

TIEMPO DE DESCANSO

*Decides tomarte un respiro en la posada más cercana.
Al a mañana siguiente experimentas una mezcla de
renovación y entumecimiento.*



- Sanas todas las heridas y/o D.F de tu carta de personaje.
- Si no es posible: quedas retrasado.

TIEMPO DE DESCANSO

*Decides tomarte un respiro en la posada más cercana.
Al a mañana siguiente experimentas una mezcla de
renovación y entumecimiento.*



- Sanas todas las heridas y/o D.F de tu carta de personaje.
- Si no es posible: quedas retrasado.

SECUELAS DE COMBATE

*No han sido pocos los combates librados y tras
detenerte a descansar adviertes que no son simples
rasguños los que hay en tu cuerpo.*



- Recibes heridas leves hasta completar 4 casillas de herida.
- Puedes inactivar cada carta de desarrollo en tu poder por sanar hasta 2 heridas leves o 1 grave.

SECUELAS DE COMBATE

*No han sido pocos los combates librados y tras
detenerte a descansar adviertes que no son simples
rasguños los que hay en tu cuerpo.*



- Recibes heridas leves hasta completar 4 casillas de herida.
- Puedes inactivar cada carta de desarrollo en tu poder por sanar hasta 2 heridas leves o 1 grave.

SAQUEO

Esos avariciosos monstruos aprovechan cualquier descuido para robarte. Lo peor es que suelen enfadarse si no consiguen suficiente.



- Pierdes hasta 4 monedas de oro.
- Si tienes 2 o menos monedas de oro: sufres una "EMBOSCADA"

SAQUEO

Esos avariciosos monstruos aprovechan cualquier descuido para robarte. Lo peor es que suelen enfadarse si no consiguen suficiente.



- Pierdes hasta 4 monedas de oro.
- Si tienes 2 o menos monedas de oro: sufres una "EMBOSCADA"

TESORO DE DUDOSO VALOR

Caminas tranquilamente absorto en tus pensamientos cuando un reflejo capta tu atención.



- Si tienes 4 monedas o menos: encuentras 4 monedas de oro.
- Si tienes más de 4 monedas: encuentras una baratija (1 de oro).

TESORO DE DUDOSO VALOR

Caminas tranquilamente absorto en tus pensamientos cuando un reflejo capta tu atención.



- Si tienes 4 monedas o menos: encuentras 4 monedas de oro.
- Si tienes más de 4 monedas: encuentras una baratija (1 de oro).

AVANCE CON PASO FIRME

Estás tomando las decisiones correctas y la información conseguida te acerca cada vez más a resolver tu aventura actual.



- Ganas 2 PV. Puedes descartar sólo 1 carta de desarrollo a cambio de 2 PV adicionales.

AVANCE CON PASO FIRME

Estás tomando las decisiones correctas y la información conseguida te acerca cada vez más a resolver tu aventura actual.



- Ganas 2 PV. Puedes descartar sólo 1 carta de desarrollo a cambio de 2 PV adicionales.

UN DESPISTE DESAFORTUNADO

Dudas sobre qué camino coger y prosigues pensando si será el camino correcto.



- Pierdes 2 PV.
- Si eres el jugador con más PV: elige entre perder 2PV adicionales o 2 pistas de tu elección.

UN DESPISTE DESAFORTUNADO

Dudas sobre qué camino coger y prosigues pensando si será el camino correcto.



- Pierdes 2 PV.
- Si eres el jugador con más PV: elige entre perder 2PV adicionales o 2 pistas de tu elección.

EMBOSCADA

No dejan de salir monstruos por doquier y están cada vez más agresivos.



- Consulta el medidor de guerra para enfrentarte a un monstruo.

EMBOSCADA

No dejan de salir monstruos por doquier y están cada vez más agresivos.



- Consulta el medidor de guerra para enfrentarte a un monstruo.

RETO DE HONOR

Vuestro espíritu heroico os lleva a acordar un desafío excepcional.



- Primera posición (1-2 jugadores) en el medidor de PV: ocupas el último lugar.
- Segunda posición: ocupas la tercera posición.
- Tercera posición: ocupas la segunda posición.
- Última posición (1-2 jugadores) en el medidor de PV: ocupas el primer lugar.

En caso de empate en PV: sin efecto.

RETO DE HONOR

Vuestro espíritu heroico os lleva a acordar un desafío excepcional.



- Primera posición (1-2 jugadores) en el medidor de PV: ocupas el último lugar.
- Segunda posición: ocupas la tercera posición.
- Tercera posición: ocupas la segunda posición.
- Última posición (1-2 jugadores) en el medidor de PV: ocupas el primer lugar.

En caso de empate en PV: sin efecto.

TODO TRANQUILO

Tu camino se encuentra despejado y libre de peligro...por ahora. No bajes la guardia.



- Sin efecto.

TODO TRANQUILO

Tu camino se encuentra despejado y libre de peligro...por ahora. No bajes la guardia.



- Sin efecto.

TODO TRANQUILO

Tu camino se encuentra despejado y libre de peligro...por ahora. No bajes la guardia.



- Sin efecto.

TODO TRANQUILO

Tu camino se encuentra despejado y libre de peligro...por ahora. No bajes la guardia.



- Sin efecto.

UN MAL RASTRO...O NO.

Las pistas recibidas no han sido del todo resueltas y has desperdiciado tiempo. Estás decidido a enmendarlo.



- Si eres el jugador con más PV: pierdes 4 PV y quedas retrasado.
- Si no eres el jugador con más PV: puedes canjear hasta 4 pistas por PV.

UN MAL RASTRO...O NO.

Las pistas recibidas no han sido del todo resueltas y has desperdiciado tiempo. Estás decidido a enmendarlo.



- Si eres el jugador con más PV: pierdes 4 PV y quedas retrasado.
- Si no eres el jugador con más PV: puedes canjear hasta 4 pistas por PV.

UN MAL RASTRO...O NO.

Las pistas recibidas no han sido del todo resueltas y has desperdiciado tiempo. Estás decidido a enmendarlo.



- Si eres el jugador con más PV: pierdes 4 PV y quedas retrasado.
- Si no eres el jugador con más PV: puedes canjear hasta 4 pistas por PV.

UN MAL RASTRO...O NO.

Las pistas recibidas no han sido del todo resueltas y has desperdiciado tiempo. Estás decidido a enmendarlo.



- Si eres el jugador con más PV: pierdes 4 PV y quedas retrasado.
- Si no eres el jugador con más PV: puedes canjear hasta 4 pistas por PV.

LA INTUICIÓN ES LO QUE CUENTA

A veces te equivocas al descifrar las pistas pero en muchas otras ocasiones logras una considerable ventaja.



- Si eres el jugador con más PV: pierdes 4 PV.
- Si no eres el jugador con más PV: ganas 2 PV
- o
- Descarta este evento para elegir otro DESTINO INCIERTO.

LA INTUICIÓN ES LO QUE CUENTA

A veces te equivocas al descifrar las pistas pero en muchas otras ocasiones logras una considerable ventaja.



- Si eres el jugador con más PV: pierdes 4 PV.
- Si no eres el jugador con más PV: ganas 2 PV
- o
- Descarta este evento para elegir otro DESTINO INCIERTO.

LA INTUICIÓN ES LO QUE CUENTA

A veces te equivocas al descifrar las pistas pero en muchas otras ocasiones logras una considerable ventaja.



- Si eres el jugador con más PV: pierdes 4 PV.
- Si no eres el jugador con más PV: ganas 2 PV
- o
- Descarta este evento para elegir otro DESTINO INCIERTO.

LA INTUICIÓN ES LO QUE CUENTA

A veces te equivocas al descifrar las pistas pero en muchas otras ocasiones logras una considerable ventaja.



- Si eres el jugador con más PV: pierdes 4 PV.
- Si no eres el jugador con más PV: ganas 2 PV
- o
- Descarta este evento para elegir otro DESTINO INCIERTO.

SOBREVIVE EL MÁS FUERTE

Te ves desbordado en un combate contra múltiples adversarios y aunque se salda con tu victoria sufres graves consecuencias. Gracias a tu determinación logras retomar tu aventura.



- Pierdes 8 PV y quedas retrasado.
- o
- Sufres hasta 4 heridas y pierdes todas tus pistas.

SOBREVIVE EL MÁS FUERTE

Te ves desbordado en un combate contra múltiples adversarios y aunque se salda con tu victoria sufres graves consecuencias. Gracias a tu determinación logras retomar tu aventura.



- Pierdes 8 PV y quedas retrasado.
- o
- Sufres hasta 4 heridas y pierdes todas tus pistas.