



Ilustración de Wayne Reynolds.

EZREN (EVOCADOR)

VARÓN HUMANO MAGO

HABILIDADES

| | | |
|-------------------------------|-----|---|
| FUERZA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 |
| DESTREZA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 |
| CONSTITUCIÓN | d4 | <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 |
| INTELIGENCIA | d12 | <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4 |
| H. ARCANA: INTELIGENCIA +2 | | |
| CONOCIMIENTO: INTELIGENCIA +2 | | |
| SABIDURÍA | d8 | <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 |
| CARISMA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 |

PODERES

TAMAÑO DE LA MANO 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9

Cuando has lanzado un hechizo con el rasgo arcano puedes examinar la carta superior de tu mazo; si es un hechizo, ponlo en tu mano.

Si adquieres una carta con el rasgo mágico durante una exploración, puedes inmediatamente explorar de nuevo.

☐ Suma 1 (☐ 2) (☐ 3) (☐ 4) a tu tirada para recargar una carta.

☐ Suma 2 a tu prueba arcana con el rasgo de potencia (☐ o ácido y frío) (☐ o eléctrico y fuego).

☐ Suma 2 (☐ 4) a tu prueba para adquirir un hechizo.

LISTA DE CARTAS

| ARMA | 1 | <input type="checkbox"/> 2 |
|-----------|---|--|
| CONJURO | 8 | <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11 |
| ARMADURA | — | <input type="checkbox"/> 1 |
| OBJETO | 3 | <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 |
| ALIADO | 3 | <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 |
| BENDICIÓN | — | |

CARTA FAVORITA: CONJURO

Maestros de la magia explosiva, estos magos pueden hacer estallar cualquier obstáculo o enemigo con una simple palabra de poder.

Tras descubrir que su padre, cuyo nombre había estado intentando limpiar la mayor parte de su vida, era en realidad culpable, Ezren abandonó su vida anterior y se convirtió en mago. Al no encontrar maestro que aceptara un aprendiz de su edad, se consagró a descubrir los misterios de la magia por su cuenta. Sus estudios pronto revelaron una buena aptitud para las artes arcanas, y ahora busca explorar el mundo al que durante tanto tiempo había hecho caso omiso.

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

CONJUROS

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

ARMADURAS

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



EZREN (EVOCADOR)

VARÓN HUMANO MAGO

LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

OBJETOS

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

ALIADOS

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

ANOTACIONES

TESOROS

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

BENDICIONES

Ezren no puede quedarse con bendiciones en su mazo entre escenarios.



Ilustración de Wayne Reynolds.

EZREN (ILUSIONISTA)

VARÓN HUMANO MAGO

HABILIDADES

| | | | | |
|---|-----|-----------------------------|-----------------------------|---|
| FUERZA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | | |
| DESTREZA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 |
| CONSTITUCIÓN | d4 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | |
| INTELIGENCIA | d12 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4 |
| H. ARCANA: INTELIGENCIA +2 CONOCIMIENTO: INTELIGENCIA +2 | | | | |
| SABIDURÍA | d8 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | |
| CARISMA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 |

PODERES

TAMAÑO DE LA MANO 6 ☐ 7 ☐ 8

Cuando has lanzado un hechizo con el rasgo arcano puedes examinar la carta superior de tu mazo; si es un hechizo, ponlo en tu mano (☐ o recárgalo).

Si adquieres una carta con el rasgo mágico durante una exploración, puedes inmediatamente explorar de nuevo.

☐ Suma 1 (☐ 2) (☐ 3) (☐ 4) a tu tirada para recargar una carta.

☐ Si lanzas un conjuro para evadir a un monstruo, puedes poner el monstruo al fondo de su mazo.

☐ Suma 2 (☐ 4) a tu prueba para adquirir un hechizo (☐ o aliado).

☐ Al comienzo de tu turno, puedes descartar una carta para robar otra.

LISTA DE CARTAS

| ARMA | 1 | <input type="checkbox"/> 2 | | |
|-----------|---|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| CONJURO | 8 | <input type="checkbox"/> 9 | <input type="checkbox"/> 10 | <input type="checkbox"/> 11 |
| ARMADURA | — | <input type="checkbox"/> 1 | | |
| OBJETO | 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 6 |
| ALIADO | 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 | |
| BENDICIÓN | — | | | |

CARTA FAVORITA: CONJURO

Estos magos usan los trucos mágicos para engañar los sentidos de sus enemigos, desconcertándolos con visiones imposibles y sonidos aterradoros.

Tras descubrir que su padre, cuyo nombre había estado intentando limpiar la mayor parte de su vida, era en realidad culpable, Ezren abandonó su vida anterior y se convirtió en mago. Al no encontrar maestro que aceptara un aprendiz de su edad, se consagró a descubrir los misterios de la magia por su cuenta. Sus estudios pronto revelaron una buena aptitud para las artes arcanas, y ahora busca explorar el mundo al que durante tanto tiempo había hecho caso omiso.

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

CONJUROS

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

ARMADURAS

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



EZREN (ILUSIONISTA)

VARÓN HUMANO MAGO

LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

OBJETOS

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

ALIADOS

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

ANOTACIONES

TESOROS

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

BENDICIONES

Ezren no puede quedarse con bendiciones en su mazo entre escenarios.



Ilustración de Wayne Reynolds.

HARSK (TIRADOR)

VARÓN ENANO EXPLORADOR

HABILIDADES

| | | | | | |
|-----------------------------|-----|----|----|----|----|
| FUERZA | d6 | +1 | +2 | +3 | |
| DESTREZA | d8 | +1 | +2 | +3 | +4 |
| A DISTANCIA: DESTREZA +3 | | | | | |
| CONSTITUCIÓN | d12 | +1 | +2 | +3 | |
| FORTALEZA: CONSTITUCIÓN +2 | | | | | |
| INTELIGENCIA | d6 | +1 | | | |
| SABIDURÍA | d6 | +1 | +2 | +3 | |
| PERCEPCIÓN: SABIDURÍA +2 | | | | | |
| SUPERVIVENCIA: SABIDURÍA +2 | | | | | |
| CARISMA | d4 | +1 | | | |

PODERES

| | | | |
|---|---|---|----------------------------|
| TAMAÑO DE LA MANO | 5 | <input type="checkbox"/> 6 | <input type="checkbox"/> 7 |
| COMPETENTE CON | <input checked="" type="checkbox"/> Armaduras ligeras | <input checked="" type="checkbox"/> Armas | |
| Al final de tu turno, puedes examinar la carta superior (<input type="checkbox"/> o la inferior) de tu mazo de localización. | | | |
| Puedes recargar una carta para añadir 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) (<input type="checkbox"/> +4) a una tirada de combate en otra localización. | | | |
| <input type="checkbox"/> Cuando empiezas tu turno sin cartas en la mano puedes robar 1 (<input type="checkbox"/> 2) carta(s). | | | |
| <input type="checkbox"/> Cuando empleas un arma con el rasgo a distancia, puedes recargarla en vez de descartártela. | | | |
| <input type="checkbox"/> Ganas la habilidad divina: Sabiduría +1. | | | |
| <input type="checkbox"/> Cuando empleas una bendición para aumentar tu prueba de Destreza añades d12 en vez del dado normal. | | | |

LISTADO DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: ARMA

Al haber perfeccionado tanto su visión como su habilidad con armas a distancia, este mortífero tirador puede acertar con una precisión increíble a distancias imposibles.

Harsk siempre fue un tipo inusual de enano, ya que prefería el cielo abierto a los atestados salones bajo tierra, la flexibilidad de una ballesta a la firmeza de un hacha, y el té a la cerveza, ya que mantenía sus sentidos alerta. Al ser un enano brusco e impulsivo, abandonó su hogar para cumplir un voto de justicia y vengar la muerte de su hermano a manos de una incursión de gigantes. Desde entonces ha aprendido mucho del mundo, sus tierras, sus bestias, y la gran variedad de gentes y lugares que merece la pena proteger.

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

CONJUROS

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

ARMADURAS

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



HARSK (TIRADOR)

VARÓN ENANO EXPLORADOR

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 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.

HARSK (RASTREADOR)

VARÓN ENANO EXPLORADOR

HABILIDADES

| | | | | | |
|-----------------------------|-----|----|----|----|----|
| FUERZA | d6 | +1 | +2 | +3 | |
| DESTREZA | d8 | +1 | +2 | +3 | +4 |
| A DISTANCIA: DESTREZA +3 | | | | | |
| CONSTITUCIÓN | d12 | +1 | +2 | +3 | |
| FORTALEZA: CONSTITUCIÓN +2 | | | | | |
| INTELIGENCIA | d6 | +1 | | | |
| SABIDURÍA | d6 | +1 | +2 | +3 | |
| PERCEPCIÓN: SABIDURÍA +2 | | | | | |
| SUPERVIVENCIA: SABIDURÍA +2 | | | | | |
| CARISMA | d4 | +1 | | | |

PODERES

| | | | |
|--|---|---|----------------------------|
| TAMAÑO DE LA MANO | 5 | <input type="checkbox"/> 6 | <input type="checkbox"/> 7 |
| COMPETENTE CON | <input checked="" type="checkbox"/> Armaduras ligeras | <input checked="" type="checkbox"/> Armas | |
| Al final de tu turno, puedes examinar la carta superior (<input type="checkbox"/> o la inferior) (<input type="checkbox"/> o ambas) de tu mazo de localización. | | | |
| Puedes recargar una carta para añadir 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) a una tirada de combate en otra localización. | | | |
| <input type="checkbox"/> Suma 1d8 (<input type="checkbox"/> +1) a tu prueba para derrotar a una perdición con el rasgo gigante. | | | |
| <input type="checkbox"/> Cuando empleas un aliado con el rasgo a animal, puedes recargarlo en vez de descartarlo. | | | |
| <input type="checkbox"/> Ganas la habilidad divina: Sabiduría +1. | | | |
| <input type="checkbox"/> Cuando empleas una bendición para aumentar tu prueba de sabiduría añades d12 en vez del dado normal. | | | |

LISTADO DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: ARMA

No hay presa capaz de escapar de los agudos sentidos y tenaz determinación de estos magistrales cazadores.

Harsk siempre fue un tipo inusual de enano, ya que prefería el cielo abierto a los atestados salones bajo tierra, la flexibilidad de una ballesta a la firmeza de un hacha, y el té a la cerveza, ya que mantenía sus sentidos alerta. Al ser un enano brusco e impulsivo, abandonó su hogar para cumplir un voto de justicia y vengar la muerte de su hermano a manos de una incursión de gigantes. Desde entonces ha aprendido mucho del mundo, sus tierras, sus bestias, y la gran variedad de gentes y lugares que merece la pena proteger.

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

CONJUROS

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

ARMADURAS

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



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 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 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.



KYRA (SANADORA)

MUJER HUMANA CLÉRIGA DE SARENRAE

HABILIDADES

| | | | | | |
|--------------------------------|-----|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| FUERZA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 | <input type="checkbox"/> +4 |
| CUERPO A CUERPO: FUERZA | +2 | | | | |
| DESTREZA | d4 | <input type="checkbox"/> +1 | | | |
| CONSTITUCIÓN | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |
| FORTALEZA: CONSTITUCIÓN | +3 | | | | |
| INTELIGENCIA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |
| SABIDURÍA | d12 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 | <input type="checkbox"/> +4 |
| H. DIVINA: SABIDURÍA | +2 | | | | |
| CARISMA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |

PODERES

TAMAÑO DE MANO 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8

COMPETENTE CON ☒ Armaduras ligeras ☒ Armaduras pesadas ☐ Armas

En vez de tu primera exploración cada turno, puedes revelar una carta con el rasgo divino para curar a un personaje en tu localización. Baraja 1d4+1 (☐ +2) (☐ +3) cartas al azar de su pila de descartar en su mazo, luego descarta la carta revelada (☐ y puedes robar una carta).

Añade 1d8 (☐ +1) con el rasgo mágico a tus pruebas para derrotar una perdición con el rasgo muerto viviente.

☐ Añade 2 (☐ 4) a tu prueba para adquirir una merced con el rasgo divino.

☐ Cuando empleas una bendición de Sarenrae puedes recargarla (☐ o barajarla en tu mazo) en vez de descartarla.

LISTADO DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: BENDICIÓN

Estos clérigos canalizan el poder curador directamente desde su dios, al restablecer a los derrotados y devolver la vida a los muertos.

Kyra y su familia crecieron junto a un pequeño templo de Sarenrae, la diosa de la curación, la honestidad, la redención, y el sol. Cuando los bandidos atacaron el pueblo de Kyra, las sacerdotisas de Sarenrae defendieron a los inocentes, rechazando a los invasores a costa de sus vidas y de su santuario. En medio de las ruinas del calcinado templo, la joven Kyra consagró su vida y el brazo de su espada a la diosa, prometiendo piedad a los que la merecieran, y una muerte rápida a los que moran en la oscuridad.

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 macizo Mhar
- ☐ Asalto al Pináculo
- ☐ Dentro del ojo

LISTA DE MAZOS

ARMAS

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

CONJUROS

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

ARMADURAS

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



KYRA (SANADORA)

MUJER HUMANA CLÉRIGA DE SARENRAE

LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

OBJETOS

| | | |
|--|---|--|
| ___ Abrojos (B) | ___ Cinturón de fuerza de gigante (3) | ___ Poción de resistencia a la energía (B) |
| ___ Agua bendita (B) | ___ Cinturón de poder físico (6) | ___ Poción de fortaleza (B, C) |
| ___ Amuleto de fortaleza (B) | ___ Catalejo (B, C) | ___ Poción fantasmal (B) |
| ___ Amuleto de puñetazo ardiente (4) | ___ Catalejo mágico (4) | ___ Poción de elocuencia (B, C) |
| ___ Amuleto de puños poderosos (C) | ___ Códice (B) | ___ Poción de gracia (1) |
| ___ Amuleto de memoria (B) | ___ Collar de bolas de fuego (4) | ___ Poción de curación (B, C) |
| ___ Amuleto de vida (B) | ___ Corona de carisma (C) | ___ Poción de esconderse (B, C) |
| ___ Anillo de protección (2) | ___ Diadema de inteligencia épica (5) | ___ Poción de robustez (1) |
| ___ Anillo de resistencia a la energía (6) | ___ Diadema de sabiduría inspirada (4) | ___ Poción de visión (B, C) |
| ___ Anillo siédrico (6) | ___ Diario de sabio (C) | ___ Varita buscatesoros (5) |
| ___ Bastón de cielo y tierra (4) | ___ Herramientas de gran calidad (B, C) | ___ Varita de potencia (1) |
| ___ Bastón de curación menor (1) | ___ Herramientas de ladrón (B) | ___ Varita de rayo abrasador (3) |
| ___ Botas de teleportación (6) | ___ Ojos de águila (C) | ___ Varita de escudo (1) |
| ___ Botas eficaces (B) | ___ Palanqueta (B) | ___ Vela sagrada (B) |
| ___ Brazales de protección (B) | ___ Piedra de la suerte (B) | ___ Tiara de carisma seductor (3) |
| ___ Brazales de protección mayor (4) | ___ Piedra de suerte mayor (4) | ___ Tomo de conocimiento (B) |
| ___ Campanilla de apertura (2) | ___ Piedra explosiva (B) | |
| ___ Capa élfica (2) | ___ Piqueta (B, C) | |
| ___ Capa de fuga (B) | | |
| ___ Cinturón de destreza 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 de Karzoug (6) | ___ Túnica de Runas (4) |
| ___ Armas de forja rúnica (5) | ___ Máscara de Medusa (2) | ___ Túnica de Xin-Shalast (6) |
| ___ Bastón de las sombras hambrientas (5) | ___ Medallón | ___ Varita de enervación (3) |
| ___ Bastón de Ordikon (5) | ___ Siédrico (1, 2, 3) | ___ Invocar monstruo (5) |
| ___ Chellan, espada de la avaricia (6) | ___ Pluma de las revelaciones (5) | |
| ___ Clava de Mokmurian (4) | ___ Tiara de gran inteligencia (3) | |
| ___ Códice esmeralda (4) | ___ Tomo siédrico (6) | |
| ___ Empalador de espinos (2) | ___ Túnica de piel de serpiente (2) | |

BENDICIONES

| | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| ___ Bendición de Abadar (2) | ___ Bendición de Gozreh (4) | ___ Bendición de Norgorber (3) |
| ___ Bendición de Calistria (B, C) | ___ Bendición de Iomedae (B, C) | ___ Bendición de 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 Farasma (B, C) | ___ Bendición de los dioses (B, C) | |
| ___ Bendición de Gorum (B, C) | ___ Bendición de Nethys (6) | |



Ilustración de Wayne Reynolds.

KYRA (EXORCISTA)

MUJER HUMANA CLÉRIGA DE SARENRAE

HABILIDADES

| | | | | | |
|-----------------------------------|-----|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| FUERZA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 | <input type="checkbox"/> +4 |
| CUERPO A CUERPO: FUERZA +2 | | | | | |
| DESTREZA | d4 | <input type="checkbox"/> +1 | | | |
| CONSTITUCIÓN | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |
| FORTALEZA: CONSTITUCIÓN +3 | | | | | |
| INTELIGENCIA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |
| SABIDURÍA | d12 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 | <input type="checkbox"/> +4 |
| H. DIVINA: SABIDURÍA +2 | | | | | |
| CARISMA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |

PODERES

TAMAÑO DE MANO 5 ☐ 6 ☐ 7

COMPETENTE CON ☒ Armaduras ligeras ☒ Armaduras pesadas ☐ Armas

En vez de tu primera exploración cada turno, puedes revelar una carta con el rasgo divino para curar a un personaje en tu localización. Baraja 1d4+1 (☐ +2) cartas al azar de su pila de descarte en su mazo, luego descarta la carta revelada.

Añade 1d8 (☐ +1) con el rasgo mágico a tus pruebas para derrotar una perdición con el rasgo muerto viviente (☐ o ajeno).

☐ Añade 2 a tu prueba para adquirir una armadura (☐ o un arma).

☐ Cuando empleas una bendición de Sarenrae puedes recargarla (☐ o ponerla sobre tu mazo) en vez de descartarla.

☐ Si derrotas a una perdición con el rasgo muerto viviente (☐ o ajeno), puedes barajar una carta al azar de tu pila de descartes en tu mazo.

LISTADO DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: BENDICIÓN

Estos clérigos son enemigos de lo muerto y lo sacrilego, y no hay espíritu intranquilo o demonio infernal que pueda resistir a su ira divina.

Kyra y su familia crecieron junto a un pequeño templo de Sarenrae, la diosa de la curación, la honestidad, la redención, y el sol. Cuando los bandidos atacaron el pueblo de Kyra, las sacerdotisas de Sarenrae defendieron a los inocentes, rechazando a los invasores a costa de sus vidas y de su santuario. En medio de las ruinas del calcinado templo, la joven Kyra consagró su vida y el brazo de su espada a la diosa, prometiendo piedad a los que la merecieran, y una muerte rápida a los que moran en la oscuridad.

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

CONJUROS

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

ARMADURAS

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



KYRA (EXORCISTA)

MUJER HUMANA CLÉRIGA DE SARENRAE

LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

OBJETOS

| | | |
|--|---|--|
| ___ Abrojos (B) | ___ Cinturón de fuerza de gigante (3) | ___ Poción de resistencia a la energía (B) |
| ___ Agua bendita (B) | ___ Cinturón de poder físico (6) | ___ Poción de fortaleza (B, C) |
| ___ Amuleto de fortaleza (B) | ___ Catalejo (B, C) | ___ Poción fantasmal (B) |
| ___ Amuleto de puñetazo ardiente (4) | ___ Catalejo mágico (4) | ___ Poción de elocuencia (B, C) |
| ___ Amuleto de puños poderosos (C) | ___ Códice (B) | ___ Poción de gracia (1) |
| ___ Amuleto de memoria (B) | ___ Collar de bolas de fuego (4) | ___ Poción de curación (B, C) |
| ___ Amuleto de vida (B) | ___ Corona de carisma (C) | ___ Poción de esconderse (B, C) |
| ___ Anillo de protección (2) | ___ Diadema de inteligencia épica (5) | ___ Poción de robustez (1) |
| ___ Anillo de resistencia a la energía (6) | ___ Diadema de sabiduría inspirada (4) | ___ Poción de visión (B, C) |
| ___ Anillo siédrico (6) | ___ Diario de sabio (C) | ___ Varita buscatesoros (5) |
| ___ Bastón de cielo y tierra (4) | ___ Herramientas de gran calidad (B, C) | ___ Varita de potencia (1) |
| ___ Bastón de curación menor (1) | ___ Herramientas de ladrón (B) | ___ Varita de rayo abrasador (3) |
| ___ Botas de teleportación (6) | ___ Ojos de águila (C) | ___ Varita de escudo (1) |
| ___ Botas eficaces (B) | ___ Palanqueta (B) | ___ Vela sagrada (B) |
| ___ Brazales de protección (B) | ___ Piedra de la suerte (B) | ___ Tiara de carisma seductor (3) |
| ___ Brazales de protección mayor (4) | ___ Piedra de suerte mayor (4) | ___ Tomo de conocimiento (B) |
| ___ Campanilla de apertura (2) | ___ Piedra explosiva (B) | |
| ___ Capa élfica (2) | ___ Piqueta (B, C) | |
| ___ Capa de fuga (B) | | |
| ___ Cinturón de destreza 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 de Karzoug (6) | ___ Túnica de Runas (4) |
| ___ Armas de forja rúnica (5) | ___ Máscara de Medusa (2) | ___ Túnica de Xin-Shalast (6) |
| ___ Bastón de las sombras hambrientas (5) | ___ Medallón | ___ Varita de enervación (3) |
| ___ Bastón de Ordikon (5) | ___ Siédrico (1, 2, 3) | ___ Invocar monstruo (5) |
| ___ Chellan, espada de la avaricia (6) | ___ Pluma de las revelaciones (5) | |
| ___ Clava de Mokmurian (4) | ___ Tiara de gran inteligencia (3) | |
| ___ Códice esmeralda (4) | ___ Tomo siédrico (6) | |
| ___ Empalador de espinos (2) | ___ Túnica de piel de serpiente (2) | |

BENDICIONES

| | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| ___ Bendición de Abadar (2) | ___ Bendición de Gozreh (4) | ___ Bendición de Norgorber (3) |
| ___ Bendición de Calistria (B, C) | ___ Bendición de Iomedae (B, C) | ___ Bendición de 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 Farasma (B, C) | ___ Bendición de los dioses (B, C) | |
| ___ Bendición de Gorum (B, C) | ___ Bendición de Nethys (6) | |

Ilustración de Wayne Reynolds.



LEM (VIRTUOSO)

VARÓN MEDIANO BARDO

HABILIDADES

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

PODERES

| | | |
|--|--|--------------------------------|
| TAMAÑO DE MANO | 6 | <input type="checkbox"/> 7 |
| COMPETENTE CON | <input type="checkbox"/> Armaduras ligeras | <input type="checkbox"/> Armas |
| Una vez por prueba, puedes recargar una carta para añadir 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) a una prueba intentada por otro personaje (<input type="checkbox"/> o por ti) que se encuentre en tu localización. | | |
| Al principio (<input type="checkbox"/> o final) de tu turno puedes intercambiar una carta de tu mano con una del mismo tipo que esté en tu pila de descartes. | | |
| <input type="checkbox"/> Añade 2 a tu prueba para adquirir un aliado. | | |
| <input type="checkbox"/> Añade 2 a tu prueba para recargar (<input type="checkbox"/> o adquirir) un hechizo. | | |
| <input type="checkbox"/> Cuando empleas una bendición de Shelyn, añade d12 en vez del dado normal. | | |

LISTADO DE CARTAS

| | | | |
|------------------|---|----------------------------|----------------------------|
| ARMA | 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 |
| CONJURO | 4 | <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 6 |
| 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 |
| BENDICIÓN | 5 | <input type="checkbox"/> 6 | |

CARTA FAVORITA: TÚ ELIGES

Estos grandes artistas se cuentan entre los grandes maestros de su forma de arte, con lo que transforman sus actuaciones en fuerzas capaces de inspirar ejércitos o aplastar sueños.

Nacido como esclavo de unos nobles humanos en una tierra corrompida por los demonios, Lem fue bendecido con un rápido intelecto lo que le ganó un fácil trabajo como artista. Logró escapar de sus cadenas, pero con ello hubo de dejar a sus amigos y su familia. Ahora lucha para que nadie tenga que soportar los padecimientos que guarda en su memoria. Sus mejores armas son su fácil risa, su repertorio de música inspiradora y sus cuentos, y cuando le hace falta, su rápida espada.

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

CONJUROS

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

ARMADURAS

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



LEM (VIRTUOSO)

VARÓN MEDIANO BARDO

LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

OBJETOS

| | | |
|--|---|--|
| ___ Abrojos (B) | ___ Cinturón de fuerza de gigante (3) | ___ Poción de resistencia a la energía (B) |
| ___ Agua bendita (B) | ___ Cinturón de poder físico (6) | ___ Poción de fortaleza (B, C) |
| ___ Amuleto de fortaleza (B) | ___ Catalejo (B, C) | ___ Poción fantasmal (B) |
| ___ Amuleto de puñetazo ardiente (4) | ___ Catalejo mágico (4) | ___ Poción de elocuencia (B, C) |
| ___ Amuleto de puños poderosos (C) | ___ Códice (B) | ___ Poción de gracia (1) |
| ___ Amuleto de memoria (B) | ___ Collar de bolas de fuego (4) | ___ Poción de curación (B, C) |
| ___ Amuleto de vida (B) | ___ Corona de carisma (C) | ___ Poción de esconderse (B, C) |
| ___ Anillo de protección (2) | ___ Diadema de inteligencia épica (5) | ___ Poción de robustez (1) |
| ___ Anillo de resistencia a la energía (6) | ___ Diadema de sabiduría inspirada (4) | ___ Poción de visión (B, C) |
| ___ Anillo siédrico (6) | ___ Diario de sabio (C) | ___ Varita buscatesoros (5) |
| ___ Bastón de cielo y tierra (4) | ___ Herramientas de gran calidad (B, C) | ___ Varita de potencia (1) |
| ___ Bastón de curación menor (1) | ___ Herramientas de ladrón (B) | ___ Varita de rayo abrasador (3) |
| ___ Botas de teleportación (6) | ___ Ojos de águila (C) | ___ Varita de escudo (1) |
| ___ Botas eficaces (B) | ___ Palanqueta (B) | ___ Vela sagrada (B) |
| ___ Brazales de protección (B) | ___ Piedra de la suerte (B) | ___ Tiara de carisma seductor (3) |
| ___ Brazales de protección mayor (4) | ___ Piedra de suerte mayor (4) | ___ Tomo de conocimiento (B) |
| ___ Campanilla de apertura (2) | ___ Piedra explosiva (B) | |
| ___ Capa élfica (2) | ___ Piqueta (B, C) | |
| ___ Capa de fuga (B) | | |
| ___ Cinturón de destreza 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 de Karzoug (6) | ___ Túnica de Runas (4) |
| ___ Armas de forja rúnica (5) | ___ Máscara de Medusa (2) | ___ Túnica de Xin-Shalast (6) |
| ___ Bastón de las sombras hambrientas (5) | ___ Medallón | ___ Varita de enervación (3) |
| ___ Bastón de Ordikon (5) | ___ Siédrico (1, 2, 3) | ___ Invocar monstruo (5) |
| ___ Chellan, espada de la avaricia (6) | ___ Pluma de las revelaciones (5) | |
| ___ Clava de Mokmurian (4) | ___ Tiara de gran inteligencia (3) | |
| ___ Códice esmeralda (4) | ___ Tomo siédrico (6) | |
| ___ Empalador de espinos (2) | ___ Túnica de piel de serpiente (2) | |

BENDICIONES

| | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| ___ Bendición de Abadar (2) | ___ Bendición de Gozreh (4) | ___ Bendición de Norgorber (3) |
| ___ Bendición de Calistria (B, C) | ___ Bendición de Iomedae (B, C) | ___ Bendición de 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 Farasma (B, C) | ___ Bendición de los dioses (B, C) | |
| ___ Bendición de Gorum (B, C) | ___ Bendición de Nethys (6) | |

Ilustración de Wayne Reynolds.



LEM (CHARLATÁN)

VARÓN MEDIANO BARDO

HABILIDADES

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

PODERES

| | | | |
|---|--|--------------------------------|----------------------------|
| TAMAÑO DE MANO | 6 | <input type="checkbox"/> 7 | <input type="checkbox"/> 8 |
| COMPETENTE CON | <input type="checkbox"/> Armaduras ligeras | <input type="checkbox"/> Armas | |
| Una vez por prueba, puedes recargar una carta para añadir 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) a una prueba intentada por otro personaje que se encuentre en tu localización. | | | |
| Al principio de tu turno puedes intercambiar una carta de tu mano con una del mismo tipo que esté en tu pila de descartes. | | | |
| <input type="checkbox"/> Añade 2 a tu prueba para adquirir un aliado (<input type="checkbox"/> o derrotar a un esbirro) (<input type="checkbox"/> o villano). | | | |
| <input type="checkbox"/> Automáticamente superas tu prueba para recargar una carta con el rasgo mental. | | | |
| <input type="checkbox"/> Cuando empleas una bendición de Shelyn, añade d12 en vez del dado normal. | | | |

LISTADO DE CARTAS

| | | | |
|------------------|---|----------------------------|----------------------------|
| ARMA | 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 |
| CONJURO | 4 | <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 6 |
| 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 |
| BENDICIÓN | 5 | <input type="checkbox"/> 6 | |

CARTA FAVORITA: TÚ ELIGES

Por medio del engaño y de la magia, estos encantadores falsarios juegan con las esperanzas y deseos de sus objetivos, tan magistralmente como si fueran un instrumento.

Nacido como esclavo de unos nobles humanos en una tierra corrompida por los demonios, Lem fue bendecido con un rápido intelecto lo que le ganó un fácil trabajo como artista. Logró escapar de sus cadenas, pero con ello hubo de dejar a sus amigos y su familia. Ahora lucha para que nadie tenga que soportar los padecimientos que guarda en su memoria. Sus mejores armas son su fácil risa, su repertorio de música inspiradora y sus cuentos, y cuando le hace falta, su rápida espada.

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

CONJUROS

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

ARMADURAS

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



LEM (CHARLATÁN)

VARÓN MEDIANO BARDO

LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

OBJETOS

| | | |
|--|---|--|
| ___ Abrojos (B) | ___ Cinturón de fuerza de gigante (3) | ___ Poción de resistencia a la energía (B) |
| ___ Agua bendita (B) | ___ Cinturón de poder físico (6) | ___ Poción de fortaleza (B, C) |
| ___ Amuleto de fortaleza (B) | ___ Catalejo (B, C) | ___ Poción fantasmal (B) |
| ___ Amuleto de puñetazo ardiente (4) | ___ Catalejo mágico (4) | ___ Poción de elocuencia (B, C) |
| ___ Amuleto de puños poderosos (C) | ___ Códice (B) | ___ Poción de gracia (1) |
| ___ Amuleto de memoria (B) | ___ Collar de bolas de fuego (4) | ___ Poción de curación (B, C) |
| ___ Amuleto de vida (B) | ___ Corona de carisma (C) | ___ Poción de esconderse (B, C) |
| ___ Anillo de protección (2) | ___ Diadema de inteligencia épica (5) | ___ Poción de robustez (1) |
| ___ Anillo de resistencia a la energía (6) | ___ Diadema de sabiduría inspirada (4) | ___ Poción de visión (B, C) |
| ___ Anillo siédrico (6) | ___ Diario de sabio (C) | ___ Varita buscatesoros (5) |
| ___ Bastón de cielo y tierra (4) | ___ Herramientas de gran calidad (B, C) | ___ Varita de potencia (1) |
| ___ Bastón de curación menor (1) | ___ Herramientas de ladrón (B) | ___ Varita de rayo abrasador (3) |
| ___ Botas de teleportación (6) | ___ Ojos de águila (C) | ___ Varita de escudo (1) |
| ___ Botas eficaces (B) | ___ Palanqueta (B) | ___ Vela sagrada (B) |
| ___ Brazales de protección (B) | ___ Piedra de la suerte (B) | ___ Tiara de carisma seductor (3) |
| ___ Brazales de protección mayor (4) | ___ Piedra de suerte mayor (4) | ___ Tomo de conocimiento (B) |
| ___ Campanilla de apertura (2) | ___ Piedra explosiva (B) | |
| ___ Capa élfica (2) | ___ Piqueta (B, C) | |
| ___ Capa de fuga (B) | | |
| ___ Cinturón de destreza 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 de Karzoug (6) | ___ Túnica de Runas (4) |
| ___ Armas de forja rúnica (5) | ___ Máscara de Medusa (2) | ___ Túnica de Xin-Shalast (6) |
| ___ Bastón de las sombras hambrientas (5) | ___ Medallón | ___ Varita de enervación (3) |
| ___ Bastón de Ordikon (5) | ___ Siédrico (1, 2, 3) | ___ Invocar monstruo (5) |
| ___ Chellan, espada de la avaricia (6) | ___ Pluma de las revelaciones (5) | |
| ___ Clava de Mokmurián (4) | ___ Tiara de gran inteligencia (3) | |
| ___ Códice esmeralda (4) | ___ Tomo siédrico (6) | |
| ___ Empalador de espinos (2) | ___ Túnica de piel de serpiente (2) | |

BENDICIONES

| | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| ___ Bendición de Abadar (2) | ___ Bendición de Gozreh (4) | ___ Bendición de Norgorber (3) |
| ___ Bendición de Calistria (B, C) | ___ Bendición de Iomedae (B, C) | ___ Bendición de 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 Farasma (B, C) | ___ Bendición de los dioses (B, C) | |
| ___ Bendición de Gorum (B, C) | ___ Bendición de Nethys (6) | |

Illustration by Wayne Reynolds.



MERISIEL (ACRÓBATA)

MUJER ELFA PICARA

HABILIDADES

| | | | | | |
|--------------------------|-----|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| FUERZA | d8 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 | |
| DESTREZA | d12 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 | <input type="checkbox"/> +4 |
| ACROBACIAS: DESTREZA +2 | | | | | |
| DESACTIVAR: DESTREZA+2 | | | | | |
| SIGILO: DESTREZA +2 | | | | | |
| CONSTITUCIÓN | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |
| INTELIGENCIA | d4 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 | |
| SABIDURÍA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | | | |
| PERCEPCIÓN: SABIDURÍA +2 | | | | | |
| CARISMA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |

PODERES

| | | | |
|---|---|--------------------------------|----------------------------|
| TAMAÑO DE MANO | 5 | <input type="checkbox"/> 6 | <input type="checkbox"/> 7 |
| COMPETENTE CON | <input checked="" type="checkbox"/> Armaduras ligeras | <input type="checkbox"/> Armas | |
| Puedes evadir tus encuentros (<input type="checkbox"/> y puedes dejar la carta sobre el mazo). | | | |
| Si eres el único personaje en tu localización, puedes recargar una carta para añadir 1d6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) a tu prueba de combate, o descartártela para añadir otro 1d6 adicional. | | | |
| <input type="checkbox"/> Añade 2 a tus pruebas que no sean de combate para derrotar a una barrera (<input type="checkbox"/> o cerrar una localización). | | | |
| <input type="checkbox"/> Añade 2 (<input type="checkbox"/> 4) a tu prueba para adquirir un objeto. | | | |
| <input type="checkbox"/> Cuando empleas una bendición para una prueba de Destreza, puedes recargarla en vez de descartarla. | | | |

LISTA DE CARTAS

| | | | | |
|-----------|---|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| ARMA | 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | |
| CONJURO | — | <input type="checkbox"/> 1 | | |
| ARMADURA | 1 | <input type="checkbox"/> 2 | | |
| OBJETO | 6 | <input type="checkbox"/> 7 | <input type="checkbox"/> 8 | <input type="checkbox"/> 9 |
| ALIADO | 2 | <input type="checkbox"/> 3 | | |
| BENDICIÓN | 4 | <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 6 | |

CARTA FAVORITA: OBJETO

Ágiles y atrevidos, estos temerarios pícaros pueden realizar hazañas de destreza para esquivar cualquier peligro o escapar de cualquier enemigo.

Huérfana desde niña, y criada por humanos en los bajos fondos, la elfa Merisiel vio a muchos amigos crecer y envejecer durante las décadas que tardó en llegar a la edad adulta. Liberada de sus responsabilidades, ahora viaja hacia donde su curiosidad le lleva, vagando por el mundo con los que ella considera amigos en cada momento. Merisiel cree en vivir la vida al máximo, que nunca se sabe cuándo llegará un final inesperado, y que hay pocos problemas que una daga no pueda solucionar.

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 macizo Mhar
- ☐ Asalto al Pináculo
- ☐ Dentro del ojo

LISTA DE MAZOS

ARMAS

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

CONJUROS

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

ARMADURAS

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



MERISIEL (ACRÓBATA)

MUJER ELFA PÍCARA

LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

OBJETOS

| | | |
|--|---|--|
| ___ Abrojos (B) | ___ Cinturón de fuerza de gigante (3) | ___ Poción de resistencia a la energía (B) |
| ___ Agua bendita (B) | ___ Cinturón de poder físico (6) | ___ Poción de fortaleza (B, C) |
| ___ Amuleto de fortaleza (B) | ___ Catalejo (B, C) | ___ Poción fantasmal (B) |
| ___ Amuleto de puñetazo ardiente (4) | ___ Catalejo mágico (4) | ___ Poción de elocuencia (B, C) |
| ___ Amuleto de puños poderosos (C) | ___ Códice (B) | ___ Poción de gracia (1) |
| ___ Amuleto de memoria (B) | ___ Collar de bolas de fuego (4) | ___ Poción de curación (B, C) |
| ___ Amuleto de vida (B) | ___ Corona de carisma (C) | ___ Poción de esconderse (B, C) |
| ___ Anillo de protección (2) | ___ Diadema de inteligencia épica (5) | ___ Poción de robustez (1) |
| ___ Anillo de resistencia a la energía (6) | ___ Diadema de sabiduría inspirada (4) | ___ Poción de visión (B, C) |
| ___ Anillo siédrico (6) | ___ Diario de sabio (C) | ___ Varita buscatesoros (5) |
| ___ Bastón de cielo y tierra (4) | ___ Herramientas de gran calidad (B, C) | ___ Varita de potencia (1) |
| ___ Bastón de curación menor (1) | ___ Herramientas de ladrón (B) | ___ Varita de rayo abrasador (3) |
| ___ Botas de teleportación (6) | ___ Ojos de águila (C) | ___ Varita de escudo (1) |
| ___ Botas eficaces (B) | ___ Palanqueta (B) | ___ Vela sagrada (B) |
| ___ Brazales de protección (B) | ___ Piedra de la suerte (B) | ___ Tiara de carisma seductor (3) |
| ___ Brazales de protección mayor (4) | ___ Piedra de suerte mayor (4) | ___ Tomo de conocimiento (B) |
| ___ Campanilla de apertura (2) | ___ Piedra explosiva (B) | |
| ___ Capa élfica (2) | ___ Piqueta (B, C) | |
| ___ Capa de fuga (B) | | |
| ___ Cinturón de destreza 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 de Karzoug (6) | ___ Túnica de Runas (4) |
| ___ Armas de forja rúnica (5) | ___ Máscara de Medusa (2) | ___ Túnica de Xin-Shalast (6) |
| ___ Bastón de las sombras hambrientas (5) | ___ Medallón | ___ Varita de enervación (3) |
| ___ Bastón de Ordikon (5) | ___ Siédrico (1, 2, 3) | ___ Invocar monstruo (5) |
| ___ Chellan, espada de la avaricia (6) | ___ Pluma de las revelaciones (5) | |
| ___ Clava de Mokmurian (4) | ___ Tiara de gran inteligencia (3) | |
| ___ Códice esmeralda (4) | ___ Tomo siédrico (6) | |
| ___ Empalador de espinos (2) | ___ Túnica de piel de serpiente (2) | |

BENDICIONES

| | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| ___ Bendición de Abadar (2) | ___ Bendición de Gozreh (4) | ___ Bendición de Norgorber (3) |
| ___ Bendición de Calistria (B, C) | ___ Bendición de Iomedae (B, C) | ___ Bendición de 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 Farasma (B, C) | ___ Bendición de los dioses (B, C) | |
| ___ Bendición de Gorum (B, C) | ___ Bendición de Nethys (6) | |

Illustration by Wayne Reynolds.



MERISIEL (LADRÓN)

MUJER ELFA PICARA

HABILIDADES

| | | | | | |
|--------------------------|-----|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| FUERZA | d8 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 | |
| DESTREZA | d12 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 | <input type="checkbox"/> +4 |
| ACROBACIAS: DESTREZA +2 | | | | | |
| DESACTIVAR: DESTREZA+2 | | | | | |
| SIGILO: DESTREZA +2 | | | | | |
| CONSTITUCIÓN | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |
| INTELIGENCIA | d4 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 | |
| SABIDURÍA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | | | |
| PERCEPCIÓN: SABIDURÍA +2 | | | | | |
| CARISMA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |

PODERES

| | | |
|--|---|--------------------------------|
| TAMAÑO DE MANO | 5 | <input type="checkbox"/> 6 |
| COMPETENTE CON | <input checked="" type="checkbox"/> Armaduras ligeras | <input type="checkbox"/> Armas |
| Puedes evadir tus encuentros. | | |
| Si eres el único personaje en tu localización, puedes recargar una carta para añadir 1d6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) (<input type="checkbox"/> +4) a tu prueba de combate, o descartarla para añadir otro 1d6 adicional. | | |
| <input type="checkbox"/> Añade 2 a tus pruebas que no sean de combate para cerrar una localización. | | |
| <input type="checkbox"/> Añade 2 (<input type="checkbox"/> 3) (<input type="checkbox"/> 4) a tu prueba para adquirir un objeto, armadura o arma. | | |
| <input type="checkbox"/> Cuando empleas una bendición para tu prueba de Destreza, puedes recargarla en vez de descartarla. | | |
| <input type="checkbox"/> Puedes emplear el Carisma en vez de cualquier habilidad en cualquier prueba para recargar una armadura, objeto o arma con el rasgo mágico. | | |

LISTA DE CARTAS

| ARMA | 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 |
|-----------|---|----------------------------|---|
| CONJURO | — | <input type="checkbox"/> 1 | |
| ARMADURA | 1 | <input type="checkbox"/> 2 | |
| OBJETO | 6 | <input type="checkbox"/> 7 | <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 |
| ALIADO | 2 | <input type="checkbox"/> 3 | |
| BENDICIÓN | 4 | <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 6 |

CARTA FAVORITA: OBJETO

Moviéndose en silencio y sin ser vistos, los ladrones afanan los mayores tesoros incluso debajo de las narices de los enemigos más atentos.

Huérfana desde niña, y criada por humanos en los bajos fondos, la elfa Merisiel vio a muchos amigos crecer y envejecer durante las décadas que tardó en llegar a la edad adulta. Liberada de sus responsabilidades, ahora viaja hacia donde su curiosidad le lleva, vagando por el mundo con los que ella considera amigos en cada momento. Merisiel cree en vivir la vida al máximo, que nunca se sabe cuándo llegará un final inesperado, y que hay pocos problemas que una daga no pueda solucionar.

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 mazo Mhar
- ☐ Asalto al Pináculo
- ☐ Dentro del ojo

LISTA DE MAZOS

ARMAS

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

CONJUROS

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

ARMADURAS

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



MERISIEL (LADRÓN)

MUJER ELFA PÍCARA

LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

OBJETOS

| | | |
|--|---|--|
| ___ Abrojos (B) | ___ Cinturón de fuerza de gigante (3) | ___ Poción de resistencia a la energía (B) |
| ___ Agua bendita (B) | ___ Cinturón de poder físico (6) | ___ Poción de fortaleza (B, C) |
| ___ Amuleto de fortaleza (B) | ___ Catalejo (B, C) | ___ Poción fantasmal (B) |
| ___ Amuleto de puñetazo ardiente (4) | ___ Catalejo mágico (4) | ___ Poción de elocuencia (B, C) |
| ___ Amuleto de puños poderosos (C) | ___ Códice (B) | ___ Poción de gracia (1) |
| ___ Amuleto de memoria (B) | ___ Collar de bolas de fuego (4) | ___ Poción de curación (B, C) |
| ___ Amuleto de vida (B) | ___ Corona de carisma (C) | ___ Poción de esconderse (B, C) |
| ___ Anillo de protección (2) | ___ Diadema de inteligencia épica (5) | ___ Poción de robustez (1) |
| ___ Anillo de resistencia a la energía (6) | ___ Diadema de sabiduría inspirada (4) | ___ Poción de visión (B, C) |
| ___ Anillo siédrico (6) | ___ Diario de sabio (C) | ___ Varita buscatesoros (5) |
| ___ Bastón de cielo y tierra (4) | ___ Herramientas de gran calidad (B, C) | ___ Varita de potencia (1) |
| ___ Bastón de curación menor (1) | ___ Herramientas de ladrón (B) | ___ Varita de rayo abrasador (3) |
| ___ Botas de teleportación (6) | ___ Ojos de águila (C) | ___ Varita de escudo (1) |
| ___ Botas eficaces (B) | ___ Palanqueta (B) | ___ Vela sagrada (B) |
| ___ Brazales de protección (B) | ___ Piedra de la suerte (B) | ___ Tiara de carisma seductor (3) |
| ___ Brazales de protección mayor (4) | ___ Piedra de suerte mayor (4) | ___ Tomo de conocimiento (B) |
| ___ Campanilla de apertura (2) | ___ Piedra explosiva (B) | |
| ___ Capa élfica (2) | ___ Piqueta (B, C) | |
| ___ Capa de fuga (B) | | |
| ___ Cinturón de destreza 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 de Karzoug (6) | ___ Túnica de Runas (4) |
| ___ Armas de forja rúnica (5) | ___ Máscara de Medusa (2) | ___ Túnica de Xin-Shalast (6) |
| ___ Bastón de las sombras hambrientas (5) | ___ Medallón | ___ Varita de enervación (3) |
| ___ Bastón de Ordikon (5) | ___ Siédrico (1, 2, 3) | ___ Invocar monstruo (5) |
| ___ Chellan, espada de la avaricia (6) | ___ Pluma de las revelaciones (5) | |
| ___ Clava de Mokmurian (4) | ___ Tiara de gran inteligencia (3) | |
| ___ Códice esmeralda (4) | ___ Tomo siédrico (6) | |
| ___ Empalador de espinos (2) | ___ Túnica de piel de serpiente (2) | |

BENDICIONES

| | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| ___ Bendición de Abadar (2) | ___ Bendición de Gozreh (4) | ___ Bendición de Norgorber (3) |
| ___ Bendición de Calistria (B, C) | ___ Bendición de Iomedae (B, C) | ___ Bendición de 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 Farasma (B, C) | ___ Bendición de los dioses (B, C) | |
| ___ Bendición de Gorum (B, C) | ___ Bendición de Nethys (6) | |



Illustration by Wayne Reynolds.

SEONI (HECHICERA ABISAL)

MUJER ARCANA HECHICERA

| HABILIDADES | | | |
|------------------------|-----|---|---|
| FUERZA | d4 | <input type="checkbox"/> +1 | |
| DESTREZA | d8 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 |
| CONSTITUCIÓN | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 |
| INTELIGENCIA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 |
| SABIDURÍA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 |
| CARISMA | d12 | <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4 | |
| DIPLOMACIA: CARISMA +2 | | | |
| H. ARCANA: CARISMA +2 | | | |

PODERES

TAMAÑO DE MANO 6 ☐ 7

Para tu prueba de combate, puedes descartarte de una carta para emplear tu dado de habilidad arcana +1d6 (☐ +1) (☐ +2) (☐ +3) (☐ +4) con los rasgos ataque, fuego (☐ o ácido) y mágico. Esto cuenta como lanzar un conjuro.

Automáticamente superas tu prueba para recargar un conjuro (☐ u objeto) con el rasgo arcano.

☐ Reduce el daño por fuego (☐ y ácido y frío) sufrido en 1 (☐ 2).

☐ Cuando empleas una bendición de Farasma, añade d12 en vez del dado normal.

☐ Al comienzo de tu turno puedes quemar un aliado para robar tres cartas.

LISTADO DE CARTAS

CARTA FAVORITA: CONJURO

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

El linaje de estos hechiceros está corrompido por una mancha sacrilega procedente de un antepasado ajeno u otra influencia inmundas.

Nacida dentro de un clan nómada, Seoni lleva docenas de tatuajes rúnicos que narran las historias de su antiguo pueblo, y le ayudan a canalizar sus poderes arcanos. Rápida de mente, y con un plan para cada situación, exhibe orgullosa las marcas de su pueblo, y busca continuamente conocer mejor sus poderes mágicos. Viaja por el mundo, mientras barre el mito de que los de su raza no son más que mentirosos y ladrones, y deshace entuertos allá donde los encuentra.

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

CONJUROS

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

ARMADURAS

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



SEONI (HECHICERA ABISAL)

MUJER ARCANA HECHICERA

LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

OBJETOS

| | | |
|--|---|--|
| ___ Abrojos (B) | ___ Cinturón de fuerza de gigante (3) | ___ Poción de resistencia a la energía (B) |
| ___ Agua bendita (B) | ___ Cinturón de poder físico (6) | ___ Poción de fortaleza (B, C) |
| ___ Amuleto de fortaleza (B) | ___ Catalejo (B, C) | ___ Poción fantasmal (B) |
| ___ Amuleto de puñetazo ardiente (4) | ___ Catalejo mágico (4) | ___ Poción de elocuencia (B, C) |
| ___ Amuleto de puños poderosos (C) | ___ Códice (B) | ___ Poción de gracia (1) |
| ___ Amuleto de memoria (B) | ___ Collar de bolas de fuego (4) | ___ Poción de curación (B, C) |
| ___ Amuleto de vida (B) | ___ Corona de carisma (C) | ___ Poción de esconderse (B, C) |
| ___ Anillo de protección (2) | ___ Diadema de inteligencia épica (5) | ___ Poción de robustez (1) |
| ___ Anillo de resistencia a la energía (6) | ___ Diadema de sabiduría inspirada (4) | ___ Poción de visión (B, C) |
| ___ Anillo siédrico (6) | ___ Diario de sabio (C) | ___ Varita buscatesoros (5) |
| ___ Bastón de cielo y tierra (4) | ___ Herramientas de gran calidad (B, C) | ___ Varita de potencia (1) |
| ___ Bastón de curación menor (1) | ___ Herramientas de ladrón (B) | ___ Varita de rayo abrasador (3) |
| ___ Botas de teleportación (6) | ___ Ojos de águila (C) | ___ Varita de escudo (1) |
| ___ Botas eficaces (B) | ___ Palanqueta (B) | ___ Vela sagrada (B) |
| ___ Brazales de protección (B) | ___ Piedra de la suerte (B) | ___ Tiara de carisma seductor (3) |
| ___ Brazales de protección mayor (4) | ___ Piedra de suerte mayor (4) | ___ Tomo de conocimiento (B) |
| ___ Campanilla de apertura (2) | ___ Piedra explosiva (B) | |
| ___ Capa élfica (2) | ___ Piqueta (B, C) | |
| ___ Capa de fuga (B) | | |
| ___ Cinturón de destreza 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 de Karzoug (6) | ___ Túnica de Runas (4) |
| ___ Armas de forja rúnica (5) | ___ Máscara de Medusa (2) | ___ Túnica de Xin-Shalast (6) |
| ___ Bastón de las sombras hambrientas (5) | ___ Medallón | ___ Varita de enervación (3) |
| ___ Bastón de Ordikon (5) | ___ Siédrico (1, 2, 3) | ___ Invocar monstruo (5) |
| ___ Chellan, espada de la avaricia (6) | ___ Pluma de las revelaciones (5) | |
| ___ Clava de Mokmurian (4) | ___ Tiara de gran inteligencia (3) | |
| ___ Códice esmeralda (4) | ___ Tomo siédrico (6) | |
| ___ Empalador de espinos (2) | ___ Túnica de piel de serpiente (2) | |

BENDICIONES

| | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| ___ Bendición de Abadar (2) | ___ Bendición de Gozreh (4) | ___ Bendición de Norgorber (3) |
| ___ Bendición de Calistria (B, C) | ___ Bendición de Iomedae (B, C) | ___ Bendición de 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 Farasma (B, C) | ___ Bendición de los dioses (B, C) | |
| ___ Bendición de Gorum (B, C) | ___ Bendición de Nethys (6) | |

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |



Illustration by Wayne Reynolds.

SEONI (HECHICERA CELESTIAL)

MUJER ARCANA HECHICERA

| HABILIDADES | |
|------------------------|---|
| FUERZA | d4 <input type="checkbox"/> +1 |
| DESTREZA | d8 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 |
| CONSTITUCIÓN | d6 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 |
| INTELIGENCIA | d6 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 |
| SABIDURÍA | d6 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 |
| CARISMA | d12 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4 |
| DIPLOMACIA: CARISMA +2 | |
| H. ARCANA: CARISMA +2 | |

PODERES

TAMAÑO DE MANO 6 ☐ 7

Para tu prueba de combate, puedes descartar de una carta para emplear tu dado de habilidad arcana +1d6 (☐ +1) (☐ +2) (☐ +3) (☐ +4) con los rasgos ataque, fuego (☐ o ácido) y mágico. Esto cuenta como lanzar un conjuro.

Automáticamente superas tu prueba para recargar un conjuro (☐ u objeto) con el rasgo arcano.

☐ Si fallas una prueba a falta de 1, puedes enterrar una carta para superarla.

☐ Reduce el daño por fuego (☐ y eléctrico) sufrido en 1 (☐ 2).

☐ Cuando empleas una bendición de Farasma, añade d12 en vez del dado normal.

LISTA DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: CONJURO

El linaje de estos hechiceros está bendecido por un poder celestial, bien por un antepasado celestial o mediante intervención divina.

Nacida dentro de un clan nómada, Seoni lleva docenas de tatuajes rúnicos que narran las historias de su antiguo pueblo, y le ayudan a canalizar sus poderes arcanos. Rápida de mente, y con un plan para cada situación, exhibe orgullosa las marcas de su pueblo, y busca continuamente conocer mejor sus poderes mágicos. Viaja por el mundo, mientras barre el mito de que los de su raza no son más que mentirosos y ladrones, y deshace entuertos allá donde los encuentra.

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

CONJUROS

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

ARMADURAS

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



SEONI (HECHICERA CELESTIAL)

MUJER ARCANA HECHICERA

LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

OBJETOS

| | | |
|--|---|--|
| ___ Abrojos (B) | ___ Cinturón de fuerza de gigante (3) | ___ Poción de resistencia a la energía (B) |
| ___ Agua bendita (B) | ___ Cinturón de poder físico (6) | ___ Poción de fortaleza (B, C) |
| ___ Amuleto de fortaleza (B) | ___ Catalejo (B, C) | ___ Poción fantasmal (B) |
| ___ Amuleto de puñetazo ardiente (4) | ___ Catalejo mágico (4) | ___ Poción de elocuencia (B, C) |
| ___ Amuleto de puños poderosos (C) | ___ Códice (B) | ___ Poción de gracia (1) |
| ___ Amuleto de memoria (B) | ___ Collar de bolas de fuego (4) | ___ Poción de curación (B, C) |
| ___ Amuleto de vida (B) | ___ Corona de carisma (C) | ___ Poción de esconderse (B, C) |
| ___ Anillo de protección (2) | ___ Diadema de inteligencia épica (5) | ___ Poción de robustez (1) |
| ___ Anillo de resistencia a la energía (6) | ___ Diadema de sabiduría inspirada (4) | ___ Poción de visión (B, C) |
| ___ Anillo siédrico (6) | ___ Diario de sabio (C) | ___ Varita buscatesoros (5) |
| ___ Bastón de cielo y tierra (4) | ___ Herramientas de gran calidad (B, C) | ___ Varita de potencia (1) |
| ___ Bastón de curación menor (1) | ___ Herramientas de ladrón (B) | ___ Varita de rayo abrasador (3) |
| ___ Botas de teleportación (6) | ___ Ojos de águila (C) | ___ Varita de escudo (1) |
| ___ Botas eficaces (B) | ___ Palanqueta (B) | ___ Vela sagrada (B) |
| ___ Brazales de protección (B) | ___ Piedra de la suerte (B) | ___ Tiara de carisma seductor (3) |
| ___ Brazales de protección mayor (4) | ___ Piedra de suerte mayor (4) | ___ Tomo de conocimiento (B) |
| ___ Campanilla de apertura (2) | ___ Piedra explosiva (B) | |
| ___ Capa élfica (2) | ___ Piqueta (B, C) | |
| ___ Capa de fuga (B) | | |
| ___ Cinturón de destreza 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 rúnica (5) | ___ de Karzoug (6) | ___ Túnica de Xin-Shalast (6) |
| ___ Bastón de las sombras hambrientas (5) | ___ Máscara de Medusa (2) | ___ Varita de enervación (3) |
| ___ Bastón de Ordikon (5) | ___ Medallón | ___ Invocar monstruo (5) |
| ___ Chellan, espada de la avaricia (6) | ___ Siédrico (1, 2, 3) | |
| ___ Clava de Mokmurián (4) | ___ Pluma de las revelaciones (5) | |
| ___ Códice esmeralda (4) | ___ Tiara de gran inteligencia (3) | |
| ___ Empalador de espinos (2) | ___ Tomo siédrico (6) | |
| | ___ Túnica de piel de serpiente (2) | |

BENDICIONES

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



Ilustración de Wayne Reynolds.

VALEROS (GUARDIÁN)

VARÓN HUMANO GUERRERO

HABILIDADES

| | | | | | |
|--------------------------------|-----|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| FUERZA | d10 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 | <input type="checkbox"/> +4 |
| CUERPO A CUERPO: FUERZA | +3 | | | | |
| DESTREZA | d8 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |
| CONSTITUCIÓN | d8 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 | <input type="checkbox"/> +4 |
| INTELIGENCIA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | | | |
| SABIDURÍA | d4 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |
| CARISMA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |
| DIPLOMACIA: CARISMA | +2 | | | | |

PODERES

TAMAÑO DE MANO 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7

COMPETENTE CON ☒ Armaduras ligeras ☒ Armaduras pesadas ☒ Armas

Suma 1d4 (☐+1) (☐+2) (☐+3) a la tirada de combate de otro personaje en la misma localización.

Cuando empleas un arma (☐ o armadura) puedes recargarla en vez de descartarla.

☐ Cuando otro personaje en tu localización sufre daño de combate, redúcelo en 1 (☐ 2).

☐ Añade 2 (☐ 4) a tu prueba para adquirir una armadura.

☐ Cuando empleas una bendición para tu prueba de Constitución, añade d12 en vez del dado normal.

LISTA DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: ARMA

Entrenados en el uso de armaduras pesadas, estos guerreros mantienen la línea frente a un asalto, defendiendo a sus aliados de incluso los mayores enemigos.

Valeros es un mercenario retirado de buen corazón, al que la añoranza por la aventura le llevó a huir de un matrimonio concertado con la hija de un granjero. Se entrenó a sí mismo a manejar la espada, y pasó muchos años como mercenario, pero ahora combate por quienes lo necesitan. Aunque de noble corazón y leal hasta la muerte, Valeros esconde estos sentimientos bajo un porte hastiado y grosero, comentando a menudo que no hay nada mejor que “una noche de buen beber y blanda compañía.”

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

CONJUROS

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

ARMADURAS

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



VALEROS (GUARDIÁN)

VARÓN HUMANO GUERRERO

LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

OBJETOS

| | | |
|--|---|--|
| ___ Abrojos (B) | ___ Cinturón de fuerza de gigante (3) | ___ Poción de resistencia a la energía (B) |
| ___ Agua bendita (B) | ___ Cinturón de poder físico (6) | ___ Poción de fortaleza (B, C) |
| ___ Amuleto de fortaleza (B) | ___ Catalejo (B, C) | ___ Poción fantasmal (B) |
| ___ Amuleto de puñetazo ardiente (4) | ___ Catalejo mágico (4) | ___ Poción de elocuencia (B, C) |
| ___ Amuleto de puños poderosos (C) | ___ Códice (B) | ___ Poción de gracia (1) |
| ___ Amuleto de memoria (B) | ___ Collar de bolas de fuego (4) | ___ Poción de curación (B, C) |
| ___ Amuleto de vida (B) | ___ Corona de carisma (C) | ___ Poción de esconderse (B, C) |
| ___ Anillo de protección (2) | ___ Diadema de inteligencia épica (5) | ___ Poción de robustez (1) |
| ___ Anillo de resistencia a la energía (6) | ___ Diadema de sabiduría inspirada (4) | ___ Poción de visión (B, C) |
| ___ Anillo siédrico (6) | ___ Diario de sabio (C) | ___ Varita buscatesoros (5) |
| ___ Bastón de cielo y tierra (4) | ___ Herramientas de gran calidad (B, C) | ___ Varita de potencia (1) |
| ___ Bastón de curación menor (1) | ___ Herramientas de ladrón (B) | ___ Varita de rayo abrasador (3) |
| ___ Botas de teleportación (6) | ___ Ojos de águila (C) | ___ Varita de escudo (1) |
| ___ Botas eficaces (B) | ___ Palanqueta (B) | ___ Vela sagrada (B) |
| ___ Brazales de protección (B) | ___ Piedra de la suerte (B) | ___ Tiara de carisma seductor (3) |
| ___ Brazales de protección mayor (4) | ___ Piedra de suerte mayor (4) | ___ Tomo de conocimiento (B) |
| ___ Campanilla de apertura (2) | ___ Piedra explosiva (B) | |
| ___ Capa élfica (2) | ___ Piqueta (B, C) | |
| ___ Capa de fuga (B) | | |
| ___ Cinturón de destreza 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 de Karzoug (6) | ___ Túnica de Runas (4) |
| ___ Armas de forja rúnica (5) | ___ Máscara de Medusa (2) | ___ Túnica de Xin-Shalast (6) |
| ___ Bastón de las sombras hambrientas (5) | ___ Medallón | ___ Varita de enervación (3) |
| ___ Bastón de Ordikon (5) | ___ Siédrico (1, 2, 3) | ___ Invocar monstruo (5) |
| ___ Chellan, espada de la avaricia (6) | ___ Pluma de las revelaciones (5) | |
| ___ Clava de Mokmurian (4) | ___ Tiara de gran inteligencia (3) | |
| ___ Códice esmeralda (4) | ___ Tomo siédrico (6) | |
| ___ Empalador de espinos (2) | ___ Túnica de piel de serpiente (2) | |

BENDICIONES

| | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| ___ Bendición de Abadar (2) | ___ Bendición de Gozreh (4) | ___ Bendición de Norgorber (3) |
| ___ Bendición de Calistria (B, C) | ___ Bendición de Iomedae (B, C) | ___ Bendición de 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 Farasma (B, C) | ___ Bendición de los dioses (B, C) | |
| ___ Bendición de Gorum (B, C) | ___ Bendición de Nethys (6) | |



Ilustración de Wayne Reynolds.

VALEROS (MAESTRO DE ARMAS)

VARÓN HUMANO GUERRERO

HABILIDADES

| | | | | | |
|--------------------------------|-----|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| FUERZA | d10 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 | <input type="checkbox"/> +4 |
| CUERPO A CUERPO: FUERZA | +3 | | | | |
| DESTREZA | d8 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |
| CONSTITUCIÓN | d8 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <input type="checkbox"/> +3 | <input type="checkbox"/> +4 |
| INTELIGENCIA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | | | |
| SABIDURÍA | d4 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |
| CARISMA | d6 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | | |
| DIPLOMACIA: CARISMA | +2 | | | | |

PODERES

TAMAÑO DE MANO 4 ☐ 5 ☐ 6

COMPETENTE CON ☒ Armaduras ligeras ☒ Armaduras pesadas ☒ Armas

Suma 1d4 (☐+1) (☐+2) (☐+3) (☐+4) (☐+5) a la tirada de combate de otro personaje en la misma localización.

Cuando empleas un arma puedes recargarla (☐ o barajarla en tu mazo) en vez de descartarla.

☐ Puedes emplear cuerpo a cuerpo en vez de a distancia cuando emplees un arma con el rasgo a distancia.

☐ Añade 2 (☐ 4) a tu prueba para adquirir un arma.

☐ Cuando empleas una bendición para una prueba de Fuerza, añade d12 en vez del dado normal.

LISTA DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: ARMA

Expertos en el uso de todas las armas, ya sean de hoja, sin filo, se disparen o se arrojen estos prodigiosos guerreros pueden convertir cualquier herramienta en un arma de guerra.

Valeros es un mercenario retirado de buen corazón, al que la añoranza por la aventura le llevó a huir de un matrimonio concertado con la hija de un granjero. Se entrenó a sí mismo a manejar la espada, y pasó muchos años como mercenario, pero ahora combate por quienes lo necesitan. Aunque de noble corazón y leal hasta la muerte, Valeros esconde estos sentimientos bajo un porte hastiado y grosero, comentando a menudo que no hay nada mejor que “una noche de buen beber y blanda compañía.”

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

CONJUROS

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

ARMADURAS

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



VALEROS (MAESTRO DE ARMAS)

VARÓN HUMANO GUERRERO

LISTA DE MAZOS (CONTINUA)

OBJETOS

| | | |
|--|---|--|
| ___ Abrojos (B) | ___ Cinturón de fuerza de gigante (3) | ___ Poción de resistencia a la energía (B) |
| ___ Agua bendita (B) | ___ Cinturón de poder físico (6) | ___ Poción de fortaleza (B, C) |
| ___ Amuleto de fortaleza (B) | ___ Catalejo (B, C) | ___ Poción fantasmal (B) |
| ___ Amuleto de puñetazo ardiente (4) | ___ Catalejo mágico (4) | ___ Poción de elocuencia (B, C) |
| ___ Amuleto de puños poderosos (C) | ___ Códice (B) | ___ Poción de gracia (1) |
| ___ Amuleto de memoria (B) | ___ Collar de bolas de fuego (4) | ___ Poción de curación (B, C) |
| ___ Amuleto de vida (B) | ___ Corona de carisma (C) | ___ Poción de esconderse (B, C) |
| ___ Anillo de protección (2) | ___ Diadema de inteligencia épica (5) | ___ Poción de robustez (1) |
| ___ Anillo de resistencia a la energía (6) | ___ Diadema de sabiduría inspirada (4) | ___ Poción de visión (B, C) |
| ___ Anillo siédrico (6) | ___ Diario de sabio (C) | ___ Varita buscatesoros (5) |
| ___ Bastón de cielo y tierra (4) | ___ Herramientas de gran calidad (B, C) | ___ Varita de potencia (1) |
| ___ Bastón de curación menor (1) | ___ Herramientas de ladrón (B) | ___ Varita de rayo abrasador (3) |
| ___ Botas de teleportación (6) | ___ Ojos de águila (C) | ___ Varita de escudo (1) |
| ___ Botas eficaces (B) | ___ Palanqueta (B) | ___ Vela sagrada (B) |
| ___ Brazales de protección (B) | ___ Piedra de la suerte (B) | ___ Tiara de carisma seductor (3) |
| ___ Brazales de protección mayor (4) | ___ Piedra de suerte mayor (4) | ___ Tomo de conocimiento (B) |
| ___ Campanilla de apertura (2) | ___ Piedra explosiva (B) | |
| ___ Capa élfica (2) | ___ Piqueta (B, C) | |
| ___ Capa de fuga (B) | | |
| ___ Cinturón de destreza 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 rúnica (5) | ___ de Karzoug (6) | ___ Túnica de Xin-Shalast (6) |
| ___ Bastón de las sombras hambrientas (5) | ___ Máscara de Medusa (2) | ___ Varita de enervación (3) |
| ___ Bastón de Ordikon (5) | ___ Medallón | ___ Invocar monstruo (5) |
| ___ Chellan, espada de la avaricia (6) | ___ Siédrico (1, 2, 3) | |
| ___ Clava de Mokmurian (4) | ___ Pluma de las revelaciones (5) | |
| ___ Códice esmeralda (4) | ___ Tiara de gran inteligencia (3) | |
| ___ Empalador de espinos (2) | ___ Tomo siédrico (6) | |
| | ___ Túnica de piel de serpiente (2) | |

BENDICIONES

| | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| ___ Bendición de Abadar (2) | ___ Bendición de Gozreh (4) | ___ Bendición de Norgorber (3) |
| ___ Bendición de Calistria (B, C) | ___ Bendición de Iomedae (B, C) | ___ Bendición de 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 Farasma (B, C) | ___ Bendición de los dioses (B, C) | |
| ___ Bendición de Gorum (B, C) | ___ Bendición de Nethys (6) | |