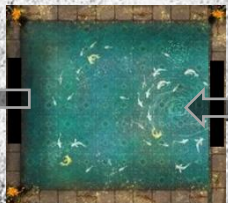




ESTANCIA INUNDADA

Esta estancia especial se colocará tras robar la carta de Evento SECCIÓN INUNDADA, cuando se explore una estancia de Subterráneo, sustitúyela por esta otra o cuando lo determine la Aventura.

Roba una Carta de Evento al entrar en esta Estancia. Mientras permanezcan en la estancia los Aventureros y cualquier Monstruo no volador, tendrá -1 al Movimiento. Además al inicio de cada Fase de Aventurero en esta estancia, tira 1D6, con un 1, se enrollará una culebra o sanguijuela y te morderá, causándole 1 Herida por Nivel de Combate sin aplicar reducciones. Además el Aventurero Perderá el Turno (estado) intentando soltarse, lo que conseguirá automáticamente al final de su Fase, estando libre en su subsiguiente Fase de Aventurero. No se podrán Usar acciones de Subterfugio



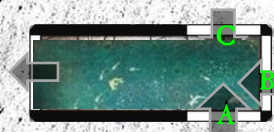
ESTANCIA ESPECIAL

NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

PASILLO INUNDADO

Esta estancia especial se colocará tras robar la carta de Evento SECCIÓN INUNDADA, cuando se explore un pasillo, sustitúyela por esta otra o cuando lo determine la Aventura.

Mientras permanezcan en la estancia los Aventureros y cualquier Monstruo no volador, tendrá -1 al Movimiento. Además al inicio de cada Fase de Aventurero en esta estancia, tira 1D6, con un 1, se enrollará una culebra o sanguijuela y te morderá, causándole 1 Herida por Nivel de Combate sin aplicar reducciones. Además el Aventurero Perderá el Turno (estado) intentando soltarse, lo que conseguirá automáticamente al final de su Fase, estando libre en su subsiguiente Fase de Aventurero. No se podrán usar acciones de Subterfugio



Elige una de las tres posiciones para la puerta.

ESTANCIA ESPECIAL

NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

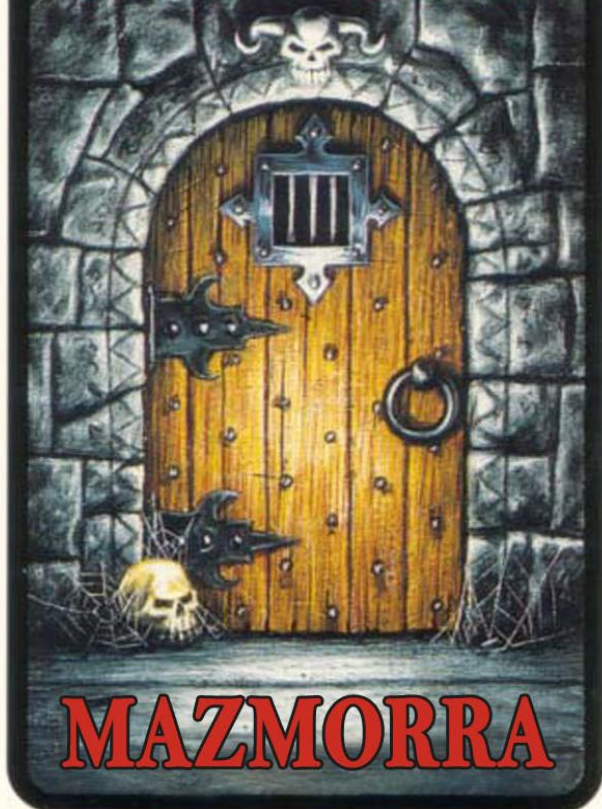
ESTANCIA ESPECIAL

NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

ESTANCIA ESPECIAL

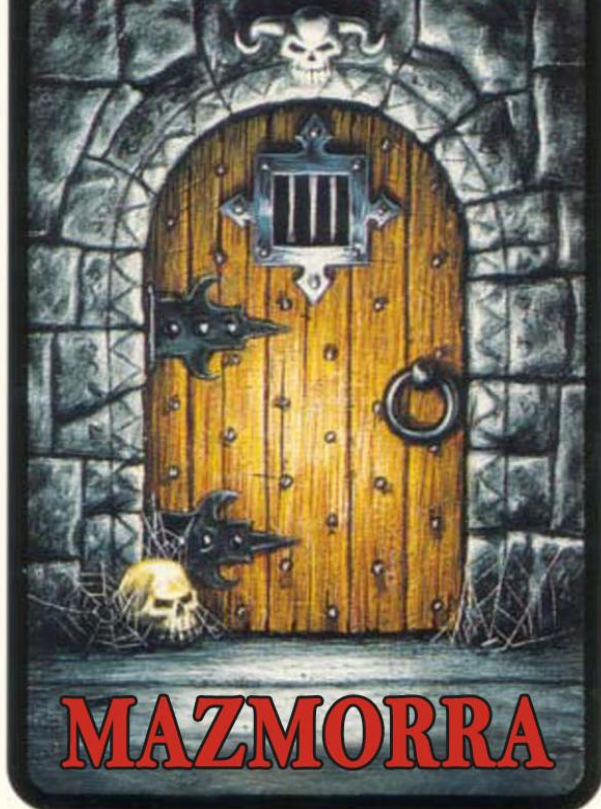
NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

MAZMORRA



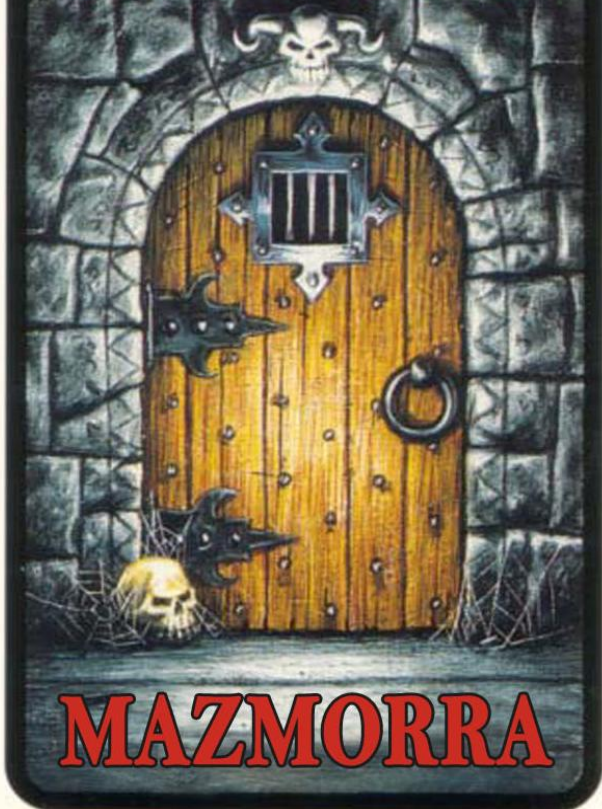
MAZMORRA

MAZMORRA



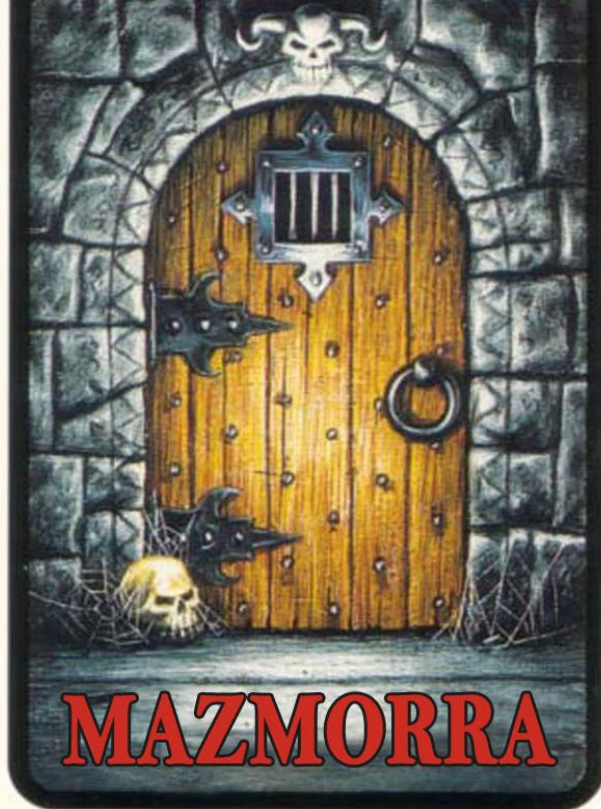
MAZMORRA

MAZMORRA



MAZMORRA

MAZMORRA



MAZMORRA