



PASAJE COLAPSADO

No robes carta de Evento en esta Sección, tampoco sucederán Eventos Inesperados. Considéralo una Sección de Corredor para el resto de efectos del juego. Tira 1D6 para ver qué reglas se aplicarán en esta Aventura.

1-3 **Caída de Rocas**. Si en la Fase de Poder se obtiene un 1, en lugar de un suceso inesperado, cada Aventurero situado en una de estas casillas, sufrirá 1D6 Heridas sin reducir por nada y coloca tras la puerta de salida la sección Fin del Camino. No se mover por encima de otras miniaturas de Aventurero.

4-6 **Sólo el Penitente Pasará**. Cualquier Aventurero que pase por esta casilla (salvo si vuela o supera la Acción JDR Saltar, no podrá usar la cuerda para este salto) deberá tirar 1D6 + su Fuerza de Voluntad y obtener un 8+, de lo contrario sufrirá 1D6+1x N.C. Heridas sin aplicar Reducciones de ningún tipo.



ESTANCIA ESPECIAL

NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

FIN DEL CAMINO

Se considera Estancia de Corredor, sufrirá Eventos Inesperados como normalmente (1 en la Fase de Poder).

Ha habido un derrumbamiento y ha sido ruidoso, o bien deben volver sobre sus pasos o cavar su propio camino a través de los escombros. No se puede cavar mientras haya Monstruos en la misma sección de tablero. Hasta dos Aventureros adyacentes a estas **casillas** de Terreno Impasable, pueden cavar a través del túnel. No podrán hacer otra acción salvo excavar en su fase Cada vez que un Aventurero excave tira 1D6 y añade su Fuerza (+1 si el Aventurero es de profesión Enano y otro +1 si tienen algún pico y pala). Mantén un registro de la cuenta (o cuentas si más de un Aventurero está excavando). Cuando el total alcanza 30 o más los Aventureros consiguen romper y seguir explorando con normalidad. Si 2 Aventureros excavan a la vez y ambas tiradas de dados son iguales, el techo se desploma de nuevo, y debes reducir ese resultado del total excavado en lugar de añadir.



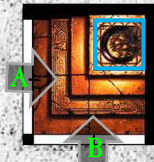
ESTANCIA ESPECIAL

NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

TEMPLO DE KHAZLA

No robes carta de Evento al entrar en esta Estancia, tampoco sufrirás Sucesos Inesperados. Coloca esta Sección del tablero por una de las dos entradas A o B. Esta estancia no tiene salida. Tiene 3 casillas libres.

Llamas Purificadoras: Terreno Impasable. Cualquier Aventurero que se encuentre Adyacente en su Fase de Aventurero, a esta casilla, recuperará 2D6 Heridas, además, vuelve a tirar 1D6, si obtienes 4+, aumentará 1 Herida en su perfil inicial de Forma Permanente. Sólo se beneficiará cada Aventurero, una vez por Aventura de los beneficios de las Llamas (aunque entre más veces sólo curará heridas una única vez por Aventura).



ESTANCIA ESPECIAL

NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

ABISMO DE LA PERDICIÓN

No robes carta de Evento en esta Sección, tampoco sucederán Eventos Inesperados. Esta estancia está iluminada, por lo que no se ve afectado por las normas de Linterna ni Perdido en la Oscuridad.

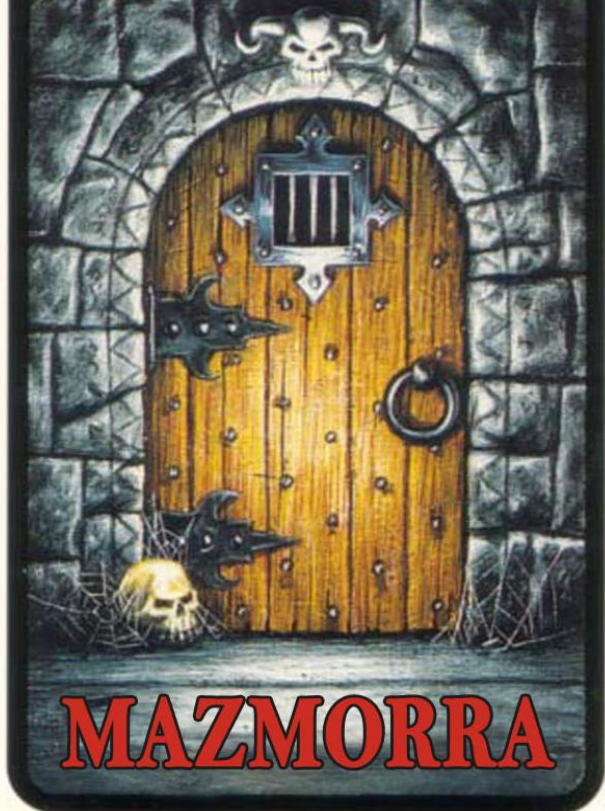
El Camino de la Devoción. Si obtienes un 1 en la Fase de Poder, todos los Aventureros harán una tirada de Fuerza de Voluntad. Si obtiene un 6 o menos el Aventurero se verá inundado por pensamientos de desesperación y se lanzará al Abismo. Si te quedan Puntos de Suerte o Fortuna, podrás utilizarlos para repetir la tirada, incluso más de una vez (una vez por cada punto de Suerte o Fortuna), contradiciendo las reglas que únicamente permiten repetir una tirada una única vez.



ESTANCIA ESPECIAL

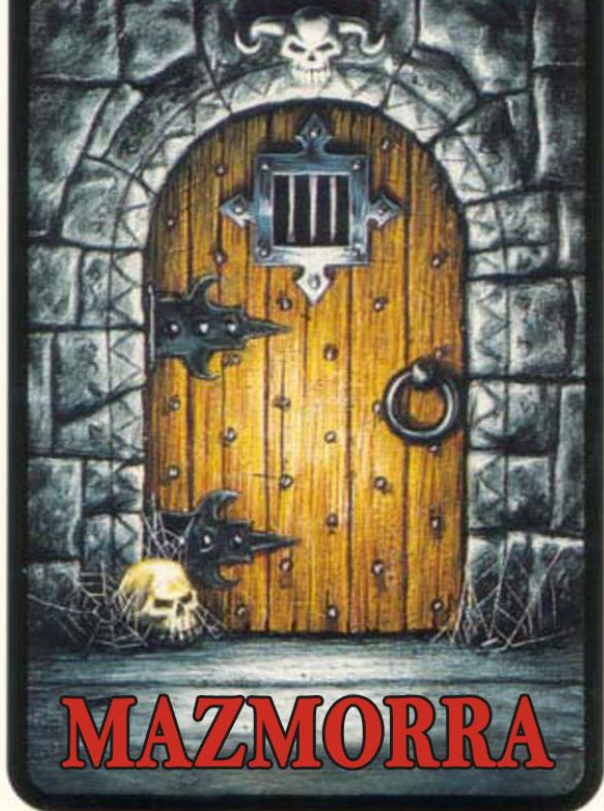
NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

MAZMORRA



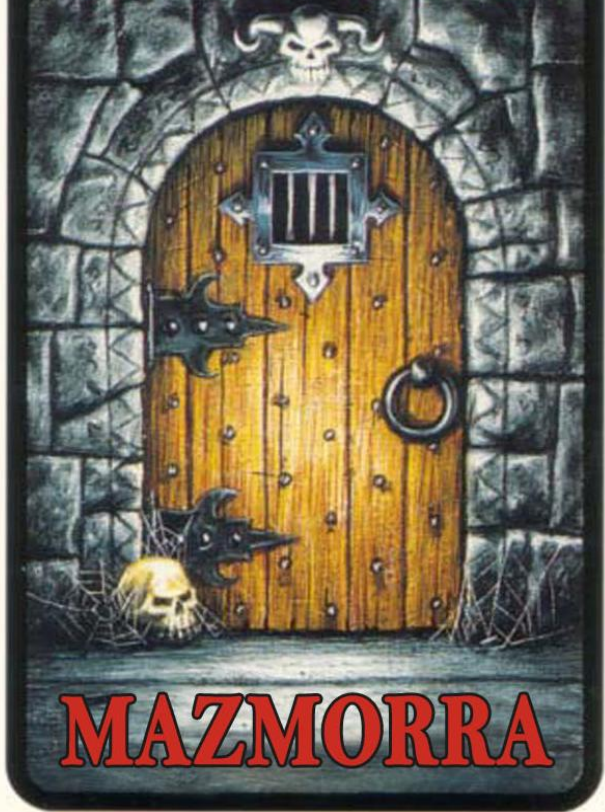
MAZMORRA

MAZMORRA



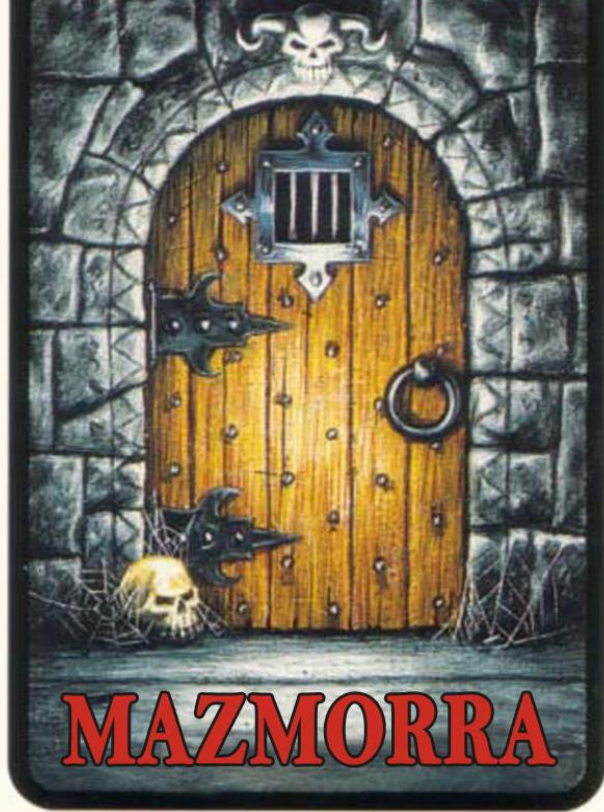
MAZMORRA

MAZMORRA



MAZMORRA

MAZMORRA



MAZMORRA