

STORYBREWERS PRESENTA

# ¡AL TEMPLO MALDITO!

## ¡PARA DERROTAR AL MAL ANCESTRAL!

POR HAYLEY GORDON Y  
VEE HENDRO | TRADUCIDO  
POR J. FERNANDO "DR. ALBAN"

### ROL DE AVENTURAS

SIN PREPARACIÓN \* MÁSTER ROTATIVO \* JUEGO CORTO

#### ERES UN ARQUEÓLOGO EXPERTO...

De hecho, eres el mejor en tu campo. Has pasado toda tu vida estudiando libros mohosos, trabajando en excavaciones y poniendo a salvo artefactos en diferentes museos para salvar el pasado. Ahora tienes que salvar el futuro.

#### UN MAL ANCESTRAL VUELVE A LA VIDA...

Está despertando en lo más profundo de un templo desconocido. Un mal que acabará con el mundo tal y como lo conocemos. Sólo tú y tus colegas arqueólogos podréis seguir las pistas, desentrañar los misterios y descubrir cómo vencer a esta terrible amenaza.

#### ENTRA AL TEMPLO MALDITO...

¡Descubre sus secretos y derrota al mal ancestral antes de que destruya el mundo!

SOLO LA  
ARQUEOLOGÍA  
PUEDE SALVAR  
EL MUNDO

## > VISIÓN DE CONJUNTO

¡AVENTURAS DENTRO DEL TEMPLO  
MALDITO! PARA 3-5 JUGADORES, EN  
APROXIMADAMENTE UNA HORA.

Eres un arqueólogo que viaja al templo para descubrir los secretos del mal ancestral. El rol del Máster rota por turnos, y entre todos se crean estancias misteriosas, malévolas y letales para que las exploren los arqueólogos.

Si consigue sobrevivir alguno, el juego acabará con una lucha final por el futuro del mundo entre los arqueólogos y el mal ancestral.

## > AMBIENTACIÓN

### PRIMERO, CREAR EL MAL ANCESTRAL

Hay que crear una poderosa fuerza maligna para que los héroes puedan enfrentarse a ella. Esto es lo que los jugadores necesitan hacer:

1. Toma dos trozos de papel.
2. Cada uno elige dos preguntas de la lista que hay a continuación y deben responderse en cada tira de forma secreta. Las respuestas deben ser frases completas e independientes, escritas en primera persona desde la perspectiva del mal ancestral.

Estas respuestas formarán los secretos del mal ancestral. A continuación se mezclan las tiras de papel sin leerlas. Por ejemplo:

P: ¿Cuál es la fuente de mi poder?

R: Las cinco gemas negras del dios de la muerte que se encuentran dentro de mi cuerpo mecánico.

1. ¿Cuál es la fuente de mi poder?
2. ¿Cuál es mi mayor debilidad y por qué?
3. ¿Qué voy a hacer con el mundo cuando lo conquiste?
4. ¿Quién me creó y cómo?
5. ¿Cómo derroto a mis enemigos?
6. ¿Qué es lo más terrorífico sobre mí y por qué?
7. ¿Qué me motiva y me impulsa a hacer las cosas?
8. ¿Qué me ha mantenido encerrado todos estos años?
9. ¿Cuál es mi verdadera forma?
10. ¿De qué manera seduzco a los demás para que me obedezcan?

## SEGUNDO, CREACIÓN DEL ARQUEÓLOGO

Escoge:

- Nombre, Especialidad y Reputación.

ESPECIALIDAD p.ej.	REPUTACIÓN p. ej.
Religión	Ambicioso
Lingüística	Genio
Arquitectura	Implacable
Guerra y armamento	Senil
Piedras preciosas y metales	Científico loco
Signos secretos / Símbolos	Líder natural
Osteología	Transgresor
Ritos funerarios y Enterramientos	Obsesivo

Asigna puntos en las tres casillas:

- Reparte 5, mínimo 1 de cada apartado.



### HEROICAS

Valiente, espectacular, poderoso, físico, proteger a los demás, dispuesto a la acción, temerario.



### DE ESTUDIO

Descubrir, descifrar, investigación, revelar, deducir, uso de la historia y el conocimiento.



### CALLEJEO

Astucia, engaño, charlatanería, pensamiento rápido, reflejos rápidos, esquiva, acróbata.

Crea tu artefacto, y escoge una ventaja:

- Tienes un artefacto de poder ancestral que encuentras en una excavación. Completa los espacios en blanco con detalles que describan tu artefacto. Después, escoge una ventaja que se active solo una vez:

Volver a tirar	Éxito con 5 o 6
Tirar más de 2 dados	Éxito con dobles



## > CÓMO JUGAR

### PRESENTA A TU ARQUEÓLOGO

Responde a estas preguntas, añade más detalles si quieres. Puedes decidir profundizarlas como escena corta entre los arqueólogos fuera del templo.

- ¿Quién eres?
- ¿Por qué has decidido venir?
- ¿Qué piensas del grupo? ¿Os conocíais de antes?
- ¿Cómo te sientes por lo que vais a hacer?

### EXPLORAR EL TEMPLO

¿Quién ha sido el que ha visto más recientemente una peli de Indiana Jones? Pues, tú eres el primer Máster.

No te preocupes, tu arqueólogo seguirá con vida en esa estancia mientras seas el Máster. Solo que no podrá resolver los retos.

Esto es lo que tú tienes que hacer (y el siguiente Máster después):

1. Toma al azar uno de los trozos de papel y, en secreto, lee lo que tiene escrito. Si el secreto contradice directamente otro que se haya revelado, descártalo y toma otro.

2. Úsalo para imaginar rápidamente una estancia del templo lleno de enigmas, trampas, enemigos, secretos y por supuesto, el mal en estado puro. No te preocupes si te tienes que tomar tu tiempo, y usa la sección de "Crear estancias" para ayudarte.

3. Dales a los arqueólogos una descripción inicial de la estancia.

Ejemplo:

"Entráis en un largo y estrecho pasillo, tan largo que es imposible saber dónde acaba. El techo del pasillo está salpicado de gemas negras, como estrellas de tinta, que emiten un extraño resplandor. Oís un débil zumbido."

4. El Máster continúa describiendo la habitación como crea oportuno mientras los demás arqueólogos investigan la estancia y tratan de descubrir los secretos del mal ancestral.

5. Cuando un arqueólogo intenta superar un obstáculo, trampa, enemigo o rompecabezas, se llama reto. Las reglas para la resolución de retos las encontrarás más adelante.

6. Los arqueólogos deben ganar tres retos de forma colectiva para poder desvelar el secreto de esa estancia y avanzar a la siguiente. Los arqueólogos conservarán este secreto para la batalla final. El turno como Máster ha terminado: pasa la vez al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

7. Si los arqueólogos pierden tres retos no podrán seguir avanzando por el templo. El mal ancestral se hace fuerte y se apodera del mundo. Final del juego.

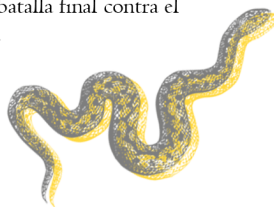
Una vez que se hayan desvelado tantos secretos como jugadores haya, la batalla final contra el mal ancestral comenzará.

## > RETOS

### ¿CUANDO COMIENZA UN RETO?

No todas las cosas que hagan los arqueólogos serán retos. Examinar un objeto o reflexionar sobre una pintura es poco probable que sea lo suficientemente significativo como para que sea un reto. Por otro lado resolver el acertijo de Athak antes de que la cuenta atrás llegue a cero o evitar lenguas de fuego sí que son retos.

Siéntete libre de pasar directamente de un reto a otro, especialmente si el arqueólogo ha fallado el primer reto.



## ¿CÓMO SE RESUELVEN LOS RETOS?

1. Dile al arqueólogo con qué se enfrenta.

Ejemplo: "Henry, las serpientes se enredan en tus piernas, a punto de atacar. ¿Qué haces?"

2. El arqueólogo te dirá qué es lo que quiere hacer. Si te dice algo imposible sugierele que igual debería hacer otra cosa.

Ejemplo: "Las agarro por la cabeza haciéndolas girar en el aire y lanzándolas contra la momia."

3. Escoge una habilidad relevante. Dependerá de cómo el arqueólogo se enfrenta al problema. Usa la guía de la sección de "Creación del arqueólogo" para ayudarte.

Ejemplo: "Parece que quieres ser heroico".

4. Decide si la especialidad y la reputación del arqueólogo pueden aplicarse, basándote en lo que te ha dicho.

Ejemplo: "No creo que tu especialidad de lingüística te ayude aquí, pero tu reputación de implacable sí que puede aplicarse."

¡El arqueólogo lanza los dados! Un 6 en al menos uno de los dados es un éxito: marca éxito en la plantilla de templo. Si el arqueólogo falla, marca un fallo en la plantilla de templo. El arqueólogo puede escoger absorber daño para convertir un fallo en éxito.

Ejemplo: "¡Has sacado dos 6, eso es un éxito! Voy a marcar 2 de 4 en la plantilla de templo."

## > LA BATALLA FINAL

Una vez que todos los jugadores hayan sido Máster, los arqueólogos entran en la estancia final. Aquí, en el corazón del templo, el mal ancestral se despierta, listo para acabar con el mundo tal y como lo conocemos.

Los jugadores cuyos arqueólogos hayan muerto o hayan sido poseídos toman el rol de Máster de forma colectiva, encarnándose en el mal ancestral. En el caso improbable de que ningún arqueólogo haya muerto o haya sido poseído, se escoge un jugador al azar.

## VARIANTES OPCIONALES

**HACER EL JUEGO MÁS DIFÍCIL:** Se marca posesión con dobles 1, 2 o 3.

**HACER EL JUEGO MÁS FÁCIL:** Dar a cada jugador un segundo artefacto o un punto de habilidad extra en la creación de personaje.

**HACER EL JUEGO MÁS LARGO:** Crear dos estancias por jugador. Dale a cada jugador un punto más de habilidad por la dificultad añadida.

### LOS ARQUEÓLOGOS POSEÍDOS CONTRAATACAN:

Los arqueólogos poseídos se turnan durante la batalla final, usando un secreto contra el equipo. Si tienen éxito en el reto, el secreto es destruido para siempre.

En la confrontación final, los arqueólogos que queden intentarán usar los secretos del mal ancestral para derrotarlo de una vez por todas. Por turnos, cada arqueólogo que quede deberá:

1. Elegir un secreto que el equipo haya podido desvelar durante el recorrido por el templo.
2. Describir cómo el arqueólogo intenta usar lo que sabe de ese secreto contra el mal ancestral.
3. ¡Esto produce un reto! El/los Máster/s te dirán que habilidad usar.
4. Resolver el reto de forma normal. Sin embargo los arqueólogos no pueden absorber daño para superar el reto.
5. Si los arqueólogos tienen éxito, coloca ese secreto en el montón retos ganados. Si fallan pueden hacer una de estas cosas:

- a. Los arqueólogos deben absorber daño para devolver el secreto al montón para el próximo jugador.
- b. Destruir el secreto para siempre.

Si los arqueólogos tienen éxito en la mayoría de los secretos, ¡vencerán al mal ancestral de una vez por todas! Aquellos que permanezcan con vida saldrán tambaleándose del templo maldito y a la luz del sol se preguntarán cómo esta hazaña afectará a sus carreras.

Si los arqueólogos fallan en la mayoría de secretos, el mundo será consumido por el espectro maldito. El/los Máster/s deciden cómo.



## > NOTAS DEL MÁSTER



### CREAR ESTANCIAS

¡Usa esto como inspiración! También puedes combinar tres de ellas para crear una estancia que refleje el secreto que has elegido.

**ROMPECABEZAS Y ENIGMAS:** Extraños diseños rúnicos, gemas de poder cuidadosamente ordenadas, estatuas con cabezas giratorias, discos móviles, suelo ajedrezado, innumerables palancas, cánticos susurrados por miles de bocas sin labios.

**OBSTÁCULOS FÍSICOS:** Fosos con estacas, ríos de lava, paredes que se cierran unas sobre otras, inundación rápida de la estancia, salientes estrechos, puentes que se rompen o son invisibles, nieve antinatural o tormentas de arena.

**TRAMPAS:** Lenguas de fuego, dardos envenenados, cofres que te atrapan, suelo falso, maldiciones, piedras rodantes, ilusiones mortales, gravedad inversa o cambiante, objetos malditos.

**ENEMIGOS:** Serpientes venenosas, momias que se mueven, espíritus oscuros, enjambres de escarabajos o escorpiones, nazis, cultistas, y por supuesto el más terrible de todos ellos: arqueólogos malvados.

## > ¡AL TEMPLO MALDITO!



LOCALIZACIÓN: \_\_\_\_\_

### ESTANCIA 1:

ÉXITO ☐ ☐ ➡  
FALLO ☐ ☐ ☠

### ESTANCIA 2:

ÉXITO ☐ ☐ ➡  
FALLO ☐ ☐ ☠

### ESTANCIA 3:

ÉXITO ☐ ☐ ➡  
FALLO ☐ ☐ ☠

### ESTANCIA 4:

ÉXITO ☐ ☐ ➡  
FALLO ☐ ☐ ☠

### ESTANCIA 5:

ÉXITO ☐ ☐ ➡  
FALLO ☐ ☐ ☠

### BATALLA FINAL:

ÉXITO ☐ ☐ ➡  
FALLO ☐ ☐ ☠

REQUIERE ÉXITO EN  
LA MAYORÍA DE  
LOS SECRETOS

> **REGLAS DEL JUGADOR**

**RESOLVER RETOS**

Cuando te enfrentes a un reto en el Templo Maldito, lanza tu reserva de dados para saber si tienes éxito o fallas:

- Si sacas al menos un 6, tienes éxito. El Máster marcará un éxito en la hoja de templo.
- Si fallas, debes absorber daño para tener éxito. Si no lo haces, el Máster marcará un fallo en la hoja de templo.
- Si sacas al menos dos 1 o 2, lucha contra posesión (ver salud).

Cualquiera que sea el resultado, narrar lo que suceda.

Cuando formes tu reserva de dados:

- El Máster te dirá que habilidad se aplica. Añade tantos dados como tengas en esa habilidad.
- Añade un dado extra si tu especialidad se puede aplicar y explica cómo puede ayudar en dicha situación.
- Añade un dado extra si la reputación puede aplicarse.

**TU SALUD**

El Templo Maldito es mortal.

- La primera vez que absorbas daño marca herido.
- La segunda vez marca crítico.
- La tercera vez tu arqueólogo habrá muerto. Narra cómo ocurre.

Mientras luchas por el templo, el mal ancestral intentará erosionar tu voluntad y poseerte.

- La primera vez que luches contra posesión, marca resistir. El mal susurra palabras en tu cabeza.
- La segunda vez serás poseído. Ahora estás del lado del mal ancestral. Ya no puedes solucionar retos. Revelas tu verdadera naturaleza y desapareces misteriosamente. Regresarás para ayudar a tu nuevo amo en la batalla final.

**USAR TU ARTEFACTO**

Una vez por partida, después de tirar para un reto, puedes usar tu artefacto antiguo para tener una ventaja. Di como te ayuda y narra qué ocurre.

> **HABILIDADES**

☐

☐

☐

> **CARNÉ DE IDENTIDAD**

NOMBRE: DR.

ESPECIALIDAD: \_\_\_\_\_

REPUTACIÓN: \_\_\_\_\_

> **SALUD**

☐ **HERIDO**

☐ **CRÍTICO**

**MUERTO**

☐ **RESISTIR**

**POSEÍDO/A**



> **ARTEFACTO**

UN/A \_\_\_\_\_ DESCUBIERTO/A EN \_\_\_\_\_ DE \_\_\_\_\_ .

VENTAJA: ☐

**HOJA DE ARQUEÓLOGO**

**CRÉDITOS**

Diseños del juego: Hayley Gordon & Vee Hendro | Escrito por: Hayley | Diseño gráfico: Vee  
Fotografías: N. Hendro | Otras imágenes bajo licencia CC0 | Síguenos en @storybrewers.

> **REGLAS DEL JUGADOR**

**RESOLVER RETOS**

Cuando te enfrentes a un reto en el Templo Maldito, lanza tu reserva de dados para saber si tienes éxito o fallas:

- Si sacas al menos un 6, tienes éxito. El Máster marcará un éxito en la hoja de templo.
- Si fallas, debes absorber daño para tener éxito. Si no lo haces, el Máster marcará un fallo en la hoja de templo.
- Si sacas al menos dos 1 o 2, lucha contra posesión (ver salud).

Cualquiera que sea el resultado, narrar lo que suceda.

Cuando formes tu reserva de dados:

- El Máster te dirá que habilidad se aplica. Añade tantos dados como tengas en esa habilidad.
- Añade un dado extra si tu especialidad se puede aplicar y explica cómo puede ayudar en dicha situación.
- Añade un dado extra si la reputación puede aplicarse.

**TU SALUD**

El Templo Maldito es mortal.

- La primera vez que absorbas daño marca herido.
- La segunda vez marca crítico.
- La tercera vez tu arqueólogo habrá muerto. Narra cómo ocurre.

Mientras luchas por el templo, el mal ancestral intentará erosionar tu voluntad y poseerte.

- La primera vez que luches contra posesión, marca resistir. El mal susurra palabras en tu cabeza.
- La segunda vez serás poseído. Ahora estás del lado del mal ancestral. Ya no puedes solucionar retos. Revelas tu verdadera naturaleza y desapareces misteriosamente. Regresarás para ayudar a tu nuevo amo en la batalla final.

**USAR TU ARTEFACTO**

Una vez por partida, después de tirar para un reto, puedes usar tu artefacto antiguo para tener una ventaja. Di como te ayuda y narra qué ocurre.

> **HABILIDADES**

☐

☐

☐

> **CARNÉ DE IDENTIDAD**

NOMBRE: DR.

ESPECIALIDAD: \_\_\_\_\_

REPUTACIÓN: \_\_\_\_\_

> **SALUD**

☐ **HERIDO**

☐ **CRÍTICO**

**MUERTO**

☐ **RESISTIR**

**POSEÍDO/A**



> **ARTEFACTO**

UN/A \_\_\_\_\_ DESCUBIERTO/A EN \_\_\_\_\_ DE \_\_\_\_\_ .

VENTAJA: ☐



> **REGLAS DEL JUGADOR**

**RESOLVER RETOS**

Cuando te enfrentes a un reto en el Templo Maldito, lanza tu reserva de dados para saber si tienes éxito o fallas:

- Si sacas al menos un 6, tienes éxito. El Máster marcará un éxito en la hoja de templo.
- Si fallas, debes absorber daño para tener éxito. Si no lo haces, el Máster marcará un fallo en la hoja de templo.
- Si sacas al menos dos 1 o 2, lucha contra posesión (ver salud).

Cualquiera que sea el resultado, narrar lo que suceda.

Cuando formes tu reserva de dados:

- El Máster te dirá que habilidad se aplica. Añade tantos dados como tengas en esa habilidad.
- Añade un dado extra si tu especialidad se puede aplicar y explica cómo puede ayudar en dicha situación.
- Añade un dado extra si la reputación puede aplicarse.

**TU SALUD**

El Templo Maldito es mortal.

- La primera vez que absorbas daño marca herido.
- La segunda vez marca crítico.
- La tercera vez tu arqueólogo habrá muerto. Narra cómo ocurre.

Mientras luchas por el templo, el mal ancestral intentará erosionar tu voluntad y poseerte.


- La primera vez que luches contra posesión, marca resistir. El mal susurra palabras en tu cabeza.
- La segunda vez serás poseído. Ahora estás del lado del mal ancestral. Ya no puedes solucionar retos. Revelas tu verdadera naturaleza y desapareces misteriosamente. Regresarás para ayudar a tu nuevo amo en la batalla final.

**USAR TU ARTEFACTO**


Una vez por partida, después de tirar para un reto, puedes usar tu artefacto antiguo para tener una ventaja. Di como te ayuda y narra qué ocurre.

> **HABILIDADES**


☐



☐



☐



> **CARNÉ DE IDENTIDAD**

NOMBRE: DR.

ESPECIALIDAD: \_\_\_\_\_

REPUTACIÓN: \_\_\_\_\_

> **SALUD**

☐ HERIDO

☐ CRÍTICO

☒ MUERTO

☐ RESISTIR

☒ POSEÍDO/A



> **ARTEFACTO**

UN/A \_\_\_\_\_ DESCUBIERTO/A EN \_\_\_\_\_ DE \_\_\_\_\_ .

VENTAJA: ☐

**HOJA DE ARQUEÓLOGO**

> **REGLAS DEL JUGADOR**

**RESOLVER RETOS**

Cuando te enfrentes a un reto en el Templo Maldito, lanza tu reserva de dados para saber si tienes éxito o fallas:

- Si sacas al menos un 6, tienes éxito. El Máster marcará un éxito en la hoja de templo.
- Si fallas, debes absorber daño para tener éxito. Si no lo haces, el Máster marcará un fallo en la hoja de templo.
- Si sacas al menos dos 1 o 2, lucha contra posesión (ver salud).

Cualquiera que sea el resultado, narrar lo que suceda.

Cuando formes tu reserva de dados:

- El Máster te dirá que habilidad se aplica. Añade tantos dados como tengas en esa habilidad.
- Añade un dado extra si tu especialidad se puede aplicar y explica cómo puede ayudar en dicha situación.
- Añade un dado extra si la reputación puede aplicarse.

**TU SALUD**

El Templo Maldito es mortal.

- La primera vez que absorbas daño marca herido.
- La segunda vez marca crítico.
- La tercera vez tu arqueólogo habrá muerto. Narra cómo ocurre.

Mientras luchas por el templo, el mal ancestral intentará erosionar tu voluntad y poseerte.


- La primera vez que luches contra posesión, marca resistir. El mal susurra palabras en tu cabeza.
- La segunda vez serás poseído. Ahora estás del lado del mal ancestral. Ya no puedes solucionar retos. Revelas tu verdadera naturaleza y desapareces misteriosamente. Regresarás para ayudar a tu nuevo amo en la batalla final.

**USAR TU ARTEFACTO**


Una vez por partida, después de tirar para un reto, puedes usar tu artefacto antiguo para tener una ventaja. Di como te ayuda y narra qué ocurre.

> **HABILIDADES**


☐



☐



☐



> **CARNÉ DE IDENTIDAD**

NOMBRE: DR.

ESPECIALIDAD: \_\_\_\_\_

REPUTACIÓN: \_\_\_\_\_

> **SALUD**

☐ HERIDO

☐ CRÍTICO

☒ MUERTO

☐ RESISTIR

☒ POSEÍDO/A



> **ARTEFACTO**

UN/A \_\_\_\_\_ DESCUBIERTO/A EN \_\_\_\_\_ DE \_\_\_\_\_ .

VENTAJA: ☐

**CRÉDITOS**

Diseños del juego: Hayley Gordon & Vee Hendro | Escrito por: Hayley | Diseño gráfico: Vee  
Fotografías: N. Hendro | Otras imágenes bajo licencia CC0 | Síguenos en @storybrewers.

## > REGLAS DEL JUGADOR

## RESOLVER RETOS

Cuando te enfrentes a un reto en el Templo Maldito, lanza tu reserva de dados para saber si tienes éxito o fallas:

- Si sacas al menos un 6, tienes éxito. El Máster marcará un éxito en la hoja de templo.
- Si fallas, debes absorber daño para tener éxito. Si no lo haces, el Máster marcará un fallo en la hoja de templo.
- Si sacas al menos dos 1 o 2, lucha contra posesión (ver salud).

Cualquiera que sea el resultado, narrar lo que suceda.

Cuando formes tu reserva de dados:

- El Máster te dirá qué habilidad se aplica. Añade tantos dados como tengas en esa habilidad.
- Añade un dado extra si tu especialidad se puede aplicar y explica cómo puede ayudar en dicha situación.
- Añade un dado extra si la reputación puede aplicarse.

## TU SALUD

El Templo Maldito es mortal.

- La primera vez que absorbas daño marca herido.
- La segunda vez marca crítico.
- La tercera vez tu arqueólogo habrá muerto. Narra cómo ocurre.

Mientras luchas por el templo, el mal ancestral intentará erosionar tu voluntad y poseerte.

- La primera vez que luches contra posesión, marca resistir. El mal susurra palabras en tu cabeza.
- La segunda vez serás poseído.

Ahora estás del lado del mal ancestral. Ya no puedes solucionar retos. Revelas tu verdadera naturaleza y desapareces misteriosamente. Regresarás para ayudar a tu nuevo amo en la batalla final.

## USAR TU ARTEFACTO

Una vez por partida, después de tirar para un reto, puedes usar tu artefacto antiguo para tener una ventaja.

Di como te ayuda y narra qué ocurre.

## > HABILIDADES

1



7



7



## **> CARNÉ DE IDENTIDAD**

NOMBRE: DR.

**ESPECIALIDAD:** \_\_\_\_\_

REPUTACIÓN: \_\_\_\_\_

## > SALUD

1

**HERIDO**

5

CRÍTICO



**MUERTO**

5

RESISTIR POSEÍDO/A



POSEÍDO/A



## > ARTEFACTO

UN/A \_\_\_\_\_ DESCUBIERTO/A EN  
\_\_\_\_\_ DE \_\_\_\_\_ .

VENTAJA: ☐

**> REUNE LAS PISTAS, DESCUBRE LOS SECRETOS ANCESTRALES**

Da dos tiras de  
papel a cada jugador

