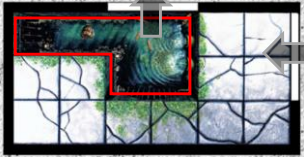




## CLOACA

Estancia Multinivel de una casilla de altura de diferencia. Requerirá utilizar la Acción Saltar (bajar) o Tregar (subir) entre las zonas en rojo más bajas y el resto de la estancia. No hay escaleras o rampas. Roba una carta de Evento que contenga Monstruos, no ocurrirán Eventos Inesperados en esta estancia.

**Agua turbia.** En estas casillas se reducirá su Movimiento en -1. Tira 1D6 cada vez que un Aventurero emplee o atraviese durante su Fase de Aventurero al menos una casilla del área resaltada en rojo, si sacas un 1, tira 1D6: 1-2 un tentáculo se envuelve alrededor de su pierna, agarrándolo y jalando a la víctima bajo la superficie del lodo. El Aventurero sufre 1D6 heridas sin modificadores por Resistencia o Armadura, antes de poder librarse de la criatura. 3-4 pierdes un objeto de tesoro del Saco del Botín. 5-6 traga agua y vomita no podrá hacer nada este turno.



**ESTANCIA ESPECIAL**

NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

## CAVERNA DE AGUA

Estancia Multinivel de una casilla de altura de diferencia. Requerirá utilizar la Acción Saltar (bajar) o Tregar (subir) entre las zonas en rojo más elevadas y el resto de la estancia. No sucederán Eventos Inesperados en esta Estancia. Agua turbia. Salvo las casillas en rojo, el resto reducirán en -1 el Movimiento del Aventurero. Perfil del KRAKEN.

Niveles	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
H.A.	4	5	4	6	6
Fuerza	4	4	5	6	7
Resistencia	4	5	6	7	8
Heridas	15	18	25	35	50
Daño	1D6	2D6	3D6	4D6	5D6

Reglas Especiales: Enrollarse.

No es necesaria Miniatura para representario (Está en todas las casillas de agua) pero no se considera trabado con los Aventureros y podrán atacarse desde cualquier casilla C a C o con armas de Proyectiles. él. Hará un ataque a cada Aventurero por turno. Si lo derrotan roba un Tesoro de Estancia Objetivo.

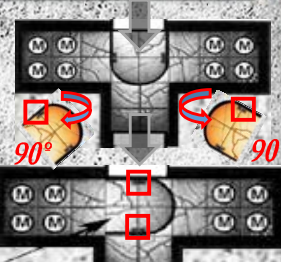


**ESTANCIA ESPECIAL**

NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

## ENCRUCIJADA MORTAL

Esta estancia está formada por 2 partes una fija en forma de T y la otra que rota. La parte curva es pared y dentro de esa pequeña estancia hay 2 palancas.



cada una en un único sentido. Tira 1D6 cada vez que acciones, con un 1 girarán en sentido contrario. No se podrán accionar las dos palancas el mismo turno ni más de una vez cada una. Se accionarán si al principio de la Fase de Aventureros hay alguno adyacente a la palanca y no hay Monstruos en la línea de Visión (tendrás que matarlos antes). Roba una carta de Monstruos con la Regla Golpe Crítico y distribúyela a partes iguales como muestran las imágenes antes de accionar. Sólo podrán atacar a los Aventureros cuando los vean. En la puerta de salida coloca la Estancia Objetivo de la Misión.

**ESTANCIA ESPECIAL**

NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

## PUENTE DE LA DESESPERACIÓN

Esta estancia está formada por 2 partes una fija y más grande y otra (un puente) Móvil. Roba una carta de Evento que contenga Monstruos.



Tendrán la Regla Golpe Crítico. Distribúyelos de forma equitativa.



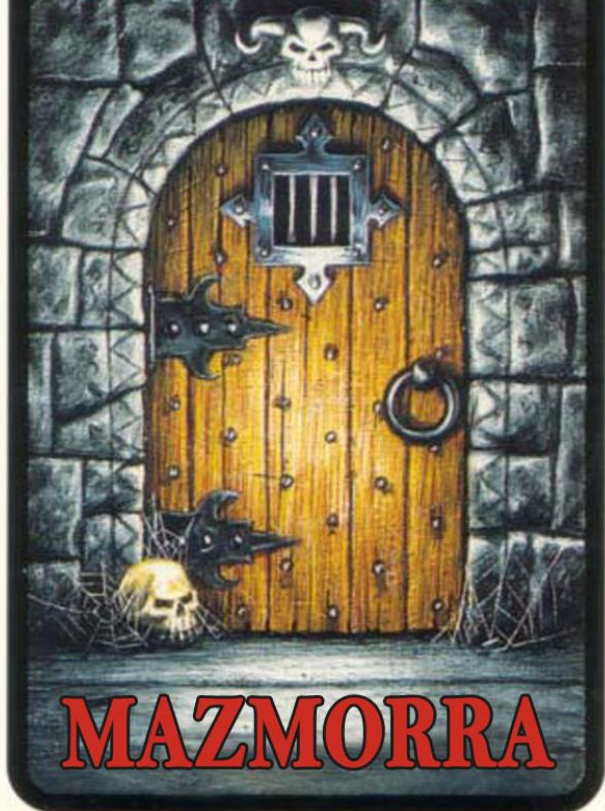
Al principio de cada Fase de Exploración, tira 1D6: 1-2 el puente girará 90° en sentido anti-horario 3-4 no se moverá y 5-6 girará 90° en sentido horario. Las miniaturas que estén en el puente girarán con él cuando este gire. Las Miniaturas que calgan al abismo como resultado de fallar Acción JDR Saltar o por Empujar o Cargar, Morirán. Sólo se abrirá la puerta de salida que conduce a la Estancia Objetivo si realizan la Acción Aturdir e Interrogar con éxito (dejad uno con vida).

**ESTANCIA ESPECIAL**

NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

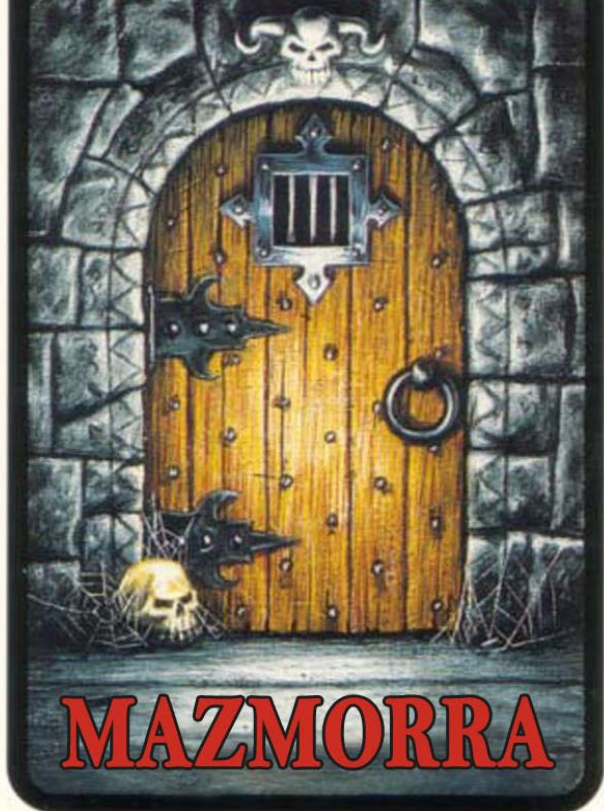


**MAZMORRA**



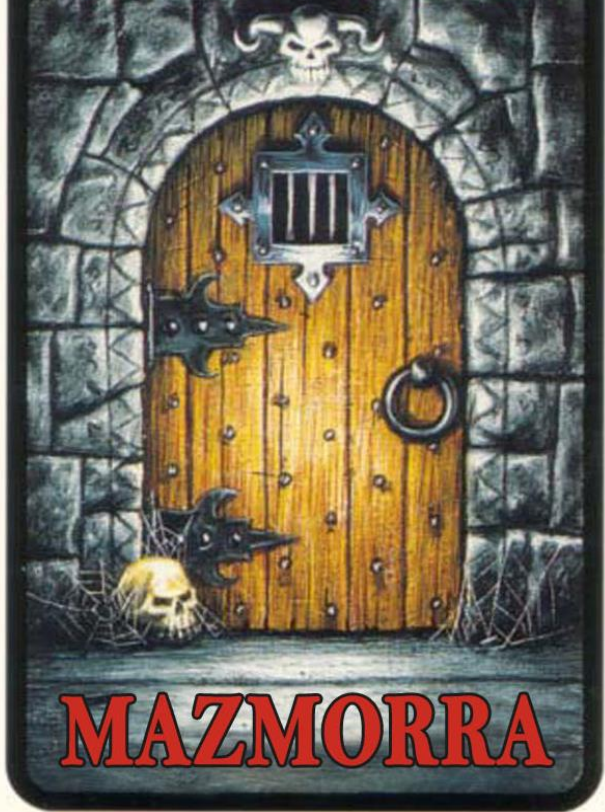
**MAZMORRA**

**MAZMORRA**



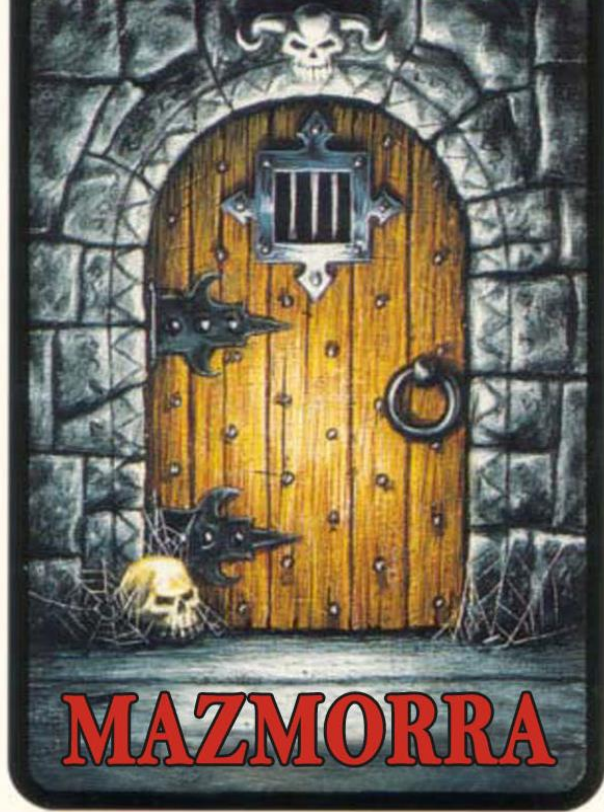
**MAZMORRA**

**MAZMORRA**



**MAZMORRA**

**MAZMORRA**



**MAZMORRA**