



HORNO DE FUNDICIÓN

Coloca la ficha de HORNO DE FUNDICIÓN en la ubicación actual de tu héroe o seguidor, coloca esta carta cerca.

FUNDIR: Mientras te encuentres en la misma ubicación que el HORNO DE FUNDICIÓN, descarta 1 MINERAL para robar 1 METAL.

ARTESANO: Mientras te encuentres en la misma ubicación que el HORNO DE FUNDICIÓN, descarta 2 METALES para robar el YUNQUE y el MARTILLO, barajándolos después.



MARTILLO y YUNQUE

Coloca la ficha de MARTILLO y YUNQUE en la ubicación actual de tu héroe o seguidor. En esta ubicación, un personaje puede FORJAR y MEJORAR.

FORJAR: Gasta 1 PA y descarta 2 METALES para robar hasta que encuentres 1 espada, herramienta o escudo y después añádela al inventario de tu personaje, barajando el resto.

MEJORAR: Descarta 2 METALES para tirar 2d6 + 9. Si el resultado es 13 o más, aumenta el BONIFICADOR DE ATAQUE de una espada o el BONIFICADOR DE ARMADURA de un escudo en +2. Si el resultado es 12 o menos, aumenta el BONIFICADOR DE ATAQUE de una espada o el BONIFICADOR DE ARMADURA de un escudo en +1 (una vez por objeto).



TRAMPA PEQUEÑA

Durante el turno de un jugador, puede colocar una ficha de TRAMPA PEQUEÑA en la ubicación actual de su héroe o seguidor (sin coste de PA) y tirar 1d6:

Si 4-6: Al comienzo del PRÓXIMO TURNO del jugador, la ficha de trampa se descarta y se reemplaza por 1 carta de CARNE.

Si 1-3: Al comienzo de la PRÓXIMA RONDA, la ficha de trampa se descarta y se reemplaza por 1 carta de CARNE.

Descarta esta carta después de usarla.



TRAMPA PEQUEÑA

Durante el turno de un jugador, puede colocar una ficha de TRAMPA PEQUEÑA en la ubicación actual de su héroe o seguidor (sin coste de PA) y tirar 1d6:

Si 4-6: Al comienzo del PRÓXIMO TURNO del jugador, la ficha de trampa se descarta y se reemplaza por 1 carta de CARNE.

Si 1-3: Al comienzo de la PRÓXIMA RONDA, la ficha de trampa se descarta y se reemplaza por 1 carta de CARNE.

Descarta esta carta después de usarla.



TRAMPA PEQUEÑA

Durante el turno de un jugador, puede colocar una ficha de TRAMPA PEQUEÑA en la ubicación actual de su héroe o seguidor (sin coste de PA) y tirar 1d6:

Si 4-6: Al comienzo del PRÓXIMO TURNO del jugador, la ficha de trampa se descarta y se reemplaza por 1 carta de CARNE.

Si 1-3: Al comienzo de la PRÓXIMA RONDA, la ficha de trampa se descarta y se reemplaza por 1 carta de CARNE.

Descarta esta carta después de usarla.



2
 0
 2
 0
 1
 0
 1

HACHA NOCTURNA

RECOLECTAR: +1 a las tiradas de RECOLECCIÓN DE RECURSOS.

* Requiere 7 o bien 2 DOS MANOS

MISIÓN HEROICA 2-7 PC

COMPROMISO de los MERCENARIOS

NOTA: Los personajes de facción MERCENARIOS deben barajar esta MISIÓN HEROICA y robar otra.

Los MERCENARIOS son un grupo de mercenarios que se revelan en combate. Si no quieres convertirte en un Mercenario, preferirías permanecer de su lado. Has hablado con su líder, Hans Kane, y te gustaría comprometerte con ellos.

Gana 2 PC cada vez que tu HÉROE derrote a un personaje de las facciones BESTIA, VARPEN u ORPAL. Una vez que hayas ganado 6 PC de esta forma, tu compromiso de HÉROE estará completo, gana un bonus de 1 PC y luego descarta esta carta.

29



METAL

En la ubicación de HORNO de FUNDICIÓN, descarta 2 METAL para robar el MARTILLO y el YUNQUE, si es posible, baraja después.



METAL

En la ubicación de HORNO de FUNDICIÓN, descarta 2 METAL para robar el MARTILLO y el YUNQUE, si es posible, baraja después.



METAL

En la ubicación de HORNO de FUNDICIÓN, descarta 2 METAL para robar el MARTILLO y el YUNQUE, si es posible, baraja después.



METAL

En la ubicación de HORNO de FUNDICIÓN, descarta 2 METAL para robar el MARTILLO y el YUNQUE, si es posible, baraja después.



METAL

En la ubicación de HORNO de FUNDICIÓN, descarta 2 METAL para robar el MARTILLO y el YUNQUE, si es posible, baraja después.



METAL

En la ubicación de HORNO de FUNDICIÓN, descarta 2 METAL para robar el MARTILLO y el YUNQUE, si es posible, baraja después.



METAL

En la ubicación de HORNO de FUNDICIÓN, descarta 2 METAL para robar el MARTILLO y el YUNQUE, si es posible, baraja después.



CARNE

Cuando la comas, recupera 5 ♥.
Descarta 1 AGUA cuando comas CARNE, recupera 15 ♥.

Descarta esta carta después de usarla.



CARNE

Cuando la comas, recupera 5 ♥.
Descarta 1 AGUA cuando comas CARNE, recupera 15 ♥.

Descarta esta carta después de usarla.



0 

* 

0 AP

CARNE

Cuando la comas, recupera 5♥.
Descarta 1 AGUA cuando comas CARNE,
recupera 15♥.

Descarta esta carta después de usarla.



0 

* 

0 AP

CARNE

Cuando la comas, recupera 5♥.
Descarta 1 AGUA cuando comas CARNE,
recupera 15♥.

Descarta esta carta después de usarla.



0 

* 

0 AP

CARNE

Cuando la comas, recupera 5♥.
Descarta 1 AGUA cuando comas CARNE,
recupera 15♥.

Descarta esta carta después de usarla.



0 

* 

0 AP

AGUA

AGUA PURA Y LIMPIA: Recupera 5♥.
Descarta 1 AGUA cuando comas CARNE,
recupera 15♥.

Descarta esta carta después de usarla.



0 

* 

0 AP

AGUA

AGUA PURA Y LIMPIA: Recupera 5♥.
Descarta 1 AGUA cuando comas CARNE,
recupera 15♥.

Descarta esta carta después de usarla.



0 

* 

0 AP

AGUA

AGUA PURA Y LIMPIA: Recupera 5♥.
Descarta 1 AGUA cuando comas CARNE,
recupera 15♥.

Descarta esta carta después de usarla.



0 

* 

0 AP

AGUA

AGUA PURA Y LIMPIA: Recupera 5♥.
Descarta 1 AGUA cuando comas CARNE,
recupera 15♥.

Descarta esta carta después de usarla.



0 

* 

0 AP

AGUA

AGUA PURA Y LIMPIA: Recupera 5♥.
Descarta 1 AGUA cuando comas CARNE,
recupera 15♥.

Descarta esta carta después de usarla.



0 ♣
 1 ♠
 1 ♠
 0 ♠
 0 ♠
 0 ♠
 1 ✎

RODELA DORADA

ENCANTAMIENTO EFÍMERO: Una vez por batalla, antes de que un oponente calcule el daño, lanza 2d6 + ♣. Si el resultado es 13 o más, el ataque se desvía y no causa daño. Si el resultado es 12 o menos, tu oponente inflige su daño como de costumbre.



3 ♣
 1 ♠
 1 ♠
 1 ♠
 0 ♠
 0 ♠
 2 ✎

BASTÓN GARRA

ALCANCE LARGO: +1 al PRIMER ATAQUE
MAGIA PROTECTORA: +5 a ♥ (SALUD BASE)



1 ♣
 1 ♠
 1 ♠
 0 ♠
 0 ♠
 1 ✎

BARCA

Quando se juegue, coloca el token de BARCA en la ubicación de tu HÉROE o su SEGUIDOR. Un personaje que comparta esa ubicación con el token de BARCA puede moverse con él gratis.

REMO: Por 1 PA, hasta 2 de tus personajes que compartan la misma ubicación que el token de BARCA pueden viajar con él desde 1 de estas ubicaciones a otra: YACIMIENTO ISLA DE LA MUERTE, CRÁTER ISLA DE LA MUERTE, BORDE DEL AGÜA, EL FARO o LA FOSA DE LA CASCADA.

Mantén esta carta cerca del área de juego para consultarla.



1 ♣
 1 ♠
 1 ♠
 0 ♠
 0 ♠
 1 ✎

LIBRO DE HECHIZOS DE AARGON

Quando lo equipes, en tu turno de batalla intenta lanzar un hechizo diciendo el nombre del hechizo y luego lanza 4d6: Si el resultado es 1 en cualquier dado, el hechizo se lanza con éxito. Si no, el hechizo falla. Vuelve a lanzar por 1 PA.

VISIÓN OSCURA: El enemigo salta 1 turno de batalla, 1d6 de daño psíquico al enemigo.

HEX TEMPORAL: Esta maldición envejece a un enemigo, reduciendo su base de ♠ y 1d6 para la batalla.

PÉTREO: Guijarros se proyectan telequinéticamente contra un enemigo, causando 3d6 + ♠ de daño.



39
 5 ♠
 5 ♠
 3 ♠
 2 ♣
 33 ♥

IR'RAK el ATERRADOR HÉROE

SOSTIENE: Pica de brazo, Suero de gusano
VUELO: Por 2 PA puede volar hasta 2 ubicaciones. Al volar, pasa por encima de las ubicaciones no vistas.
TRANSFORMACIÓN VARPEN: Una vez por partida lanza 1d6 + ♣: si saca 7 o más, ♠, si saca 3 - 6, ♠.



40
 4 ♠
 3 ♠
 3 ♠
 2 ♣
 30 ♥

MAGO EGGMAN

SOSTIENE: Libro de conjuros de Aargon
TANTRUM ARCANO: En su turno de combate, si tiene menos de 15 ♥, intenta lanzar PIEDRATANTRUM (3d6 + ♣ de daño), luego huye (no tira) hasta 2 ubicaciones.
AGRESIVO



2 ♣
 0 ♠
 1 ♠
 0 ♠
 1 ♠
 0 ♠
 1 ✎

PALA TARVIS (HERRAMIENTA)

RECOLECTAR: +1 a las tiradas de RECOLECCIÓN
CONSTRUIR: Descarta 1 MADERA para sacar 1 TRAMPA PARA ANIMALES PEQUEÑOS en tu inventario de personaje, si es posible; descarta 1 MADERA y 2 ORO para sacar 1 HORNO DE FUNDICIÓN PEQUEÑO, si es posible, luego coloca la ficha si se baraja tras robar.



1 ♣
 0 ♠
 1 ♠
 0 ♠
 1 ♠
 0 ♠
 1 ✎

PICO HACHA (HERRAMIENTA)

RECOLECTAR: +1 a las tiradas de RECOLECCIÓN
CONSTRUIR: Descarta 1 MADERA para sacar 1 TRAMPA PARA ANIMALES PEQUEÑOS en tu inventario de personaje, si es posible; descarta 1 MADERA y 2 ORO para sacar 1 HORNO DE FUNDICIÓN PEQUEÑO, si es posible, luego coloca la ficha si se baraja tras robar.



1

 0

 1

 0

 1

 0

 1

PICO HACHA (HERRAMIENTA)

RECOLECTAR: +1 a las tiradas de RECOLECCIÓN
 CONSTRUIR: Descarta 1 MADERA para sacar 1 TRAMPA PARA ANIMALES PEQUEÑOS en tu inventario de personaje, si es posible; descarta 1 MADERA y 2 ORO para sacar 1 HORNO DE FUNDICIÓN PEQUEÑO, si es posible, luego coloca la ficha si se baraja tras robar.



23

 4

 4

 3

 5

 36

TORS el EXTRAÑO **HÉROE**

LLEVA: Pala de Tarvis
 AVANCE: Descarta 1 AGUA + 1 MADERA + 1 ORO para robar y jugar 1 HUEVO DHARGON en su ubicación, si es posible. El 1.º COLECTOR DHARGON incubado de un huevo se convierte en su seguidor (sin tirada)



24

 6

 1

 1

 1

 25

HUEVO DHARGON

INCUBACIÓN: Al final de la siguiente ronda, o siempre que sea posible, reemplaza este HUEVO con un COLECTOR DHARGON (baraja después); cuando se reemplace, descártalo.
 REVESTIMIENTO DE VENENO: No puede atacar ni ser atacado, pero los atacantes reciben 2d6 + de daño por cada ataque a distancia.



24

 6

 1

 1

 1

 25

HUEVO DHARGON

INCUBACIÓN: Al final de la siguiente ronda, o siempre que sea posible, reemplaza este HUEVO con un COLECTOR DHARGON (baraja después); cuando se reemplace, descártalo.
 REVESTIMIENTO DE VENENO: No puede atacar ni ser atacado, pero los atacantes reciben 2d6 + de daño por cada ataque a distancia.



24

 6

 1

 1

 1

 25

HUEVO DHARGON

INCUBACIÓN: Al final de la siguiente ronda, o siempre que sea posible, reemplaza este HUEVO con un COLECTOR DHARGON (baraja después); cuando se reemplace, descártalo.
 REVESTIMIENTO DE VENENO: No puede atacar ni ser atacado, pero los atacantes reciben 2d6 + de daño por cada ataque a distancia.



29

 5

 4

 4

 5

 37

EL JINETE DEL ÉTER **HÉROE**

LLEVA: Hacha de la Noche, Hebilla Dorada
 AURA: CABALLO PÁLIDO: su seguidor jinete de huesos sin tirada
 AURA ATERRADORA: los personajes de facción no espectral robados +4 a su tirada para HUIR de él
 PACTO OSCURO: Varpens y Orpals no pueden atacarlo



30

 5

 4

 5

 6

 44

EL REY DE LOS HUEVOS

LLEVA: Báculo Tarklaw
 GUARDIA DE HUEVOS: cuando se juega, roba un SOLDADO HUEVOMANTE (no "AGRESIVO*"), si lo hay, como su seguidor
 PETICIÓN REAL: mientras esté en su ubicación, da 1 objeto por ronda o él y su seguidor se vuelven "AGRESIVOS*"



25

 4

 3

 1

 1

 28

LIMO BOHMERK

CRECIMIENTO: Al final de la próxima ronda, o siempre que sea posible después, roba un LIMO BOHMERK para reemplazar a este (barájalo después de descartarlo); cuando sea reemplazado, descártalo.
 ARRASTRE: Se mueve 1 ubicación en cada nueva ronda. Tira 1d6 en cada ronda; si sacas 4 o más, es "AGRESIVO*".



25 (red)
 4 (red)
 3 (yellow)
 1 (blue)
 1 (green)
 28 (red)

LIMO BOHMERK

CRECIMIENTO: Al final de la próxima ronda, o siempre que sea posible después, roba un LIMO BOHMERK para reemplazar a este (barájalo después de descartarlo; cuando sea reemplazado, descártalo).
 ARRASTRE: Se mueve 1 ubicación en cada nueva ronda. Tira 1d6 en cada ronda; si sacas 4 o más, es *AGRESIVO*.



26 (red)
 5 (red)
 3 (yellow)
 1 (blue)
 1 (green)
 33 (red)

BABOSO BOHMERK

CRECIMIENTO: Al final de la próxima ronda, o siempre que sea posible después, roba un TERROR BOHMERK para reemplazar a este (barájalo después de descartarlo; cuando sea reemplazado, descártalo).
 ARRASTRE: Se mueve 1 ubicación en cada nueva ronda. Tira 1d6 en cada ronda; si sacas 4 o más, es *AGRESIVO*.



26 (red)
 5 (red)
 3 (yellow)
 1 (blue)
 1 (green)
 33 (red)

BABOSO BOHMERK

CRECIMIENTO: Al final de la próxima ronda, o siempre que sea posible después, roba un TERROR BOHMERK para reemplazar a este (barájalo después de descartarlo; cuando sea reemplazado, descártalo).
 ARRASTRE: Se mueve 1 ubicación en cada nueva ronda. Tira 1d6 en cada ronda; si sacas 4 o más, es *AGRESIVO*.



27 (red)
 8 (red)
 3 (yellow)
 1 (blue)
 1 (green)
 38 (red)

TERROR BOHMERK

MANTIENE: Roba dos objetos. No puedes usar estos objetos.
 REGENERACIÓN: Tira 1d6 + ♠ en cada batalla; si sacas 13 o más, recupera 3 de salud.
 ARRASTRE: Se mueve 1 ubicación en cada nueva ronda. Tira 1d6 en cada ronda; si sacas 4 o más, es *AGRESIVO*.



27 (red)
 8 (red)
 3 (yellow)
 1 (blue)
 1 (green)
 38 (red)

TERROR BOHMERK

MANTIENE: Roba dos objetos. No puedes usar estos objetos.
 REGENERACIÓN: Tira 1d6 + ♠ en cada batalla; si sacas 13 o más, recupera 3 de salud.
 ARRASTRE: Se mueve 1 ubicación en cada nueva ronda. Tira 1d6 en cada ronda; si sacas 4 o más, es *AGRESIVO*.



28 (red)
 3 (red)
 2 (yellow)
 2 (blue)
 4 (green)
 30 (red)

COLECTOR DHARGON

RECOLECCIÓN: Al comienzo de cada ronda, tira 2d6. Si obtienes 6 o más, roba 1 recurso que se mueva 1 ubicación. Descarta automáticamente 3 recursos para robar y juega un HUEVO DHARGON en su ubicación (barájalo después). Si no es un seguidor, es *AGRESIVO*.



28 (red)
 3 (red)
 2 (yellow)
 2 (blue)
 4 (green)
 30 (red)

COLECTOR DHARGON

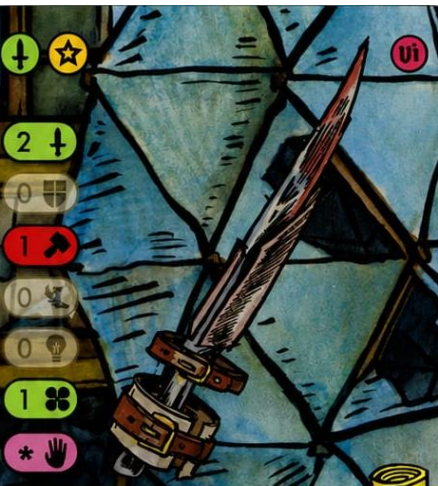
RECOLECCIÓN: Al comienzo de cada ronda, tira 2d6. Si obtienes 6 o más, roba 1 recurso que se mueva 1 ubicación. Descarta automáticamente 3 recursos para robar y juega un HUEVO DHARGON en su ubicación (barájalo después). Si no es un seguidor, es *AGRESIVO*.



28 (red)
 3 (red)
 2 (yellow)
 2 (blue)
 4 (green)
 30 (red)

COLECTOR DHARGON

RECOLECCIÓN: Al comienzo de cada ronda, tira 2d6. Si obtienes 6 o más, roba 1 recurso que se mueva 1 ubicación. Descarta automáticamente 3 recursos para robar y juega un HUEVO DHARGON en su ubicación (barájalo después). Si no es un seguidor, es *AGRESIVO*.















PICA DE BRAZO

PUNZAR: Una vez por batalla, añade 1 d6 de daño.

* Requiere 6  para EQUIPAR







SUERO DE AGUERO DE GUSANO

Elige cualquier arma del mazo de objetos, barájalo después. Por UNA BATALLA, TODOS los atributos de una de tus armas equipadas (incluidas las restricciones) se convierten en los de esa arma robada. Baraja el arma robada después de la batalla.

Descarta esta carta después de usarla.






MINERAL

Descarta 2 MINERALES y 1 MADERA para robar el HORNO DE FUNDICIÓN, si es posible, barájalo después.

Descarta 1 MINERAL mientras estés en la ubicación del HORNO DE FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.






MINERAL

Descarta 2 MINERALES y 1 MADERA para robar el HORNO DE FUNDICIÓN, si es posible, barájalo después.

Descarta 1 MINERAL mientras estés en la ubicación del HORNO DE FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.

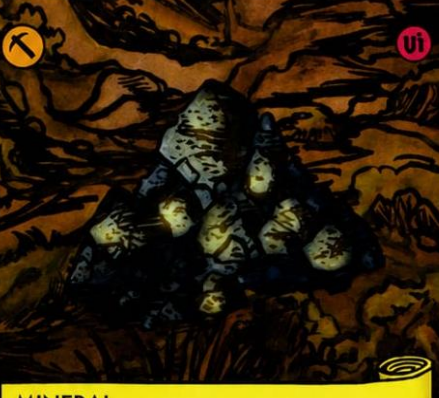





MINERAL

Descarta 2 MINERALES y 1 MADERA para robar el HORNO DE FUNDICIÓN, si es posible, barájalo después.

Descarta 1 MINERAL mientras estés en la ubicación del HORNO DE FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.






MINERAL

Descarta 2 MINERALES y 1 MADERA para robar el HORNO DE FUNDICIÓN, si es posible, barájalo después.

Descarta 1 MINERAL mientras estés en la ubicación del HORNO DE FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.






MINERAL

Descarta 2 MINERALES y 1 MADERA para robar el HORNO DE FUNDICIÓN, si es posible, barájalo después.

Descarta 1 MINERAL mientras estés en la ubicación del HORNO DE FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.






MINERAL

Descarta 2 MINERALES y 1 MADERA para robar el HORNO DE FUNDICIÓN, si es posible, barájalo después.

Descarta 1 MINERAL mientras estés en la ubicación del HORNO DE FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.



