



**MONJE;**  
**INTELIGENCIA 6**  
Misión de un jugador.  
Si se le vence acompaña  
al jugador, si éste es  
derrotado disminuye 2  
puntos en inteligencia



**TIRANO; FUERZA 5,**  
**INTELIGENCIA 5**  
Enfrentamiento obligatorio.  
Si el jugador vence: aumenta 1  
punto en fuerza y experiencia,  
cuando lo lleve a la prisión.  
Si el jugador es derrotado:  
disminuye 1 punto en los  
citados caracteres.  
Valoración puntuación final:  
2 puntos.



**LADRON; FUERZA 5,**  
**INTELIGENCIA 6**  
Enfrentamiento obligatorio.  
Si el jugador vence: aumenta 1  
punto en fuerza y destreza,  
cuando lo lleve a la prisión.  
Si el jugador es derrotado:  
disminuye 1 punto en los  
mismos caracteres.  
Valoración puntuación final:  
2 puntos.



**ISEO LA BELLA;**  
**INTELIGENCIA 5**  
Misión de un jugador.  
Si se la vence acompaña  
al jugador, si éste es  
derrotado disminuye 1  
punto en su inteligencia  
y 1 en su experiencia.



**MAGO MERLIN;**  
**INTELIGENCIA 9**  
Enfrentamiento obligatorio.  
Si el jugador vence: aumenta 1  
punto en fuerza, inteligencia,  
destreza, experiencia y valor.  
Si el jugador es derrotado:  
disminuye 1 punto en los  
citados caracteres y se traslada  
a la casa encantada.



**ANCIANO PERDIDO**  
Si lo encuentras debes  
llevarlo a la aldea, al  
hacerlo aumentas 2  
puntos en fuerza y 2 en  
destreza. Además si lo  
haces te cuenta 2 puntos  
para la puntuación final.



**ERMITAÑO**  
Si lo encuentras has de  
llevarlo a la ermita, al  
hacerlo aumentas 2 en  
inteligencia y 1 en  
destreza. Además si lo  
haces te cuenta 2 puntos  
para la puntuación final.



**HECHICERO;**  
**INTELIGENCIA 7**  
Enfrentamiento obligatorio.  
Si el jugador vence;  
aumenta 2 puntos en  
inteligencia y experiencia.  
Si el jugador es derrotado:  
disminuye 2 puntos en los  
mismos caracteres.



**SELLO FALSO**  
**MISION DE UN JUGADOR**



**FRUTA ENVENENADA**  
**MISION DE UN JUGADOR**



**CRUZ**  
**MISION DE UN JUGADOR**



**ESCUDO**  
El jugador que posea  
esta carta aumenta su  
fuerza 1 punto en  
defensa. Para utilizar  
esta carta hay que tener  
un mínimo de 2 en  
destreza.



**LIBRO MAGICO**  
**MISION DE UN JUGADOR**



**BALLESTA**  
El jugador que posea  
esta carta aumenta su  
fuerza 2 puntos en  
ataque. Para utilizar esta  
carta hay que tener un  
mínimo de 3 en  
destreza.





#### LANZA

El jugador que posea esta carta aumenta 2 puntos su fuerza en ataque. Para poder utilizar esta carta hay que tener un mínimo de 3 en destreza.



#### ARCO

El jugador que posea esta carta aumenta su fuerza 2 puntos en ataque. Para utilizar esta carta hay que tener un mínimo de 3 en destreza.



#### OCA SAGRADA

El jugador que posea esta carta, aumenta mientras la tenga 2 puntos en inteligencia y 1 punto en destreza y experiencia.



#### PUÑAL

El jugador que posea esta carta aumenta su fuerza en 1 punto en ataque. Para utilizar esta carta hay que tener un mínimo de 2 en destreza.



#### LEOPARDO; FUERZA 6

Misión de un jugador. Si se le vence acompaña al jugador, si éste es derrotado disminuye 2 puntos en su fuerza y está 4 turnos sin jugar.



GIGANTE; FUERZA 9, INTELIGENCIA 3  
Enfrentamiento obligatorio. Si el jugador vence; aumenta 2 puntos en fuerza y 1 punto en destreza. Si el jugador es derrotado: disminuye 2 puntos en fuerza y 1 en destreza.



MANO NEGRA; FUERZA 5, INTELIGENCIA 8  
Misión de un jugador. Si se le vence acompaña al jugador, si éste es derrotado disminuye 2 puntos en su inteligencia y 1 en su fuerza, experiencia y valor.



MELIADUS EL NEGRO; FUERZA 7, INTELIGENCIA 2  
Misión de un jugador. Si se le vence acompaña al jugador, si éste es derrotado disminuye 2 puntos su fuerza y 1 en su destreza.



GALEGATIN EL GALES; FUERZA 5, INTELIGENCIA 5  
Misión de un jugador. Si se le vence acompaña al jugador, si éste es derrotado disminuye 2 puntos en su fuerza y 2 en su destreza.



ARVALAN; FUERZA 3, INTELIGENCIA 6  
Misión de un jugador. Si se le vence acompaña al jugador, si éste es derrotado disminuye 2 puntos en su fuerza y 1 punto en su inteligencia.



SABIO;  
INTELIGENCIA 9  
Misión de un jugador. Si se le vence acompaña al jugador, si éste es derrotado disminuye 2 puntos en su inteligencia y 2 en su experiencia.



DRAGON; FUERZA 8  
Misión de un jugador. Si se le vence, el jugador se queda con la carta del dragón, si éste es derrotado disminuye 2 puntos su fuerza y 2 en su destreza.



ARMADURA  
El jugador que posea esta carta aumenta su fuerza 2 puntos en defensa. Para utilizar esta carta hay que tener un mínimo de 3 en destreza.



OBISPO DE ROCHESTER;  
INTELIGENCIA 7  
Misión de un jugador. Si se le vence acompaña al jugador, si éste es derrotado disminuye 2 puntos en inteligencia y 2 puntos en su experiencia.





**BRUJO; INTELIGENCIA 6**  
Enfrentamiento obligatorio.  
Si el jugador vence;  
aumenta un punto en  
fuerza, inteligencia y  
experiencia.  
Si el jugador es derrotado:  
disminuye 1 punto en los  
mismos caracteres.



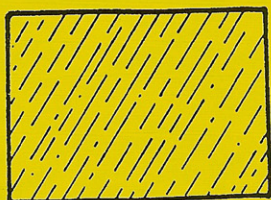
**MORDREZ; FUERZA 6, INTELIGENCIA 4**  
Misión de un jugador.  
Si se le vence acompaña  
al jugador, si éste es  
derrotado disminuye 2  
puntos en su fuerza y 2  
en su inteligencia.



**LEGADO PAPAL**  
MISION DE UN JUGADOR



**MANTO BLANCO**  
MISION DE UN JUGADOR



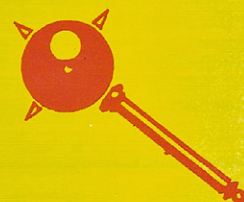
**LLUVIA MAGICA**  
El jugador que  
descubre esta carta,  
permanecerá 5 turnos  
sin jugar. Esta carta  
desaparece del juego  
una vez que se ha  
utilizado.



**VIENTO MAGICO**  
El jugador que descubre  
esta carta, se traslada en  
ese mismo turno con  
todas sus pertenencias a  
la carta-plano que desee.  
Esta carta desaparece del  
juego una vez que se ha  
utilizado.



**ANILLO**  
MISION DE UN JUGADOR



**MAZAS**  
El jugador que posea  
esta carta aumenta su  
fuerza 1 punto en  
ataque. Para utilizar esta  
carta hay que tener un  
mínimo de 2 en  
destreza.



**REINA GINEBRA;**  
**INTELIGENCIA 6**  
Misión de un jugador.  
Si se la vence acompaña  
al jugador, si éste es  
derrotado disminuye 2  
puntos en inteligencia



**BANDIDO; FUERZA 6, INTELIGENCIA 6**  
Enfrentamiento obligatorio. Si  
el jugador vence: aumenta 1  
punto en fuerza y destreza,  
cuando lo lleve a la prisión.  
Si el jugador es derrotado:  
disminuye 1 punto en los  
mismos caracteres.  
Valoración puntuación final:  
2 puntos.



**FUEGO MAGICO**  
Quien lo descubre, se  
traslada en ese turno a la  
carta de entrada,  
abandonando todas sus  
pertenencias en la carta-  
plano donde la descubrió.  
Esta carta desaparece del  
juego una vez que ha sido  
utilizada.



**UNICORNIO VOLADOR**  
Esta carta puede utilizarse  
una sola vez. Permite al  
jugador que la posea,  
trasladarse directamente a  
cualquier carta-plano  
descubierta, en el turno que  
desee. Una vez que se ha  
utilizado desaparece del  
juego.



**MANCA BERMELA**  
MISION DE UN JUGADOR