

<p style="text-align: center;">Guarida de: BANDIDOS</p> <div data-bbox="118 232 549 517"> <p>Descripción: Encuentras una guarida de Bandidos. En ella se refugian 1D6 Bandidos. Para poder explorar la guarida deberás luchar y vencer a los Bandidos.</p> <p>Recompensa: 10 Monedas de oro +5 Monedas por bandido 1 Carta de Objeto (aleatorias)</p> </div>	<p style="text-align: center;">Guarida de: ORCOS</p> <div data-bbox="585 232 1016 488"> <p>Descripción: Encuentras una guarida de Orcos. En ella se refugian 1D6+1 Orcos. Para poder explorar la guarida deberás luchar y vencer a los Orcos.</p> <p>Recompensa: 15 Monedas de oro. 2 Cartas de Objetos (aleatorias)</p> </div>	<p style="text-align: center;">Guarida de: GOBLINS</p> <div data-bbox="1053 232 1482 488"> <p>Descripción: Encuentras una guarida de Goblins. En ella se refugian 1D6+2 Goblins. Para poder explorar la guarida deberás luchar y vencer a los Goblins.</p> <p>Recompensa: 5 Monedas de oro 1 Carta de Tesoro.</p> </div>
<p style="text-align: center;">Guarida de: HOMBRES LAGARTO</p> <div data-bbox="118 878 549 1189"> <p>Descripción: Encuentras una guarida de Hombres-Lagarto. En ella se refugian 1D6-1 Hombres-Lagarto. Para poder explorar la guarida deberás luchar y vencer a los Hombres-Lagarto.</p> <p>Recompensa: 5 Monedas de oro por Hombres-Lagarto 1 Contador de Corazón</p> </div>	<p style="text-align: center;">Guarida de: TROLLS</p> <div data-bbox="585 878 1016 1099"> <p>Descripción: Encuentras una guarida de Trolls. En ella se refugian 1D6-2 Trolls. Para poder explorar la guarida deberás luchar y vencer a los Trolls.</p> <p>Recompensa: 1D6-4 Cartas de Tesoro.</p> </div>	<p style="text-align: center;">Guarida de: TRASGOS</p> <div data-bbox="1053 878 1482 1099"> <p>Descripción: Encuentras una guarida de Tragos. En ella se refugian 1D6-2 Tragos. Para poder explorar la guarida deberás luchar y vencer a los Tragos.</p> <p>Recompensa: 1D6 x5 Monedas de oro</p> </div>

<p>Lugar Abandonado: RUINAS</p> <p>Descripción: Ocultos entre un montón de piedras de unas ruinas encuentras a una banda de 1D6-3 Trolls. Uno de los Trolls te ha oído al acercarte. ¡Te atacan!! Si acabas de girar la “ficha de lugar” correspondiente a esta carta inicia inmediatamente el combate con los Trolls. Los Trolls atacarán primero.</p> <p>Recompensa: 2 Contador de corazón 1 Carta de Tesoro</p>	<p>Lugar Abandonado: TORRE EN RUINAS</p> <p>Descripción: Explorando las Ruinas de una vieja Torre das de bruces con un grupo de 1D6-3 Trasgos. Si acabas de girar la “ficha de lugar” correspondiente a esta carta lanza un dado, si el resultado es PAR inicia el combate inmediatamente, los Trasgos atacan primero.</p> <p>Recompensa: 25 Monedas de Oro 1 Carta de Tesoro (aleatoria)</p>	<p>Lugar Abandonado: TEMPLO EN RUINAS</p> <p>Descripción: Morando en las ruinas de un ancestral templo pagano encuentras un grupo de 1D6-4 Demonios. Para poder explorar el templo deberás luchar y vencer a los Demonios.</p> <p>Recompensa: 1 Carta de Objeto (a elección del jugador) 1 Carta de Hechizo (aleatoria)</p>
<p>Lugar Abandonado: ANTIGUO CAMPAMENTO</p> <p>Descripción: Entre los maderos y viejas tiendas de un campamento imperial desolado encuentras un grupo de 1D6-3 Hombres Bestia. Para poder explorar el campamento deberás luchar y vencer a los Hombres Bestia.</p> <p>Recompensa: 5 Monedas de Oro (por Hombre Bestia) 2 Cartas de Tesoro</p>	<p>Lugar Abandonado: VIEJO EMPLAZAMIENTO</p> <p>Descripción: Los restos de un viejo emplazamiento sirven de refugio para un grupo de 1D6-2 Hombres-Lagarto. Su sentidos reptilianos les han advertido de tu presencia antes de que pudieran verte. ¡Te atacan!! Si acabas de girar la “ficha de lugar” correspondiente a esta carta inicia el combate inmediatamente, los Hombres-Lagarto atacan primero.</p> <p>Recompensa: 3 Cartas de Tesoro (aleatorias) 1 Contador de corazón</p>	<p>Lugar Abandonado: CABAÑA</p> <p>Descripción: Adentrándote en el bosque encuentras una vieja cabaña destartalada. En ella se refugian 1D6-2 Bandidos. Para poder explorar la cabaña deberás luchar y vencer a los Bandidos.</p> <p>Recompensa: 1D6 x5 Monedas de oro 1 Carta de Objeto (aleatoria)</p>
<p>Lugar Abandonado: REFUGIO</p> <p>Descripción: Utilizando la entrada de una gruta un grupo de 1D6-3 Orcos ha construido un improvisado refugio. Los Orcos estaban vigilando así que ¡Te atacan por sorpresa!! Si acabas de girar la “ficha de lugar” correspondiente a esta carta inicia inmediatamente el combate con los Orcos. Los Orcos atacarán primero.</p> <p>Recompensa: 20 Monedas de oro + 5 Monedas por Orco</p>	<p>Lugar Abandonado: PUEBLO ABANDONADO</p> <p>Descripción: Un grupo de 1D6 Goblins se ha instalado en este pueblo abandonado. Para poder explorar el pueblo deberás luchar y vencer al grupo de Goblins</p> <p>Recompensa: 5 Monedas por Goblin 1 Carta de Tesoro 1 Contador de corazón</p>	

<p>Campamento: DESTACAMENTO IMPERIAL</p> <p>Descripción: Acampados al lado del camino encuentras un destacamento imperial encargado de la recolección de tributos.</p> <p>Paga la mitad del oro que tengas a cambio recibes el “Favor Imperial”. La próxima vez que compres un objeto en un pueblo puedes usar el Favor Imperial: Paga el precio normal sea cual sea el color del pueblo.</p>	<p>Campamento: EXPLORADORES SILVARES</p> <p>Descripción: Calentandose junto a una fogata encuentras un grupo de Exploradores Silvares.</p> <p>Puedes mirar en secreto uno de las fichas de “lugar” de los azulejos adyacentes al que se encuentran los Exploradores.</p> <p>Recuperas un contador de corazón. Si tu color de personaje es el verde, recuperas también un contador de espíritu. (No puedes sobrepasar tu máximo de contadores).</p>	<p>Campamento: CÍNGAROS</p> <p>Descripción: Encuentras unos coloridos carromatos a un lado del camino, se trata de un campamento de Cíngaros itinerantes.</p> <p>Puedes descartar un objeto que poseas y robar otro aleatoriamente del mazo de objetos. Si lo haces pierdes 1D6 x2 monedas, a menos que el color de tu personaje sea Gris.</p>
<p>Campamento: CAZADORES</p> <p>Descripción: Calentandose junto a una fogata encuentras un grupo de Cazadores.</p> <p>Puedes mirar en secreto uno de las fichas de “lugar” de los azulejos adyacentes al que se encuentran los cazadores.</p>	<p>Campamento: HERMANDAD DRUIDICA</p> <p>Descripción: Encuentras un grupo de hombres ataviados con túnicas blancas, se trata de los monjes de una hermandad druidica.</p> <p>Puedes recuperar 1D6 contadores de corazón. Si lo haces, no podrás volver a utilizar el favor de la hermandad druidica durante el resto del juego. Si el color de tu personaje es Blanco recupera también 1 contador de espíritu. (No puedes sobrepasar tu máximo de contadores).</p>	<p>Campamento: COMERCIANTES</p> <p>Descripción: A un lado del camino ves unos lujosos carruajes y un pequeño sequito de guardia como escolta de un grupo de ricos comerciantes.</p> <p>Intercambia (obligatoriamente) una carta de objeto que poseas por otra carta de objeto de entre 3 seleccionadas aleatoriamente del mazo de cartas de objeto. Si el color de tu personaje es dorado toma también una Carta de Tesoro</p>
<p>Campamento: CAMPAMENTO BUHONERO</p> <p>Descripción: Junto a una fogata encuentras una ruda tienda hecha con pieles que pertenecen a un buhonero.</p> <p>Puedes comprar una carta de objeto por el 50% del precio de coste normal (redondeando hacia arriba). Si el color de tu personaje es púrpura toma también una Carta de Tesoro.</p>		

<div>Cuevas:</div> <div>PASAJE SUBTERRANEO</div> <div><div><div>Descripción:</div><div>A través de la abertura de un pozo natural descubres un antiguo pasaje subterráneo. Este pasaje esta habitado por 1D6-4 Escorpiones Gigantes. Para explorar y atravesar el pasaje debes vencer a los Escorpiones Gigantes.</div></div><div><div>Recompensa:</div><div>1 Carta de Tesoro (aleatorias)</div></div></div>	<div>Cuevas:</div> <div>CUEVA OCULTA</div> <div><div><div>Descripción:</div><div>Tapada por la maleza hallas una oscura cueva. Esta cueva es la morada de 1D6-3 Murciélagos Gigantes. Para explorar y atravesar las cuevas debes vencer a los Murciélagos Gigantes.</div></div><div><div>Recompensa:</div><div>1 Carta de Tesoro (aleatorias)</div></div></div>	<div>Cuevas:</div> <div>GRUTA NEGRA</div> <div><div><div>Descripción:</div><div>Una formación de roca negra deja entrever una profunda y tenebrosa gruta. La gruta esta habitada por un grupo de 1D6-3 Arañas gigantes. Para explorar y atravesar la cueva debes vencer a las Arañas Gigantes.</div></div><div><div>Recompensa:</div><div>2 Carta de Tesoro (aleatorias)</div></div></div>
<div>Cuevas:</div> <div>CAVERNA SOMBRIA</div> <div><div><div>Descripción:</div><div>Ante ti se abre la boca de una Caverna sombría. Es el hogar de 1D6+2 Murciélagos gigantes. Para explorar y atravesar la cueva debes vencer a los Murciélagos gigantes.</div></div><div><div>Recompensa:</div><div>2 Carta de Tesoro (aleatorias)</div></div></div>	<div>Cuevas:</div> <div>CAVERNAS CALIZAS</div> <div><div><div>Descripción:</div><div>Explorando unas impresionantes cavernas de formación caliza encuentras 1D6 Murciélagos Gigantes. Para explorar y atravesar las cavernas debes vencer a los Murciélagos Gigantes.</div></div><div><div>Recompensa:</div><div>1 Carta de Tesoro (aleatorias)</div></div></div>	<div>Cuevas:</div> <div>CUEVA INEXPLORADA</div> <div><div><div>Descripción:</div><div>Oculto tras unos matorrales encuentras una profunda cueva que no aparece en tu mapa. La cueva esta habitada por 1D6-2 Arañas Gigantes. Para explorar y atravesar la cueva debes vencer a las Arañas Gigantes.</div></div><div><div>Recompensa:</div><div>3 Cartas de Tesoro (aleatorias)</div></div></div>
<div>Cuevas:</div> <div>GRUTAS PERDIDAS</div> <div><div><div>Descripción:</div><div>En una ladera rocosa encuentras una gruta de tamaño formidable. Lanza un dado, si el resultado es PAR la gruta esta habitada por un Dragón. Para explorar y atravesar la gruta debes vencer al Dragón.</div></div><div><div>Recompensa:</div><div>3 Cartas de Tesoro (aleatorias) 1 Carta de Objeto (a elección del jugador)</div></div></div>		

<div>Montes:</div> <div>MONTE ESCARPADO</div>	<div>Montes:</div> <div>MONTAÑA NEVADA</div>	<div>Montes:</div> <div>COLINA SALVAJE</div>
<div>Descripción: Mientras subes la empinada cuesta de un escarpado monte oyes los aullidos de un grupo de 1D6 lobos. ¡Te atacan!! Si acabas de girar la “ficha de lugar” correspondiente a esta carta inicia el combate inmediatamente, los Lobos atacan primero.</div> <div>Recompensa: 2 Contadores de corazón</div>	<div>Descripción: Mientras asciendes por la cuesta de una montaña nevada oyes un siseo que proviene de unas oquedades cercanas a ti. Un grupo de 1D6-2 Arañas gigantes salen a tu paso. Para poder ascender la montaña deberás luchar y vencer a las Arañas Gigantes.</div> <div>Recompensa: 1 Carta de Tesoro</div>	<div>Descripción: Cuando te acercas a la cima de una colina de terreno descubierto una sombra gigantesca oculta de repente el sol. Lanza un dado, si el resultado es PAR un enorme Dragón alado se abalanza sobre ti. ¡Te ataca!! Si acabas de girar la “ficha de lugar” correspondiente a esta carta inicia el combate inmediatamente, el Dragón Alado ataca primero.</div> <div>Recompensa: 1 Contador de Corazón 1 Contador de Espíritu 2 Cartas de Objeto (aleatorias) 1 Carta de Tesoro</div>
<div>Montes:</div> <div>MONTE HELADO</div>	<div>Montes:</div> <div>MONTAÑA GRIS</div>	<div>Montes:</div> <div>COLINAS ARIDAS</div>
<div>Descripción: A mitad del ascenso a un monte helado un ruido de desprendimiento de rocas te hace ponerte alerta. Lanza un dado, si el resultado es PAR una terrorífica Hydra aparece tras unas moles de roca. Para poder ascender el monte deberás luchar y vencer a la Hydra.</div> <div>Recompensa: 1 Contador de Corazón 1 Contador de Espíritu 2 Cartas de Objeto (aleatorias) 2 Carta de Tesoro</div>	<div>Descripción: Subiendo por un estrecho sendero que asciende una montaña de piedra gris adviertes un nauseabundo olor en el aire. La montaña es la morada de 1D6-4 Ogros. ¡Te atacan!! Si acabas de girar la “ficha de lugar” correspondiente a esta carta inicia el combate inmediatamente, los Ogro atacan primero.</div> <div>Recompensa: 1 Carta de Objeto (aleatoria) 3 Carta de Tesoro</div>	<div>Descripción: Mientras atraviesas unas áridas colinas un estruendo estremecedor hace que elevés la vista. Lanza un dado, si el resultado es PAR una enorme Gigante aparece tras una de las colinas. Para poder ascender las colinas deberás luchar y vencer al Gigante.</div> <div>Recompensa: 1 Contador de Espíritu 1 Carta de Objeto (aleatoria) 2 Carta de Tesoro</div>

Lugar Encantado: ALTAR		Lugar Encantado: CIRCULO DE INVOCACIÓN		Lugar Encantado: CIENGA	
	Guardián		Guardián		Guardián
1	Espectro	1	Demonio guardián	1	Criatura del pantano
2	2 Fantasmas	2	Demonio guardián	2	Criatura del pantano
3	Demonio guardián	3	Diablillo	3	Criatura del pantano
4	Diablillo	4	Diablillo	4	Kraken
5	Demonio alado	5	Demonio alado	5	Kraken
6	Espíritu elemental	6	Demonio alado	6	Kraken
Lugar Encantado: TUMULO FUNERARIO		Lugar Encantado: CRIPTA		Lugar Encantado: ESTATUA	
	Guardián		Guardián		Guardián
1	3 Zombies	1	Cruzado No-Muerto	1	Gólem
2	4 Zombies	2	Cruzado No-Muerto	2	Gólem
3	3 Esqueletos	3	2 Necrófagos	3	Espíritu elemental
4	Cruzado No-Muerto	4	4 Necrófagos	4	Espíritu elemental
5	3 Necrófagos	5	Vampiro	5	Gárgola
6	4 Necrófagos	6	Vampiro	6	Gárgola
Lugar Encantado: PEDESTAL		Lugar Encantado: TÓTEM		Lugar Encantado: HUESOS	
	Guardián		Guardián		Guardián
1	Espectro	1	Espectro	1	2 Zombies
2	Espectro	2	Espectro	2	3 Zombies
3	3 Fantasmas	3	2 Fantasmas	3	2 Esqueletos
4	Diablillo	4	Demonio guardián	4	4 Esqueletos
5	Diablillo	5	Espíritu elemental	5	3 Necrófagos
6	Espíritu elemental	6	Espíritu elemental	6	4 Necrófagos

LUGAR
GUARIDA

LUGAR
GUARIDA

LUGAR
GUARIDA

LUGAR
GUARIDA

LUGAR
GUARIDA

LUGAR
GUARIDA

<div>LUGAR LUGAR ABANDONADO</div>	<div>LUGAR LUGAR ABANDONADO</div>	<div>LUGAR LUGAR ABANDONADO</div>
<div>LUGAR LUGAR ABANDONADO</div>	<div>LUGAR LUGAR ABANDONADO</div>	<div>LUGAR LUGAR ABANDONADO</div>
		<div>LUGAR LUGAR ABANDONADO</div>

LUGAR
CAMPAMENTO

LUGAR
CAMPAMENTO

LUGAR
CAMPAMENTO

LUGAR
CAMPAMENTO

LUGAR
CAMPAMENTO

LUGAR
CAMPAMENTO

LUGAR
CAMPAMENTO

LUGAR
CUEVA

LUGAR
CUEVA

LUGAR
CUEVA

LUGAR
CUEVA

LUGAR
CUEVA

LUGAR
CUEVA

LUGAR
CUEVA

LUGAR
MONTE

LUGAR
MONTE

LUGAR
MONTE

LUGAR
MONTE

LUGAR
MONTE

LUGAR
MONTE

LUGAR
LUGAR ENCANTADO

LUGAR
LUGAR ENCANTADO

LUGAR
LUGAR ENCANTADO

LUGAR
LUGAR ENCANTADO

LUGAR
LUGAR ENCANTADO

LUGAR
LUGAR ENCANTADO

LUGAR
LUGAR ENCANTADO

LUGAR
LUGAR ENCANTADO

LUGAR
LUGAR ENCANTADO