

CÁMARA FUNERARIA

Una fría brisa recorre la estancia. A la tenue luz de la linterna, distinguís un gran féretro con una pesada losa de piedra tallada encima.

Para conocer los detalles sobre esta estancia, consulta el Libro de Aventuras.



ESTANCIA OBJETIVO

MAZMORRA



MAZMORRA

CRUCE

El pasaje se bifurca en dos pasillos igual de lúgubres y sombríos, sin saber cuál será la dirección correcta.

Los cruces estarán siempre vacíos, a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario o suceda un Evento Inesperado durante la Fase de Poder.



CORREDOR

MAZMORRA



MAZMORRA

CRUCE

El pasaje se bifurca en dos pasillos igual de lúgubres y sombríos, sin saber cuál será la dirección correcta.

Los cruces estarán siempre vacíos, a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario o suceda un Evento Inesperado durante la Fase de Poder.



CORREDOR

MAZMORRA



MAZMORRA

CRUCE

El pasaje se bifurca en dos pasillos igual de lúgubres y sombríos, sin saber cuál será la dirección correcta.

Los cruces estarán siempre vacíos, a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario o suceda un Evento Inesperado durante la Fase de Poder.



CORREDOR

MAZMORRA

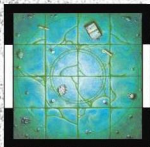


MAZMORRA

CÍRCULO DE PODER

Escasos rayos de una extraña luz verde logran penetrar en la oscuridad de esta estancia.

Al entrar en una Estancia Subterráneo, deben sacar una Carta de Evento a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario.



ESTANCIA SUBTERRÁNEO

MAZMORRA

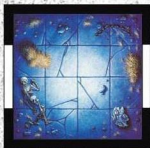


MAZMORRA

CALABOZO

La débil luz que penetra en la estancia, es absorbida por el frío e intenso azul que ilumina el suelo.

Al entrar en una Estancia Subterráneo, deben sacar una Carta de Evento a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario.



ESTANCIA SUBTERRÁNEO

MAZMORRA

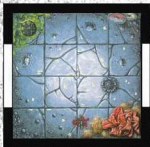


MAZMORRA

GUARIDA DEL MONSTRUO

A medida que os adentráis en la penumbra, la tenue luz de la linterna alumbra restos de huesos.

Al entrar en una Estancia Subterráneo, deben sacar una Carta de Evento a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario.



ESTANCIA SUBTERRÁNEO

MAZMORRA

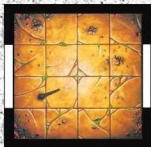


MAZMORRA

CÁMARA DE TORTURAS

La escasa luz de la linterna os descubre una pequeña, tosca y antigua cámara.

Al entrar en una Estancia Subterráneo, deben sacar una Carta de Evento a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario.



ESTANCIA SUBTERRÁNEO

MAZMORRA



MAZMORRA

SALA DE GUARDIAS

La débil luz de la linterna, os muestra una sala con losas parecidas a las de un tablero de damas.

Al entrar en una Estancia Subterráneo, deben sacar una Carta de Evento a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario.



ESTANCIA SUBTERRÁNEO

MAZMORRA

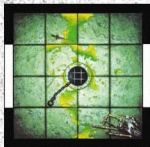


MAZMORRA

POZO DEL DESTINO

El hedor a descomposición procedente del pozo sin fondo, impregna el aire muy densamente.

Al entrar en una Estancia Subterráneo, deben sacar una Carta de Evento a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario.



ESTANCIA SUBTERRÁNEO

MAZMORRA



MAZMORRA

ESCALERA

Casi tropezáis y caéis en unos sucios peldaños de piedra, que descienden hasta las profundidades de la mazmorra.

Las escaleras estarán siempre vacías, a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario o suceda un Evento Inesperado durante la Fase de Poder.



CORREDOR

MAZMORRA

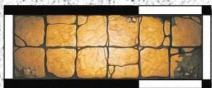


MAZMORRA

PASILLO

Un mugriento pasillo aparece ante vosotros. Su final desaparece entre la oscuridad de la mazmorra.

Los pasillos estarán siempre vacíos, a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario o suceda un Evento Inesperado durante la Fase de Poder.



Elige una de las tres
posiciones para la puerta.

CORREDOR

MAZMORRA

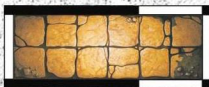


MAZMORRA

PASILLO

Un mugriento pasillo aparece ante vosotros. Su final desaparece entre la oscuridad de la mazmorra.

Los pasillos estarán siempre vacíos, a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario o suceda un Evento Inesperado durante la Fase de Poder.



Elige una de las tres posiciones para la puerta.

CORREDOR

MAZMORRA

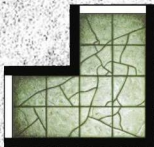


MAZMORRA

ESQUINA

De pronto, el camino gira bruscamente perdiéndose en la tenebrosidad de la mazmorra.

Las esquinas estarán siempre vacías, a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario o suceda un Evento Inesperado durante la Fase de Poder.



CORREDOR

MAZMORRA

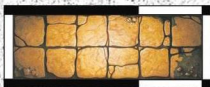


MAZMORRA

PASILLO

Un mugriento pasillo aparece ante vosotros. Su final desaparece entre la oscuridad de la mazmorra.

Los pasillos estarán siempre vacíos, a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario o suceda un Evento Inesperado durante la Fase de Poder.



Elige una de las tres
posiciones para la puerta.

CORREDOR

MAZMORRA

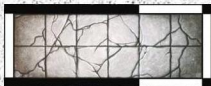


MAZMORRA

PASILLO

Descubris lo que parece un interminable pasillo. Su final desaparece en la oscuridad de la mazmorra.

Los pasillos estarán siempre vacíos, a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario o suceda un Evento Inesperado durante la Fase de Poder.



Elige una de las tres posiciones para la puerta.

CORREDOR

MAZMORRA

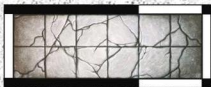


MAZMORRA

PASILLO

Descubris lo que parece un interminable pasillo. Su final desaparece en la oscuridad de la mazmorra.

Los pasillos estarán siempre vacíos, a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario o suceda un Evento Inesperado durante la Fase de Poder.



Elige una de las tres posiciones para la puerta.

CORREDOR

MAZMORRA

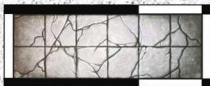


MAZMORRA

PASILLO

Descubris lo que parece un interminable pasillo. Su final desaparece en la oscuridad de la mazmorra.

Los pasillos estarán siempre vacíos, a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario o suceda un Evento Inesperado durante la Fase de Poder.



Elige una de las tres posiciones para la puerta.

CORREDOR

MAZMORRA

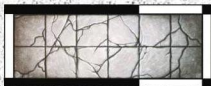


MAZMORRA

PASILLO

Descubris lo que parece un interminable pasillo. Su final desaparece en la oscuridad de la mazmorra.

Los pasillos estarán siempre vacíos, a menos que el Libro de Aventuras indique lo contrario o suceda un Evento Inesperado durante la Fase de Poder.



Elige una de las tres posiciones para la puerta.

CORREDOR

MAZMORRA

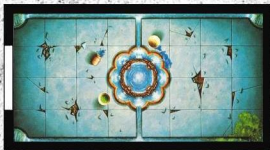


MAZMORRA

FUENTE DE LUZ

Un resplandor amarillo emana de esta estancia. El único sonido que se escucha es el fluir del agua que surge de la fuente central.

Para conocer los detalles sobre esta estancia, consulta el Libro de Aventuras.



ESTANCIA OBJETIVO

MAZMORRA



MAZMORRA

ABISMO DE FUEGO

Una radiante luz rojiza se filtra alrededor de esta sala tiñendo la zona con un resplandor abrasador. El aire está demasiado caliente para respirar y los muros abrasan al tacto.

Para conocer los detalles sobre esta estancia, consulta el Libro de Aventuras.



ESTANCIA OBJETIVO

MAZMORRA



MAZMORRA

CÁMARA DEL ÍDOLO

La luz de la linterna centellea frente a los fríos muros de piedra que protegen esta cámara, revelando un horrible ídolo de piedra al fondo.

Para conocer los detalles sobre esta estancia, consulta el Libro de Aventuras.



ESTANCIA OBJETIVO

MAZMORRA



MAZMORRA

POZO DE LUCHA

La débil luz que alumbra una antorcha suspendida en el techo apenas ilumina esta oscura y amenazante sala de combates.

Para conocer los detalles sobre esta estancia, consulta el Libro de Aventuras.



ESTANCIA OBJETIVO

MAZMORRA



MAZMORRA