



AMULETO MAGICO

El jugador que posea esta carta, puede pasar libremente por cualquier carta-plano sin necesidad de tener ningún enfrentamiento.



POCION MAGICA

Puede ser utilizada una sola vez, el jugador que la emplee, aumenta 2 puntos en fuerza, 2 en inteligencia y 2 en valor, únicamente durante el turno que la utiliza. Una vez que se ha utilizado desaparece del juego.



MONSTRUO FUERZA 9

El jugador que lo venza, se queda con la carta (tiene un valor de 1 punto para la puntuación final), si el jugador es derrotado pierde 3 puntos en fuerza, permaneciendo el monstruo en la carta-plano donde se descubrió.



HADA

Esta carta puede ser utilizada una sola vez. Protege al jugador que la posea de cualquier tipo de enfrentamiento en el turno que se utiliza, una vez que se ha utilizado, desaparece del juego.



ELIXIR MAGICO

Puede ser utilizado una sola vez, el jugador que lo emplee aumenta 2 puntos en fuerza y 2 en su inteligencia, solamente durante el turno en que lo utiliza. Una vez que se ha utilizado desaparece del juego.



EXCALIBUR VALOR 10 PUNTOS

Misión principal. Debe entregarse al Rey Arturo en el Castillo de Camelot.



LOBO; FUERZA 6, INTELIGENCIA 3

El jugador que lo venza se queda en la carta (tiene valor de 1 punto para la puntuación final). Si es derrotado pierde 2 puntos en su fuerza,

permaneciendo el lobo en la carta-plano donde se descubrió.