

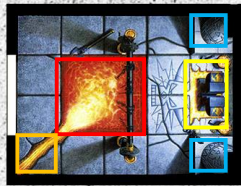


## FORJA ENANA

Roba una Carta de Evento al entrar en esta Estancia. **Río de Lava**. Si alguna Miniatura cae en alguna de estas casillas como consecuencia de caer del puente o Acciones JDR Carga, Saltar o Empujar, morirá. Si alguna Miniatura pisa esta casilla (los Monstruos no lo harán voluntariamente) en algún momento, sufrirá +1 Herida por N.C. sin Reducciones de ningún tipo.

**Columnas**: Terreno Impasable. Permite Acción JDR Tomar Cobertura.

**Yunque** Enano. Multinivel, ocupa 2 casillas. Permite la Acción JDR Posición Elevada (puede subir o bajar sin utilizar la acción de Trepar o saltar). Si no hay monstruos en la Estancia los Aventureros podrán con un único intento cada uno, golpear el Yunque con un Arma CaC. Tira 1D6, con un 4+ Obtendrá +1 al Daño de forma Permanente.



**ESTANCIA ESPECIAL**

NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

## SECCIÓN DE VÍA 1

Esta estancia se considera un Corredor salvo por la inclusión de los restos de una **Vía** y una Vagoneta. Tira 1D6 por cada casilla de vía por la que mueva un Aventurero o Monstruo, con un resultado de 1 se quedará enganchado y dejará de moverse. **Vagoneta**. Permiten las acciones JDR Tomar Cobertura y Posición Elevada (puede subir o bajar sin utilizar la acción de Trepar o saltar). Además, si otro Aventurero empuja (Acción Completa que resta -1 a su Movimiento) se moverán él y la vagoneta a la vez, si al menos logra mover una casilla sin quedar atrapado en las vías, en dirección a la siguiente casilla de vía. Si alguna casilla estaba ocupada por un Monstruo, sufrirá 1D6 Heridas por N.C. sin reducir por nada, y su miniatura será desplazada a una casilla libre y si no es posible será baja. Podrá ser empujada la



Elige una de las tres posiciones para la puerta.

**ESTANCIA ESPECIAL**

NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

## SALA CIRCULAR

Esta estancia repleta de espejos y de forma circular, tiene las mismas casillas que una estancia subterráneo (4x4) pero únicamente tiene una puerta. Rotación. Cuando los Aventureros entran en esta sala, la puerta de entrada de la Estancia en la que estaban está alineada con la de esta estancia, sin embargo, a partir de ahora, al principio de cada fase de Poder, tira 1D6, con un 1-2 se



Moverá hacia la Izquierda con un 3-4 no se moverá y con 5-6 hacia la derecha. En el lado opuesto se encuentra la puerta de la Estancia Objetivo, en cuanto se encuentre alineada con ésta y no haya Monstruos en la Estancia, podrán explorarla y entrar en ella. Espejos. En lugar de robar una carta de Evento sitúa adyacente a cada Aventurero una miniatura que represente a un rival exactamente con sus mismos atributos del perfil del Aventurero (Incluidas sus Heridas Iniciales), no tendrá sus habilidades ni equipo, en su lugar tendrá las reglas Emboscada 4+: Arma Mágica.

**ESTANCIA ESPECIAL**

NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

## SECCIÓN DE VÍA 2

Esta estancia se considera un Corredor salvo por la inclusión de los restos de una Vía Tira 1D6 por cada casilla de vía por la que mueva un Aventurero o Monstruo, con un resultado de 1 se quedará enganchado y dejará de moverse.

Roba carta de Evento de Monstruos en esta estancia. Ignora las otras cartas de Evento hasta que salga una de Monstruos. Si no cupiesen todos los Monstruos en esta Estancia, colócalos en la Sección de Vía 1 anexa.



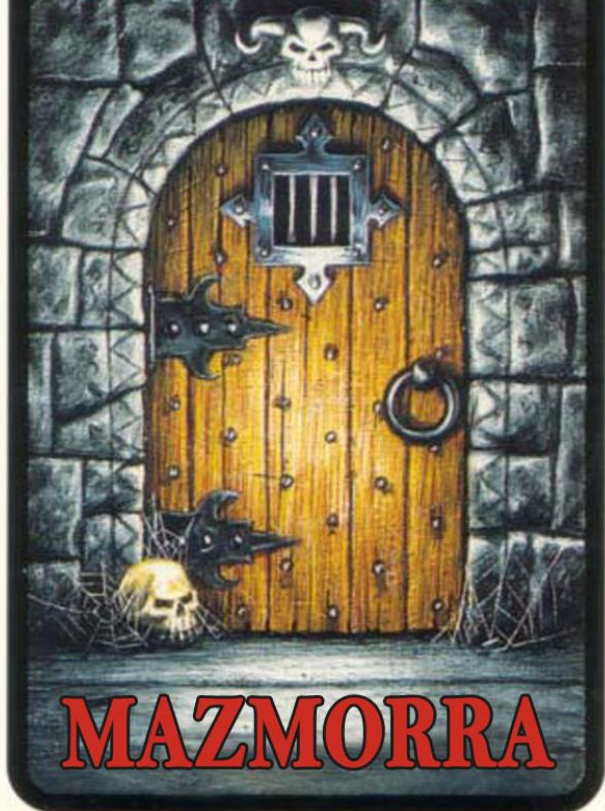
Si colocas esta estancia junto con la Sección de Vía 1, asegúrate que se juntan los tramos de vía, para que no tenga interrupciones.

**ESTANCIA ESPECIAL**

NO SE INCLUYE EN EL MAZO INICIAL

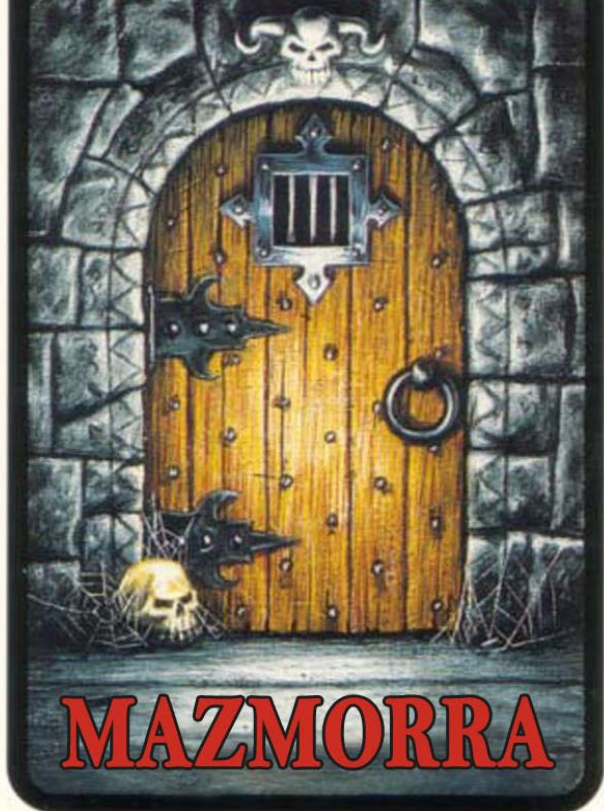


**MAZMORRA**



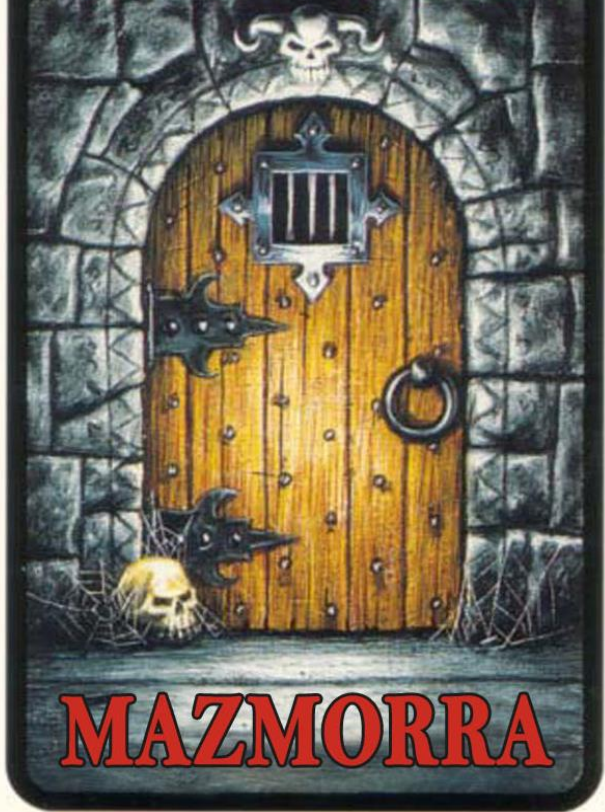
**MAZMORRA**

**MAZMORRA**



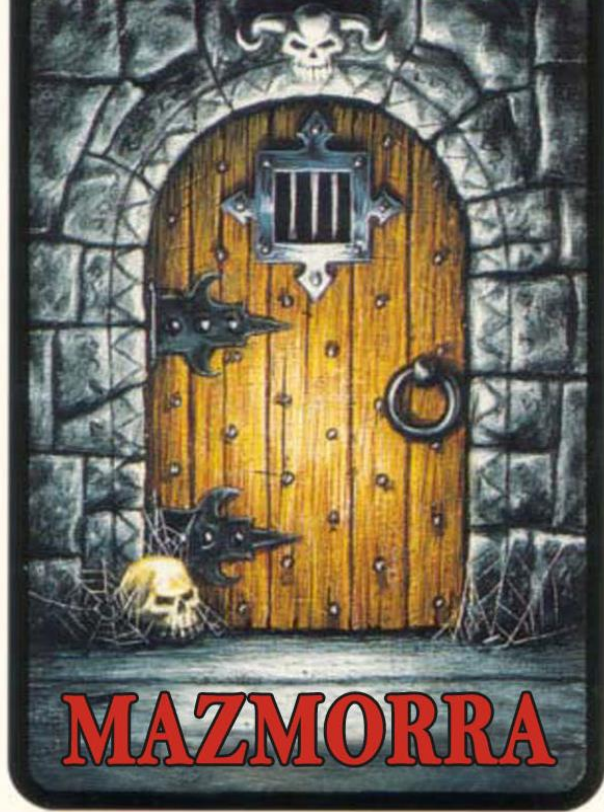
**MAZMORRA**

**MAZMORRA**



**MAZMORRA**

**MAZMORRA**



**MAZMORRA**