió abandonar a sus compañeros druidas y explorar y ayudar a proteger los lugares más salvajes del mundo. Desde entonces, Lini ha recolectado más de una docena de bastones, uno de cada uno de los bosques que ha visitado. Estos bastones son un mapa de sus experiencias, y cada uno atesora ricas memorias para ella.

### ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

#### LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La perdición del bergante
- ☐ El veneno de Cochinilla
- ☐ La mazmorra de Colmillo Negro

#### OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

#### LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

#### LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llegó la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

#### LA FORTALEZA DE LOS GIGANTES DE PIEDRA

- ☐ Punta Arena asediada
- ☐ El Puño de Jorgen
- ☐ La torre Negra
- ☐ Bajo el Puño de Jorgen
- ☐ La antigua biblioteca

#### LOS PECADOS DE LOS SALVADORES

- ☐ Bajo Punta Arena
- ☐ Cráneo de Escarcha
- ☐ Los Salones de la Seducción
- ☐ Pecados thassilonianos
- ☐ Dentro de la Forja Rúnica

#### LAS ESPIRAS DE XIN-SHALAST

- ☐ Una cabaña en la nieve
- ☐ La carretera por Xin-Shalast
- ☐ La escalada al macizo Mhar
- ☐ Asalto al Pináculo
- ☐ Dentro del ojo

### LISTA DE MAZOS

#### ARMAS

— Arco corto ( <b>B, C</b> )	— Dardos aliados +1 ( <b>C</b> )	— Hachuela de frío rúnico +2 ( <b>4</b> )
— Arco largo ( <b>B, C</b> )	— Espada bastarda ( <b>B</b> )	— Lanza corta +3 ( <b>4</b> )
— Arco largo +1 ( <b>1</b> )	— Espada bastarda +1 ( <b>1</b> )	— Lanza gélida retornante +2 ( <b>6</b> )
— Arco largo electrizante +1 ( <b>B</b> )	— Espada corta ( <b>B, C</b> )	— Lanza larga ( <b>B</b> )
— Arco largo gélido +1 ( <b>3</b> )	— Espada corta +1 ( <b>1</b> )	— Lanza larga helada +1 ( <b>C</b> )
— Azote de muerte Ballesta ligera +1 ( <b>C</b> )	— Espada larga ( <b>B</b> )	— Mandoble ( <b>C</b> )
— Ballesta envenenada +2 ( <b>5</b> )	— Espada larga +1 ( <b>B</b> )	— Mandoble electrizante +2 ( <b>6</b> )
— Ballesta ligera ( <b>B, C</b> )	— Espada larga +2 ( <b>3</b> )	— Martillo de guerra ( <b>B, C</b> )
— Ballesta ligera +1 ( <b>2</b> )	— Gran clava +3 ( <b>4</b> )	— Martillo de guerra +1 ( <b>B</b> )
— Ballesta pesada ( <b>B</b> )	— Gran hacha ( <b>B</b> )	— Maza ( <b>B</b> )
— Bastón ( <b>B</b> )	— Guadaña +1 ( <b>2</b> )	— Maza flamígera +1 ( <b>B</b> )
— Cadena armada ( <b>B</b> )	— Guja ( <b>B, C</b> )	— Navaja de guerra +1 ( <b>2</b> )
— Cimitarra ( <b>B, C</b> )	— Honda ( <b>B</b> )	— Pico pesado +1 ( <b>2</b> )
— Cimitarra danzarina +2 ( <b>5</b> )	— Honda ácida +3 ( <b>5</b> )	— Rajaperros ( <b>1</b> )
— Cuchillo estrella ( <b>B</b> )	— Honda potenciadora +3 ( <b>6</b> )	— Rajaperros +1 ( <b>1</b> )
— Daga ( <b>B, C</b> )	— Hoz +1 ( <b>2</b> )	— Ronca flamígera +3 ( <b>5</b> )
— Daga +1 ( <b>1</b> )	— Hacha arrojada ( <b>B</b> )	— Tridente cruel +1 ( <b>3</b> )
— Daga azote de gigantes +1 ( <b>4</b> )	— Hacha arrojada retornante +1 ( <b>B</b> )	
— Daga envenenada +2 ( <b>3</b> )	— Hacha de batalla ( <b>B</b> )	
— Dardos ( <b>B</b> )	— Hacha helada llameante +1 ( <b>6</b> )	

#### CONJUROS

— Acelerar ( <b>2</b> )	— Elocuencia ( <b>B</b> )	— Restablecimiento ( <b>4</b> )
— Arma llameante ( <b>1</b> )	— Escudriñar ( <b>3</b> )	— Relámpago ( <b>2</b> )
— Armadura Arcana ( <b>B</b> )	— Estallido venenoso ( <b>4</b> )	— Remendar ( <b>B, C</b> )
— Augurio ( <b>B, C</b> )	— Flecha Ácida ( <b>B, C</b> )	— Revivir a los muertos ( <b>5</b> )
— Auxilio Divino ( <b>B, C</b> )	— Fuerza ( <b>B, C</b> )	— Santuario ( <b>B, C</b> )
— Consagración ( <b>2</b> )	— Hechizar persona ( <b>B</b> )	— Signo de la ira ( <b>6</b> )
— Curación Mayor ( <b>3</b> )	— Imagen espejo ( <b>B</b> )	— Toque Relámpago ( <b>B, C</b> )
— Curar ( <b>B, C</b> )	— Infligir ( <b>B, C</b> )	— Tajo de Barrido ( <b>3</b> )
— Curar en grupo ( <b>4</b> )	— Invisibilidad ( <b>B</b> )	— Telaraña ( <b>2</b> )
— Debilidad ( <b>1</b> )	— Invocación ( <b>6</b> )	— Teleportar ( <b>4</b> )
— Desconcertar ( <b>6</b> )	— Levitar ( <b>B</b> )	— Tormenta corrosiva ( <b>6</b> )
— Desintegrar ( <b>5</b> )	— Luz sagrada ( <b>B</b> )	— Velocidad ( <b>1</b> )
— Detectar el mal ( <b>B, C</b> )	— Nube tóxica ( <b>2</b> )	— Ventisca ( <b>5</b> )
— Detectar magia ( <b>B</b> )	— Nube incendiaria ( <b>3</b> )	
— Dominar ( <b>6</b> )	— Orientación divina ( <b>B</b> )	
— Dormir ( <b>B</b> )	— Proyectil de potencia ( <b>B</b> )	
— Encontrar trampas ( <b>B, C</b> )	— Rayo de escarcha ( <b>1</b> )	

#### ARMADURAS

— Armadura adamantina ( <b>6</b> )	— Armadura potenciadora ( <b>5</b> )	— Cuero tachonado
— Armadura completa mágica ( <b>3</b> )	— Armadura potenciadora mayor ( <b>6</b> )	— atrapaflechas ( <b>2</b> )
— Armadura de cuero ( <b>B, C</b> )	— Armadura potenciadora menor ( <b>4</b> )	— Escudo alado ( <b>5</b> )
— Armadura de cuero mágica ( <b>B, C</b> )	— Camisote de mallas	— Escudo armado giratorio ( <b>3</b> )
— Armadura de cuero tachonado mágica ( <b>3</b> )	— Coraza élfica ( <b>B, 1</b> )	— Escudo azote de la muerte ( <b>2</b> )
— Armadura demoníaca ( <b>6</b> )	— Coraza invencible ( <b>5</b> )	— Escudo de madera ( <b>B, C</b> )
— Armadura de pieles ignífugas ( <b>2</b> )	— Coraza de resistencia al fuego ( <b>4</b> )	— Escudo de resistencia al fuego ( <b>1</b> )
— Armadura de placas y mallas ( <b>B, C</b> )	— Cota de malla ( <b>B, C</b> )	— Escudo entrópico ( <b>6</b> )
— Armadura de placas y mallas mágica ( <b>B, C</b> )	— Cota de malla de resistencia al frío ( <b>4</b> )	— Escudo fortaleza ( <b>6</b> )
	— Cota de malla mágica ( <b>B, C</b> )	— Escudo mágico ( <b>B, C</b> )
		— Escudo reflector ( <b>4</b> )



LINI (CUSTODIO DE LAS TIERRAS SALAJES)

MUJER GNOMA DRUIDA



## LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

### OBJETOS

___ Abrojos (B)	___ Cinturón de fuerza	___ Poción de resistencia
___ Agua bendita (B)	___ de gigante (3)	___ a la energía (B)
___ Amuleto de fortaleza (B)	___ Cinturón de poder físico (6)	___ Poción de fortaleza (B, C)
___ Amuleto de puñetazo	___ Catalejo (B, C)	___ Poción fantasmal (B)
___ ardiente (4)	___ Catalejo mágico (4)	___ Poción de
___ Amuleto de puños	___ Código (B)	___ elocuencia (B, C)
___ poderosos (C)	___ Collar de bolas	___ Poción de gracia (1)
___ Amuleto de memoria (B)	___ de fuego (4)	___ Poción de curación (B, C)
___ Amuleto de vida (B)	___ Corona de carisma (C)	___ Poción de
___ Anillo de protección (2)	___ Corazón de inteligencia	___ esconderse (B, C)
___ Anillo de resistencia	___ épica (5)	___ Poción de robustez (1)
___ a la energía (6)	___ Diadema de sabiduría	___ Poción de visión (B, C)
___ Anillo siédrico (6)	___ inspirada (4)	___ Varita buscatesoros (5)
___ Bastón de cielo y tierra (4)	___ Diario de sabio (C)	___ Varita de potencia (1)
___ Bastón de curación	___ Herramientas de gran	___ Varita de rayo
___ menor (1)	___ calidad (B, C)	___ abrasador (3)
___ Botas de teleportación (6)	___ Herramientas	___ Varita de escudo (1)
___ Botas efícas (B)	___ de ladrón (B)	___ Vela sagrada (B)
___ Brazaletes de protección (B)	___ Ojos de águila (C)	___ Tiara de carisma
___ Brazaletes de protección	___ Palanqueta (B)	___ seductor (3)
___ mayor (4)	___ Piedra de la suerte (B)	___ Tomo de
___ Campanilla de apertura (2)	___ Piedra de suerte	___ conocimiento (B)
___ Capa efíca (2)	___ mayor (4)	___
___ Capa de fuga (B)	___ Piedra explosiva (B)	___
___ Cinturón de destreza	___ Piqueta (B, C)	___
___ increíble (3)	___	___

### ALIADOS

___ Acólito (B, C)	___ Explorador	___ Padre Zantus (B)
___ Aguacil Cicuta (B)	___ flecha negra (3)	___ Perro (C)
___ Águila (4)	___ Francotirador elfo (5)	___ Portaestandarte (B)
___ Alcaldesa	___ Gato (3)	___ Ratero (B, C)
___ Kendra Deverin (B)	___ Garlón el Pixi (3)	___ Sabio (B)
___ Aldern Manovulpe (1)	___ Guardia (B)	___ Sapo (1)
___ AmeikoKaijitsu (1)	___ Guía (B)	___ Serpiente (C)
___ Arquero (B)	___ Gyukak (6)	___ Shalelu Andosana (B)
___ Asesino sagrado (5)	___ Ilsoari Gandethus (1)	___ Soldado (B)
___ Ayruzi (6)	___ Jakandros Sovark (3)	___ Svevenka (6)
___ Bibliotecario	___ Lagarto (4)	___ Tejón gigante (3)
___ de relojería (4)	___ Maester Grump (2)	___ Tigre dientes de sable (C)
___ Brodert Quink (2)	___ Mago pirómano (5)	___ Trovador (B, C)
___ Chamán (5)	___ Mercader (2)	___ Vale Temros (3)
___ Conna la sabia (4)	___ Mercenario curtido (1)	___ Velociraptor (5)
___ Cuervo (B, C)	___ Mono (3)	___ Vigilante nocturno (B)
___ Cyrdak Drokus (1)	___ Montañero (6)	___ Zuvuzeg (5)
___ Dragón	___ Morgiv (6)	___
___ rojo hechizado (4)	___ Oso (4)	___

### ANOTACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

### TESOROS

___ Alfanje dentado (5)	___ Guja ardiente	___ Túnica de Runas (4)
___ Armas de forja	___ de Karzoug (6)	___ Túnica de Xin-Shalast (6)
___ rúnica (5)	___ Máscara de Medusa (2)	___ Varita de enervación (3)
___ Bastón de las sombras	___ Medallón	___ Invocar monstruo (5)
___ hambrientas (5)	___ Siédrico (1, 2, 3)	___
___ Bastón de Ordikon (5)	___ Pluma de las	___
___ Chellan, espada	___ revelaciones (5)	___
___ de la avaricia (6)	___ Tiara de gran	___
___ Clava de Mokmurian (4)	___ inteligencia (3)	___
___ Código esmeralda (4)	___ Tomo siédrico (6)	___
___ Empalador	___ Túnica de piel de	___
___ de espinos (2)	___ serpiente (2)	___

### BENDICIONES

___ Bendición de Abadar (2)	___ Bendición de Gozreh (4)	___ Bendición de Norgorber (3)
___ Bendición de	___ Bendición de	___ Bendición de
___ Calistria (B, C)	___ Iomedae (B, C)	___ Sarenrae (B, C)
___ Bendición de Desna (B, C)	___ Bendición de Irori (B, C)	___ Bendición de Shelyn (B, C)
___ Bendición de Erastil (B, C)	___ Bendición de Lamashtu (1)	___ Bendición de Torag (B, C)
___ Bendición de	___ Bendición de	___
___ Farasma (B, C)	___ los dioses (B, C)	___
___ Bendición de Gorum (B, C)	___ Bendición de Nethys (6)	___



© 2014 Paizo Inc. Se permite fotocopiar solamente para uso personal.

Paizo, Paizo Inc., el golem del logo de Paizo, Pathfinder y el logo de Pathfinder son marcas registradas de Paizo Inc. El juego de cartas de aventuras Pathfinder, y el Auge de los Señores de las Runas son marcas comerciales de Paizo Inc. ©2014 Paizo Inc.

Visita [www.devir.es](http://www.devir.es) para saber más sobre el juego de cartas de aventuras Pathfinder. 07.15



Ilustración de Wayne Reynolds.

## AMIRI (BERSERKER)

MUJER HUMANA BÁRBARA

### HABILIDADES

<b>FUERZA</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
COMBATE: FUERZA +2					
<b>DESTREZA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
<b>CONSTITUCIÓN</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
<b>INTELIGENCIA</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>SABIDURÍA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1			
SUPERVIVENCIA: SABIDURÍA +3					
<b>CARISMA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

### PODERES

<b>TAMAÑO DE MANO</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>COMPETENTE CON</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armaduras ligeras	<input type="checkbox"/> Armaduras pesadas	<input checked="" type="checkbox"/> Armas
Puedes entrar una carta de tu mano ( <input type="checkbox"/> o la carta superior de tu mazo) para añadir 1d10 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) ( <input type="checkbox"/> +4) a tu prueba de Fuerza, Combate o Constitución.			
Puedes mover al final de tu turno ( <input type="checkbox"/> y/o mover a otro personaje a la localización donde termines tu turno).			
<input type="checkbox"/> Suma 2 ( <input type="checkbox"/> 4) a tus pruebas para adquirir un arma.			
<input type="checkbox"/> Cuando emplees la bendición de Gorum, suma d12 en vez del dado normal.			

### LISTADO DE CARTAS

ARMA	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>CONJURO</b>	—			
<b>ARMADURA</b>	2	<input type="checkbox"/> 3		
<b>OBJETO</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>ALIADO</b>	2	<input type="checkbox"/> 3		
<b>BENDICIÓN</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	

### CARTA FAVORITA: ARMA

Los bárbaros que adoptan este rol se consumen de rabia, albergando arrebatos de furia que se manifiestan mediante virulentos ataques de fuerza inconcebible.

Amiri es una feroz guerrera tribal proveniente de los toscos clanes del norte. Logró su enorme espada bastarda como trofeo tras aniquilar en solitario a una banda de gigantes de la escarcha. Cuando regresó a su pueblo, descubrió que su misión había sido una misión suicida, un castigo por superar constantemente en batalla a los guerreros varones de su tribu. Llevada por la ira, mató a sus traicioneros camaradas, para a continuación abandonar su patria y encontrar su lugar en el mundo.

### ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

#### LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La perdición del bergante
- ☐ El veneno de Cochinilla
- ☐ La mazmorra de Colmillito Negro

#### OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

#### LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

#### LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llegó la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

#### LA FORTALEZA DE LOS GIGANTES DE PIEDRA

- ☐ Punta Arena asediada
- ☐ El Puño de Jorgen
- ☐ La torre Negra
- ☐ Bajo el Puño de Jorgen
- ☐ La antigua biblioteca

#### LOS PECADOS DE LOS SALVADORES

- ☐ Bajo Punta Arena
- ☐ Cráneo de Escarcha
- ☐ Los Salones de la Seducción
- ☐ Pecados thassilonianos
- ☐ Dentro de la Forja Rúnica

#### LAS ESPIRAS DE XIN-SHALAST

- ☐ Una cabaña en la nieve
- ☐ La carretera por Xin-Shalast
- ☐ La escalada al macizo Mhar
- ☐ Asalto al Pináculo
- ☐ Dentro del ojo



### LISTA DE MAZOS

#### ARMAS

— Arco corto ( <b>B,C</b> )	— Dardos aliados +1 ( <b>C</b> )	— Hachuela de frío rúnico +2 ( <b>4</b> )
— Arco largo ( <b>B,C</b> )	— Espada bastarda ( <b>B</b> )	— Lanza corta +3 ( <b>4</b> )
— Arco largo +1 ( <b>1</b> )	— Espada bastarda +1 ( <b>1</b> )	— Lanza gélida retornante +2 ( <b>6</b> )
— Arco largo electrizante +1 ( <b>B</b> )	— Espada corta ( <b>B,C</b> )	— Lanza larga ( <b>B</b> )
— Arco largo gélido +1 ( <b>3</b> )	— Espada corta +1 ( <b>1</b> )	— Lanza larga helada +1 ( <b>C</b> )
— Azote de muerte Ballesta ligera +1 ( <b>C</b> )	— Espada larga ( <b>B</b> )	— Mandoble ( <b>C</b> )
— Ballesta envenenada +2 ( <b>5</b> )	— Espada larga +1 ( <b>B</b> )	— Mandoble electrizante +2 ( <b>6</b> )
— Ballesta ligera ( <b>B,C</b> )	— Espada larga +2 ( <b>3</b> )	— Martillo de guerra ( <b>B,C</b> )
— Ballesta ligera +1 ( <b>2</b> )	— Gran clava +3 ( <b>4</b> )	— Martillo de guerra +1 ( <b>B</b> )
— Ballesta pesada ( <b>B</b> )	— Gran hacha ( <b>B</b> )	— Maza ( <b>B</b> )
— Bastón ( <b>B</b> )	— Guadaña +1 ( <b>2</b> )	— Maza flamígera +1 ( <b>B</b> )
— Cadena armada ( <b>B</b> )	— Guja ( <b>B,C</b> )	— Navaja de guerra +1 ( <b>2</b> )
— Cimitarra ( <b>B,C</b> )	— Honda ( <b>B</b> )	— Pico pesado +1 ( <b>2</b> )
— Cimitarra danzarina +2 ( <b>5</b> )	— Honda ácida +3 ( <b>5</b> )	— Rajaperros ( <b>1</b> )
— Cuchillo estrella ( <b>B</b> )	— Honda potenciadora +3 ( <b>6</b> )	— Rajaperros+1 ( <b>1</b> )
— Daga ( <b>B,C</b> )	— Hoz +1 ( <b>2</b> )	— Ronca flamígera +3 ( <b>5</b> )
— Daga +1 ( <b>1</b> )	— Hacha arrojadiza ( <b>B</b> )	— Tridente cruel +1 ( <b>3</b> )
— Daga azote de gigantes +1 ( <b>4</b> )	— Hacha arrojadiza retornante +1 ( <b>B</b> )	
— Daga envenenada +2 ( <b>3</b> )	— Hacha de batalla ( <b>B</b> )	
— Dardos ( <b>B</b> )	— Hacha helada	
	— llameante +1 ( <b>6</b> )	

#### CONJUROS

Amiri no puede quedarse con conjuros en su mazo entre escenarios.

#### ARMADURAS

— Armadura adamantina ( <b>6</b> )	— Armadura potenciadora ( <b>5</b> )	— Cuero tachonado atrapallechas ( <b>2</b> )
— Armadura completa mágica ( <b>3</b> )	— Armadura potenciadora mayor ( <b>6</b> )	— Escudo alado ( <b>5</b> )
— Armadura de cuero ( <b>B,C</b> )	— Armadura potenciadora menor ( <b>4</b> )	— Escudo armado giratorio ( <b>3</b> )
— Armadura de cuero mágica ( <b>B,C</b> )	— Camisote de mallas élfico ( <b>B, 1</b> )	— Escudo azote de la muerte ( <b>2</b> )
— Armadura de cuero tachonado mágica ( <b>3</b> )	— Coraza élfica ( <b>1</b> )	— Escudo de madera ( <b>B,C</b> )
— Armadura demoníaca ( <b>6</b> )	— Coraza invencible ( <b>5</b> )	— Escudo de resistencia al fuego ( <b>1</b> )
— Armadura de pieles ignífugas ( <b>2</b> )	— Coraza de resistencia al fuego ( <b>4</b> )	— Escudo entrópico ( <b>6</b> )
— Armadura de placas y mallas ( <b>B,C</b> )	— Cota de malla ( <b>B,C</b> )	— Escudo fortaleza ( <b>6</b> )
— Armadura de placas y mallas mágica ( <b>B,C</b> )	— Cota de malla de resistencia al frío ( <b>4</b> )	— Escudo mágico ( <b>B,C</b> )
	— Cota de malla mágica ( <b>B,C</b> )	— Escudo reflector ( <b>4</b> )





## AMIRI (BERSERKER)

MUJER HUMANA BÁRBARA

### LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

#### OBJETOS

___ Abrojos (B)	___ Cinturón de fuerza	___ Poción de resistencia
___ Agua bendita (B)	___ de gigante (3)	___ a la energía (B)
___ Amuleto de fortaleza (B)	___ Cinturón de poder físico (6)	___ Poción de fortaleza (B, C)
___ Amuleto de puñetazo	___ Catalejo (B, C)	___ Poción fantasmal (B)
___ ardiente (4)	___ Catalejo mágico (4)	___ Poción de
___ Amuleto de puños	___ Códice (B)	___ elocuencia (B, C)
___ poderosos (C)	___ Collar de bolas	___ Poción de gracia (1)
___ Amuleto de memoria (B)	___ de fuego (4)	___ Poción de curación (B, C)
___ Amuleto de vida (B)	___ Corona de carisma (C)	___ Poción de
___ Anillo de protección (2)	___ Diadema de inteligencia	___ esconderse (B, C)
___ Anillo de resistencia	___ épica (5)	___ Poción de robustez (1)
___ a la energía (6)	___ Diadema de sabiduría	___ Poción de visión (B, C)
___ Anillo siédrico (6)	___ inspirada (4)	___ Varita buscatesoros (5)
___ Bastón de cielo y tierra (4)	___ Diario de sabio (C)	___ Varita de potencia (1)
___ Bastón de curación	___ Herramientas de gran	___ Varita de rayo
___ menor (1)	___ calidad (B, C)	___ abrasador (3)
___ Botas de teleportación (6)	___ Herramientas	___ Varita de escudo (1)
___ Botas efílicas (B)	___ de ladrón (B)	___ Vela sagrada (B)
___ Brazaletes de protección (B)	___ Ojos de águila (C)	___ Tiara de carisma
___ Brazaletes de protección	___ Palanqueta (B)	___ seductor (3)
___ mayor (4)	___ Piedra de la suerte (B)	___ Tomo de
___ Campanilla de apertura (2)	___ Piedra de suerte	___ conocimiento (B)
___ Capa efílica (2)	___ mayor (4)	___
___ Capa de fuga (B)	___ Piedra explosiva (B)	___
___ Cinturón de destreza	___ Piqueta (B, C)	___
___ increíble (3)	___	___

#### ALIADOS

___ Acólito (B, C)	___ Explorador	___ Padre Zantus (B)
___ Aguacil Cicuta (B)	___ flecha negra (3)	___ Perro (C)
___ Águila (4)	___ Francotirador elfo (5)	___ Portaestandarte (B)
___ Alcaldesa	___ Gato (3)	___ Ratero (B, C)
___ Kendra Deverin (B)	___ Garlón el Pixi (3)	___ Sabio (B)
___ Aldern Manovulpe (1)	___ Guardia (B)	___ Sapo (1)
___ Ameikokaijitsu (1)	___ Guía (B)	___ Serpiente (C)
___ Arquero (B)	___ Gyukak (6)	___ Shalelu Andosana (B)
___ Asesino sagrado (5)	___ Ilsoari Gandethus (1)	___ Soldado (B)
___ Ayruzi (6)	___ Jakandros Sovark (3)	___ Svevenka (6)
___ Bibliotecario	___ Lagarto (4)	___ Tejón gigante (3)
___ de relojería (4)	___ Maester Grump (2)	___ Tigre dientes de sable (C)
___ Brodert Quink (2)	___ Mago pirómano (5)	___ Trovador (B, C)
___ Chamán (5)	___ Mercader (2)	___ Vale Temros (3)
___ Conna la sabia (4)	___ Mercenario curtido (1)	___ Velociraptor (5)
___ Cuervo (B, C)	___ Mono (3)	___ Vigilante nocturno (B)
___ Cyrdak Drokus (1)	___ Montañero (6)	___ Zuvuzeg (5)
___ Dragón	___ Morgiv (6)	___
___ rojo hechizado (4)	___ Oso (4)	___

#### ANOTACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### TESOROS

___ Alfanje dentado (5)	___ Guja ardiente	___ Túnica de Runas (4)
___ Armas de forja	___ de Karzoug (6)	___ Túnica de Xin-Shalast (6)
___ rúnica (5)	___ Máscara de Medusa (2)	___ Varita de enervación (3)
___ Bastón de las sombras	___ Medallón	___ Invocar monstruo (5)
___ hambrientas (5)	___ Siédrico (1, 2, 3)	___
___ Bastón de Ordikon (5)	___ Pluma de las	___
___ Chellan, espada	___ revelaciones (5)	___
___ de la avaricia (6)	___ Tiara de gran	___
___ Clava de Mokmurian (4)	___ inteligencia (3)	___
___ Códice esmeralda (4)	___ Tomo siédrico (6)	___
___ Empalador	___ Túnica de piel de	___
___ de espinos (2)	___ serpiente (2)	___

#### BENDICIONES

___ Bendición de Abadar (2)	___ Bendición de Gozreh (4)	___ Bendición de Norgorber (3)
___ Bendición de	___ Bendición de	___ Bendición de
___ Calistria (B, C)	___ Iomedae (B, C)	___ Sarenrae (B, C)
___ Bendición de Desna (B, C)	___ Bendición de Irori (B, C)	___ Bendición de Shelyn (B, C)
___ Bendición de Erastil (B, C)	___ Bendición de Lamashtu (1)	___ Bendición de Torag (B, C)
___ Bendición de	___ Bendición de	___
___ Farasma (B, C)	___ los dioses (B, C)	___
___ Bendición de Gorum (B, C)	___ Bendición de Nethys (6)	___



Ilustración de Wayne Reynolds.

## AMIRI (BERSERKER)

MUJER HUMANA BÁRBARA

### HABILIDADES

<b>FUERZA</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
COMBATE: FUERZA +2					
<b>DESTREZA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>CONSTITUCIÓN</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
<b>INTELIGENCIA</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>SABIDURÍA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1			
SUPERVIVENCIA: SABIDURÍA +3					
<b>CARISMA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

### PODERES

<b>TAMAÑO DE MANO</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	
<b>COMPETENTE CON</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armaduras ligeras	<input type="checkbox"/> Armaduras pesadas	<input checked="" type="checkbox"/> Armas	
Puedes enterrar una carta de tu mano para añadir 1d10 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) a tu prueba de Fuerza, Combate o Constitución.				
Puedes mover al final de tu turno ( <input type="checkbox"/> y/o mover a otro personaje a la localización donde termines tu turno).				
<input type="checkbox"/> Cuando sufres daño de combate ( <input type="checkbox"/> o de cualquier otro tipo), redúcelo en 1.				
<input type="checkbox"/> Suma 2 ( <input type="checkbox"/> 4) a tu prueba para conseguir una armadura.				
<input type="checkbox"/> Cuando emplees la bendición de Gorum, suma d12 en vez del dado normal.				

### LISTADO DE CARTAS

<b>ARMA</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>CONJURO</b>	—			
<b>ARMADURA</b>	2	<input type="checkbox"/> 3		
<b>OBJETO</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>ALIADO</b>	2	<input type="checkbox"/> 3		
<b>BENDICIÓN</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	

### CARTA FAVORITA: ARMA

Mediante una fortaleza asombrosa, una resistencia sobrehumana y el uso de poderosas armaduras, los Juggernauts pueden resistir el asalto de casi cualquier oponente.

Amiri es una feroz guerrera tribal proveniente de los toscos clanes del norte. Logró su enorme espada bastarda como trofeo tras aniquilar en solitario a una banda de gigantes de la escarcha. Cuando regresó a su pueblo, descubrió que su misión había sido una misión suicida, un castigo por superar constantemente en batalla a los guerreros varones de su tribu. Llevada por la ira, mató a sus traicioneros camaradas, para a continuación abandonar su patria y encontrar su lugar en el mundo.

### ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

#### LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La perdición del bergante
- ☐ El veneno de Cochinita
- ☐ La mazmorra de Colmillo Negro

#### OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

#### LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

#### LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llega la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

#### LA FORTALEZA DE LOS GIGANTES DE PIEDRA

- ☐ Punta Arena asediada
- ☐ El Puño de Jorgen
- ☐ La torre Negra
- ☐ Bajo el Puño de Jorgen
- ☐ La antigua biblioteca

#### LOS PECADOS DE LOS SALVADORES

- ☐ Bajo Punta Arena
- ☐ Cráneo de Escarcha
- ☐ Los Salones de la Seducción
- ☐ Pecados thassilonianos
- ☐ Dentro de la Forja Rúnica

#### LAS ESPIRAS DE XIN-SHALAST

- ☐ Una cabaña en la nieve
- ☐ La carretera por Xin-Shalast
- ☐ La escalada al macizo Mhar
- ☐ Asalto al Pináculo
- ☐ Dentro del ojo



### LISTA DE MAZOS

#### ARMAS

— Arco corto ( <b>B, C</b> )	— Dardos aliados +1 ( <b>C</b> )	— Hachuela de frío rúnico +2 ( <b>4</b> )
— Arco largo ( <b>B, C</b> )	— Espada bastarda ( <b>B</b> )	— Lanza corta +3 ( <b>4</b> )
— Arco largo +1 ( <b>1</b> )	— Espada bastarda +1 ( <b>1</b> )	— Lanza gélida retornante +2 ( <b>6</b> )
— Arco largo electrizante +1 ( <b>B</b> )	— Espada corta ( <b>B, C</b> )	— Lanza larga ( <b>B</b> )
— Arco largo gélido +1 ( <b>3</b> )	— Espada corta +1 ( <b>1</b> )	— Lanza larga helada +1 ( <b>C</b> )
— Azote de muerte Ballesta ligera +1 ( <b>C</b> )	— Espada larga ( <b>B</b> )	— Mandoble ( <b>C</b> )
— Ballesta envenenada +2 ( <b>5</b> )	— Espada larga +1 ( <b>B</b> )	— Mandoble electrizante +2 ( <b>6</b> )
— Ballesta ligera ( <b>B, C</b> )	— Espada larga +2 ( <b>3</b> )	— Martillo de guerra ( <b>B, C</b> )
— Ballesta ligera +1 ( <b>2</b> )	— Gran clava +3 ( <b>4</b> )	— Martillo de guerra +1 ( <b>B</b> )
— Ballesta pesada ( <b>B</b> )	— Gran hacha ( <b>B</b> )	— Maza ( <b>B</b> )
— Bastón ( <b>B</b> )	— Guadaña +1 ( <b>2</b> )	— Maza flamígera +1 ( <b>B</b> )
— Cadena armada ( <b>B</b> )	— Guja ( <b>B, C</b> )	— Navaja de guerra +1 ( <b>2</b> )
— Cimitarra ( <b>B, C</b> )	— Honda ( <b>B</b> )	— Pico pesado +1 ( <b>2</b> )
— Cimitarra danzarina +2 ( <b>5</b> )	— Honda ácida +3 ( <b>5</b> )	— Rajaperros ( <b>1</b> )
— Cuchillo estrella ( <b>B</b> )	— Honda potenciadora +3 ( <b>6</b> )	— Rajaperros +1 ( <b>1</b> )
— Daga ( <b>B, C</b> )	— Hoz +1 ( <b>2</b> )	— Ronca flamígera +3 ( <b>5</b> )
— Daga +1 ( <b>1</b> )	— Hacha arrojada ( <b>B</b> )	— Tridente cruel +1 ( <b>3</b> )
— Daga azote de gigantes +1 ( <b>4</b> )	— Hacha arrojada retornante +1 ( <b>B</b> )	
— Daga envenenada +2 ( <b>3</b> )	— Hacha de batalla ( <b>B</b> )	
— Dardos ( <b>B</b> )	— Hacha helada	
	— llameante +1 ( <b>6</b> )	

#### CONJUROS

Amiri no puede quedarse con conjuros en su mazo entre escenarios.

#### ARMADURAS

— Armadura adamantina ( <b>6</b> )	— Armadura potenciadora ( <b>5</b> )	— Cuero tachonado atrapallechas ( <b>2</b> )
— Armadura completa mágica ( <b>3</b> )	— Armadura potenciadora mayor ( <b>6</b> )	— Escudo alado ( <b>5</b> )
— Armadura de cuero ( <b>B, C</b> )	— Armadura potenciadora menor ( <b>4</b> )	— Escudo armado giratorio ( <b>3</b> )
— Armadura de cuero mágica ( <b>B, C</b> )	— Camisote de mallas élfico ( <b>B, 1</b> )	— Escudo azote de la muerte ( <b>2</b> )
— Armadura de cuero tachonado mágica ( <b>3</b> )	— Coraza élfica ( <b>1</b> )	— Escudo de madera ( <b>B, C</b> )
— Armadura demoníaca ( <b>6</b> )	— Coraza invencible ( <b>5</b> )	— Escudo de resistencia al fuego ( <b>1</b> )
— Armadura de pieles ignífugas ( <b>2</b> )	— Coraza de resistencia al fuego ( <b>4</b> )	— Escudo entrópico ( <b>6</b> )
— Armadura de placas y mallas ( <b>B, C</b> )	— Cota de malla ( <b>B, C</b> )	— Escudo fortaleza ( <b>6</b> )
— Armadura de placas y mallas mágica ( <b>B, C</b> )	— Cota de malla de resistencia al frío ( <b>4</b> )	— Escudo mágico ( <b>B, C</b> )
	— Cota de malla mágica ( <b>B, C</b> )	— Escudo reflector ( <b>4</b> )



## AMIRI (BERSERKER)

MUJER HUMANA BÁRBARA

### LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

#### OBJETOS

___ Abrojos (B)	___ Cinturón de fuerza	___ Poción de resistencia
___ Agua bendita (B)	___ de gigante (3)	___ a la energía (B)
___ Amuleto de fortaleza (B)	___ Cinturón de poder físico (6)	___ Poción de fortaleza (B, C)
___ Amuleto de puñetazo	___ Catalejo (B, C)	___ Poción fantasmal (B)
___ ardiente (4)	___ Catalejo mágico (4)	___ Poción de
___ Amuleto de puños	___ Códice (B)	___ elocuencia (B, C)
___ poderosos (C)	___ Collar de bolas	___ Poción de gracia (1)
___ Amuleto de memoria (B)	___ de fuego (4)	___ Poción de curación (B, C)
___ Amuleto de vida (B)	___ Corona de carisma (C)	___ Poción de
___ Anillo de protección (2)	___ Diadema de inteligencia	___ esconderse (B, C)
___ Anillo de resistencia	___ épica (5)	___ Poción de robustez (1)
___ a la energía (6)	___ Diadema de sabiduría	___ Poción de visión (B, C)
___ Anillo siédrico (6)	___ inspirada (4)	___ Varita buscatesoros (5)
___ Bastón de cielo y tierra (4)	___ Diario de sabio (C)	___ Varita de potencia (1)
___ Bastón de curación	___ Herramientas de gran	___ Varita de rayo
___ menor (1)	___ calidad (B, C)	___ abrasador (3)
___ Botas de teleportación (6)	___ Herramientas	___ Varita de escudo (1)
___ Botas efílicas (B)	___ de ladrón (B)	___ Vela sagrada (B)
___ Brazaletes de protección (B)	___ Ojos de águila (C)	___ Tiara de carisma
___ Brazaletes de protección	___ Palanqueta (B)	___ seductor (3)
___ mayor (4)	___ Piedra de la suerte (B)	___ Tomo de
___ Campanilla de apertura (2)	___ Piedra de suerte	___ conocimiento (B)
___ Capa efílica (2)	___ mayor (4)	___
___ Capa de fuga (B)	___ Piedra explosiva (B)	___
___ Cinturón de destreza	___ Piqueta (B, C)	___
___ increíble (3)	___	___

#### ALIADOS

___ Acólito (B, C)	___ Explorador	___ Padre Zantus (B)
___ Aguacil Cicuta (B)	___ flecha negra (3)	___ Perro (C)
___ Águila (4)	___ Francotirador elfo (5)	___ Portaestandarte (B)
___ Alcaldesa	___ Gato (3)	___ Ratero (B, C)
___ Kendra Deverin (B)	___ Garlón el Pixi (3)	___ Sabio (B)
___ Aldern Manovulpe (1)	___ Guardia (B)	___ Sapo (1)
___ Ameiko Kaijitsu (1)	___ Guía (B)	___ Serpiente (C)
___ Arquero (B)	___ Gyukak (6)	___ Shalelu Andosana (B)
___ Asesino sagrado (5)	___ Ilsoari Gandethus (1)	___ Soldado (B)
___ Ayruzi (6)	___ Jakandros Sovark (3)	___ Svevenka (6)
___ Bibliotecario	___ Lagarto (4)	___ Tejón gigante (3)
___ de relojería (4)	___ Maester Grump (2)	___ Tigre dientes de sable (C)
___ Brodert Quink (2)	___ Mago pirómano (5)	___ Trovador (B, C)
___ Chamán (5)	___ Mercader (2)	___ Vale Temros (3)
___ Conna la sabia (4)	___ Mercenario curtido (1)	___ Velociraptor (5)
___ Cuervo (B, C)	___ Mono (3)	___ Vigilante nocturno (B)
___ Cyrdak Drokus (1)	___ Montañero (6)	___ Zuvuzeg (5)
___ Dragón	___ Morgiv (6)	___
___ rojo hechizado (4)	___ Oso (4)	___

#### ANOTACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### TESOROS

___ Alfanje dentado (5)	___ Guja ardiente	___ Túnica de Runas (4)
___ Armas de forja	___ de Karzoug (6)	___ Túnica de Xin-Shalast (6)
___ rúnica (5)	___ Máscara de Medusa (2)	___ Varita de enervación (3)
___ Bastón de las sombras	___ Medallón	___ Invocar monstruo (5)
___ hambrientas (5)	___ Siédrico (1, 2, 3)	___
___ Bastón de Ordikon (5)	___ Pluma de las	___
___ Chellan, espada	___ revelaciones (5)	___
___ de la avaricia (6)	___ Tiara de gran	___
___ Clava de Mokmurián (4)	___ inteligencia (3)	___
___ Códice esmeralda (4)	___ Tomo siédrico (6)	___
___ Empalador	___ Túnica de piel de	___
___ de espinos (2)	___ serpiente (2)	___

#### BENDICIONES

___ Bendición de Abadar (2)	___ Bendición de Gozreh (4)	___ Bendición de Norgorber (3)
___ Bendición de	___ Bendición de	___ Bendición de
___ Calistria (B, C)	___ Iomedae (B, C)	___ Sarenrae (B, C)
___ Bendición de Desna (B, C)	___ Bendición de Irori (B, C)	___ Bendición de Shelyn (B, C)
___ Bendición de Erastil (B, C)	___ Bendición de Lamashtu (1)	___ Bendición de Torag (B, C)
___ Bendición de	___ Bendición de	___
___ Farasma (B, C)	___ los dioses (B, C)	___
___ Bendición de Gorum (B, C)	___ Bendición de Nethys (6)	___