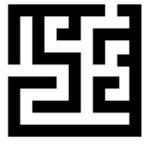


RDM: IDEA ORIGINAL DE CIPHERON, TRADUCCIÓN
Y MAPA DE LOSETAS DE KUPARIO (todo muy amateur)



Mapas



Mapas



Mapas



Mapas



Mapas



Mapas

- Las Alcantarillas -



Camino, Camino, Ciudad

Loseta inicial: 8A
Mazo de losetas: 17B,
18B, 21B, 22B, 23B, 24B,
30A, 34A, 35A*(Nido de
insectos gigantes), 36A
Loseta final: 13A/15A

Moradores (1d6):

1-4 Insectos fantásticos
5 Clanes ráticos
6 Tribus goblins

- Los Páramos -



Llanura, Bosque, Montaña

Loseta inicial: 28A
Mazo de losetas: 2B,
25A, 26A, 29B, 30B
Loseta final: 32B

Moradores: 1d6

1-4 Forajidos
5 Bárbaros del norte
6 Devastadores

-Bosque del Ocaso-



Bosque, Pantano, Bosque

Loseta inicial: 29B
Mazo de losetas: 1B,
25A, 26A, 28A, 32B
Loseta final: 31A

Moradores (1d6):

1-4 Elfos oscuros
5 Hombres bestia
6 Reino de los primates

- La guarida de los pielesverdes-



Llanura, Pantano, Montaña

Loseta inicial: 28A
Mazo de losetas: 15A,
17A, 19B, 22A, 28B,
34A, 38A
Loseta final: 2A

Moradores (1d6):

1-3 Tribus de grandes
orcos
4 Kobolds
5 Goblin Clans
6 Cánidos

- El enclave -



Bosque, Llanura, Montaña

Loseta inicial: 27A
Mazo de losetas: 6B, 7B,
8B, 15A, 18A, 20B, 36B
Loseta final: 14A

Moradores (1d6):

1-3 Reinos humanos
4 Corsarios
5 Kurgan
6 Civilización Sumer

- La ciudad -



Camino, Ciudad, Ciudad

Loseta inicial: 27B
Mazo de losetas: 2A, 4A,
5A, 15A, 18A, 20B, 33B,
110B
Loseta final: 14B

Moradores (1d6):

1-2 Cazadores de brujas
3-4 Reino de Bibal
5-6 Casas de Alanía:
Aurion

-Cripta de los condenados-



Llanura, Montaña, Pantano

Loseta inicial: 24A
Mazo de losetas: 3B, 4A,
6A, 13A, 14A, 18B, 21A,
29A 110B
Loseta final: 1A

Moradores (1d6):

1-4 Criaturas de la
noche
5 Faraones olvidados
6 Cultistas

-Torre Misteriosa-



Camino, Bosque, Montaña

Loseta inicial: 29B
Mazo de losetas: 5A,
7A, 13A, 19A, 20B,
23A, 24A, 33A, 110B
Loseta final: 1A

Moradores (1d6):

1-4 Demonios
5 Huestes de
Bandmor
6 Dragoneros

-Cuevas yermas-



Bosque, montaña, volcán

Loseta inicial: 26A
Mazo de losetas: 3A,
15A, 19B, 22A, 24A, 28A,
30A, 34B
Loseta final: 32B

Moradores (1d6):

1-3 Hombres bestia
4-5 Reinos enanos
6 Reinos Ogro

-Mazmorra profunda-



Bosque, pantano, montaña

Loseta inicial: 28A
Mazo de losetas: 6A,
8A, 19A, 22A, 29A,
34B, 38A, 110B, 112B
Loseta final: 2A

Moradores (1d6):

1-2 Tragos y orcos
menores
3-4 Demonios
5-6 Enanos renegados

- Mazmorra aleatoria A -



Llanura, Río, Bosque

Loseta inicial: 4A
Mazo de losetas: Elige una
entre la 35A y la 36A de
forma aleatoria. Baraja el
resto de cartas tipoA
(excepto 1A y 2A) y elige
9 de forma aleatoria.
Loseta final (1d6): 1-3: 1A,
4-6: 2A

Moradores:

Elige facción

-Mazmorra aleatoria B-



Camino, Bosque, Montaña

Loseta inicial: 29B
Mazo de losetas:
Baraja todas las cartas
B restantes menos
1B, 2B, 31B y 32B. Elige
9 de forma aleatoria.
Loseta final: 1B, 2B, 31B
o 32B

Moradores:

Elige facción

-La torre de vigilancia-



Camino, Llanura, Bosque

Loseta inicial: 30B
Mazo de losetas: 14A,
15A, 17A, 20A, 27, 28B,
33A, 35B
Loseta final: 2A

Moradores (1d6):
1-2 Primeros elfos
3-4 Dragoneros
5-6 Casas de Alania:
Longbay

-La fortaleza de los
maleantes-



Río x2, Bosque

Loseta inicial: 4A
Mazo de losetas: 12B,
17B, 18B, 20B, 27A,
28B, 33A, 35B, 38A
Loseta final: 1A

Moradores (1d6):
1-2 Hijos de Júpiter
3-4 Imperio Thai-
Shiang
5-6 Trecios

- Pabellones del dolor y el
terror -



Bosque, Montaña, Volcán

Loseta inicial: 26A
Mazo de losetas: 3B, 7A,
12A, 15A, 17A, 20B, 22A,
29A, 36A*
Loseta final: 1A

Moradores (1d6):
1-4 Reino del ojo de
Fuego
5-6 Reinos Troll

- Cavernas brumosas -



6cgei YžJ c`VbžA cbHŪ U

Loseta inicial: 35B
Mazo de losetas: 12A,
17B, 18B, 24A, 25A,
28A, 30A, 31A, 36A*
Loseta final: 2A

Moradores (1d6):
1-3 Celestiales
4-6 Cristalinos

- Isla desierta -



Mar 3x

Loseta inicial: 15B
Mazo de losetas: 3A, 5A,
22A, 25A, 28A, 29A, 30A,
35A*, 36A*
Loseta final: 32A

Moradores (1d6):
1-2 Félidos
3-4 Reptilianos & Anfibios
5-6 Hombres pájaro

- Embalse oculto -



Río, Bosque, Montaña

Loseta inicial: 21A
Mazo de losetas: 5B, 6A,
8A, 19A, 21B, 24A, 34A,
36A*, 110B, 112B
Loseta final: 2A

Moradores (1d6):
1-2 Siarones
3-4 Amazonas
5-6 Wolfen

- El gran castillo -



Camino, Poblado, Castillo

Loseta inicial: 27B
Mazo de losetas: 4A,
6B, 7B, 8B, 12B, 15A,
28B, 33A, 36B
Loseta final: 2A

Moradores (1d6):

1-2 Reino del Árbol Blanco
3-4 Reino de Shinto
5-6 Señores de los caballos

- Aguas inexploradas -



Llanura, Río x2

Loseta inicial: 24A
Mazo de losetas: 17B,
18B, 21B, 22B, 24B, 34A,
35A (monstruo
acuático), 36A*, 110B,
112B
Loseta final: 31A

Moradores (1d6):

1-4 Reptilianos y anfibios
5-6 Clanes ráticos

- El pabellón de las
ilusiones -



Glaciar, Montaña, Volcán

Loseta inicial: 35B
Mazo de losetas: 5B, 6A,
7A, 12A, 13A, 19A, 21A,
23A, 24A
Loseta final: 1A

Moradores (1d6):

1-2 Huestes de Bandmor
3-4 Celestiales
5-6 Seguidores de la garra

- La gran madriguera -



Glaciar, Volcán, Montaña

Loseta inicial: 29B
Mazo de losetas: 3A, 5A,
21A, 22A, 23A, 30A, 34A,
35A (sección inundada),
36A (Madriguera de gran
criatura)
Loseta final: 15A/13A

Moradores (1d6):

1-2 Reinos ogro
3-4 Devastadores
5-6 Elfos oscuros

- La ciudad subterránea -



Glaciar, Montaña, Glaciar

Starting Tile: 1B
Shuffled Tiles: 8A, 12B,
14A, 17A, 20A, 22A, 30A,
34B, 36A*, 38A
Final Tile: 31B

Moradores (1d6):

1-4 Reino del Ojo de Fuego
5-6 Elfos oscuros

- Laberinto de los
acertijos -



Llanura, Montaña, Volcán

Loseta inicial: 35B
Mazo de losetas: 3B, 5B,
7A, 8A, 12A, 13A, 19A,
21A, 23A, 24A, 41A, 112B
Loseta final: 1A

Moradores (1d6):

1-2 Cultistas
3-4 Huestes of Bandmor
5-6 Celestiales

RDM: IDEA ORIGINAL DE CIPHERON, TRADUCCIÓN Y MAPA DE
LOSETAS DE KUPARIO (todo muy amateur)



- Matar al líder -
(Aventura Básica del RDM)

Objetivo: Matar al líder

Preparación: Mapa aleatorio

Reglas: Elige un líder de forma aleatoria de las figuras de élite de la facción y mávalo.

Esta aventura está siempre disponible y se puede repetir siempre que se quiera.

Recompensa: 10 de oro ó 2 objetos especiales a tu elección

- Servicio de escolta -

Objetivo: Escolta y protege al Mago

Preparación: Mapa aleatorio

Reglas: Los heroes empiezan la aventura con un Mago como mercenario. El mago debe sobrevivir hasta el final de la aventura.

Recompensa: 10 de oro y el mago se une como mercenario. (pag 74 del libro de reglas de DUN)

- Matar a Gorek -

Objetivo: Matar a Gorek (líder forajido)

Preparación: Los páramos

Facción: Forajidos

Reglas: Gorek es el líder y debe morir. Porta una cimitarra. Tiene "Élite" y "Forzudo" como mejoras gratuitas.

Recompensa: cada heroe gana 1d6 de oro ó 1 poción a su elección

- La Araña -

Objetivo: Matar a la araña gigante.

Preparación: Las alcantarillas

Reglas: La araña gigante es el líder y debe morir. Usa "Veneno paralizante" como mejora gratuita.

Recompensa: 13 de oro ó roba 2 objetos mágicos y elige 1 para quedártelo.

- Maldición de muerte -

Objetivo: Matar al líder

Preparación: Mapa aleatorio

Reglas: Elige un líder de forma aleatoria de las figuras de élite de la facción y mávalo.

Lanza 3d6 al principio de cada ronda, si el resultado es un "triple número" todos los heroes reciben 1 de daño.

Recompensa: roba 2 objetos mágicos y elige 1 para quedártelo

- En la oscuridad -

Objetivo: Mata al líder

Preparación: Mapa aleatorio

Reglas: Elige un líder de forma aleatoria de las figuras de élite de la facción y mávalo. Todas las casillas en esta mazmorra se consideran a oscuras, usa la carta de obstáculo "Oscuridad total" cómo referencia

Recompensa: 1 objeto mágico aleatorio y 5 de oro

- Terror profundo -

Objetivo: Matar al líder

Preparación: Mapa aleatorio

Reglas: Matar a un líder aleatorio de las figuras de élite de la facción.
Penalización de -1 a los test de Valentía.

Recompensa: Anillo de Avatarin ó Anillo de Invisibilidad ó 25 de oro

- La Serpiente -

Objetivo: Matar a la Serpiente monstruosa

Preparación: Mapa aleatorio

Reglas: La serpiente monstruosa es la líder y debe morir.

Recompensa: Roba 3 objetos mágicos, elige 1 para quedártelo. 10 de oro

**- El Gigante -
(Mínimo 30PV)**

Objetivo: Mata al Gigante

Preparación: Mapa aleatorio

Reglas: El gigante es el líder y debe morir.

Recompensa: Máscara del submundo ó 30 de oro

**- El Gusano-
(Mínimo 30PV)**

Objetivo: Matar al Gusano Gigante

Preparación: Mapa aleatorio

Facción: Insectos fantásticos

Reglas: El gusano gigante es el líder y debe morir.

Recompensa: Sangre de unicornio ó Hacha de batallas devora armaduras ó 25 de oro

- Rescatar a los civiles -

Objetivo: Salvar a los civiles

Preparación: El gran castillo

Reglas: Cada heroe empieza con un civil como mercenario gratis. Cada heroe puede tener un máximo de 2 mercenarios en esta aventura.
Deben derrotar al líder aleatorio entre las figuras de élite de la facción.
Debe sobrevivir al menos un civil.

Recompensa: Grimorio ancestral ó 10 de oro por cada aldeano que sobreviva

- Trampas mortales -

Objetivo: Matar al líder.

Preparación: Mapa aleatorio.

Reglas: matar a un lider aleatorio entre las figuras de élite de la facción.
Cada carta de trampa del mazo de obstáculo costará 1 punto de reserva menos (mínimo 1PR).
Los heroes deben desactivar al menos 1 trampa para que cuente como victoria.

Recompensa: roba 2 carta de objeto mágico y elge 1 para quedártela.

- Matadioses -
AVENTURA FINAL RDM:
mínimo 100PV

Objetivo: Mata al Dios primigenio.

Preparación: 1d6
1-3 Pabellones del dolor y el terror
4-6 La ciudad subterránea

Reglas: El dios primigenio es el líder de la facción y debe morir.

Recompensa: Lanza de los dioses ó 50 de oro.
ENHORABUENA!!!

- La Putrefacción-

Objetivo: Mata al Señor de la Putrefacción.

Preparación: Pabellones del dolor y el terror.

Reglas: El señor de la Putrefacción es el líder y debe morir.

Recompensa: Espada ancha rúnica ó 40 de oro

- Elementales-
(mínimo 60PV)

Objetivo: Mata a los 4 elementales.

Preparación: Laberinto de los acertijos.

Reglas: Los heroes se encontrarán 4 elementales (agua, fuego, tierra y aire) en la habitación final. Deben derrotarlos.

Recompensa: Amuleto del Destino ó 40 de oro

- Dragón de Fuego -
(mínimo 60PV)

Objetivo: Mata al dragón de fuego.

Preparación: Cavernas brumosas.

Reglas: El dragón de fuego es el líder de la facción y debe morir.

Recompensa: Armadura del sol ó 30 de oro

- Ojos que vigilan -
(Mínimo 80PV)

Objetivo: Mata a todos los Mil Ojos

Preparación 1d6:
1-3 Pabellón de las ilusiones
4-6 Laberinto de los acertijos

Reglas: hay 3 Mil Ojos en la sala final y deben morir. No hay más monstruos en esa sala.

Recompensa: Bastón de la sabiduría ó 30 de oro

- Los trecios -

Objetivo: Mata al líder

Preparación: La ciudad & Trecios

Reglas: Un Oráculo con 2 puntos de vida extra por cada hero es el líder y debe morir.
Cada vez que alguna carta haga aparecer criaturas lanza 1d6: 1-activa una criatura especial sin coste; 2-6 no pasa nada

Recompensa: 25 de oro

- El Dragón de Hueso -
(mínimo 40PV)

Objetivo: Mata al dragón de hueso.

Preparación: Mazmorra profunda.

Reglas: El dragón de hueso es el líder y debe morir. Tiene la mejora "Ataque doble" de forma gratuita.

Recompensa: espada ancha matademonios ó 30 de oro

- El Dragón de Hielo -
(mínimo 55PV)

Objetivo: Matar al Dragón de Hielo

Preparación: Cuevas yermas

Reglas: el dragon de hielo es el líder y debe morir.

Recompensa: Armadura demoniaca ó 30 de oro

- Cerbero -

Objetivo: Mata al Cerbero

Preparación: Mapa aleatorio.

Reglas: El Cerbero es el lider y debe morir.

Recompensa: Yelmo desviaflechas ó 20 de oro

- Quimera -

Objetivo: Mata a la Quimera

Preparación: Mapa aleatorio.

Reglas: La Quimera es el líder y debe morir.

Recompensa: Libro de los elementos ó 20 de oro

- La Gorgona -

Objetivo: Mata a la Gorgona

Preparación: Bosque del Ocaso.

Reglas: La Gorgona es la líder y debe morir.

Recompensa: Gema explosiva ó 20 de oro

- La Hidra -

Objetivo: Mata a la Hidra

Preparación: Cavernas brumosas.

Reglas: La Hidra es la líder y debe morir.

Recompensa: Espada Ignea de Bonzorg ó 20 de oro

- Cazabrujas -

Objetivo: Mata a los líderes

Preparación: La ciudad & Cazabrujas

Reglas: Los heroes encontrarán 1 Juez, 1 Sacerdote Guerrero y 1 Ogro comebrujas en la habitación final. No aparecen más enemigos en esa habitación.

Recompensa: Roba un objeto mágico al azar. Cada hero gana 1 pto de experiencia extra

- Los elfos oscuros -

Objetivo: Mata al líder.

Preparación: La ciudad subterránea & Elfos Oscuros.

Reglas: Los heroes deben derrotar a un líder al azar entre las figuras de élite de la facción.

Recompensa: Roba 2 objetos mágicos al azar y elige uno para quedártelo.

- El Toro Blindado -

Objetivo: Mata al Toro Blindado

Preparación: Pabellones del dolor y el miedo.

Reglas: El Toro Blindado es el líder y debe morir.

Recompensa: Escudo diamantino ó 25 de oro

- El Cíclope -

Objetivo: Mata al Cíclope

Preparación: Isla desierta.

Reglas: el Cíclope es el líder y debe morir.

Recompensa: Hacha de batalla de Tanelly ó 25 de oro

- La Serpiente alada -

Objetivo: Mata a la Serpiente Alada

Preparación: La gran Madriguera.

Reglas: La Serpiente Alada es el líder y debe morir.

Recompensa: Espada ancha matadragones ó 25 de oro

- El Aguila gigante -

Objetivo: Mata al Aguila gigante

Preparación: La torre de vigilancia.

Reglas: La Serpiente Alada es el líder y debe morir.

Recompensa: Espada ancha matadragones ó 25 de oro

- El Colosal -
(mínimo 50PV)

Objetivo: Mata al Colosal.

Preparación: Isla desierta

Reglas: El Colosal es el líder y debe morir.

Recompensa: Armadura de dragón ó 25 de oro

- Campaña: Pielerverdes I -

Objetivo: Mata al jefe orco.

Preparación: Los Páramos & Tribus de grandes orcos.

Reglas: el jefe orco es el líder y debe morir.

Recompensa: Roba 2 objetos mágicos y elige 1 para quedártelo. Desbloquea la campaña "Pielerverdes II" en el mazo de aventuras.

- Campaña: Pielerverdes II -

Objetivo: Mata al chamán orco.

Preparación: la guarida de los pielerverdes.

Reglas: El chamán orco es el líder y debe morir.

Recompensa: Roba 2 objetos mágicos y elige 1 para quedártelo ó 20 de oro. Desbloquea la campaña: "Pielerverdes III"

-Campaña: Pielerverdes III-

Objetivo: Mata al caudillo orco.

Preparación: La mazmorra profunda & Tribu de los grandes orcos.

Reglas: el caudillo orco es el líder y debe morir.

Recompensa: Campaña completa!!! Roba 2 objetos mágicos y elige 1 para quedártelo, 10 de oro. Cada heroe gana 1 pto de experiencia extra.

-Campaña: La Muerte I-

Objetivo: Mata al nigromante.

Preparación: La cripta de los condenados & Criaturas de la noche

Reglas: El nigromante es el líder y debe morir.

Recompensa: Roba 2 objetos mágicos y elige 1 para quedártelo. Desbloquea la campaña: "La Muerte II"

-Campaña: La Muerte II-

Objetivo: Mata al Vampiro.

Preparación: Pabellón de las ilusiones & Criaturas de la noche

Reglas: El Vámpiro es el líder y debe morir.

Recompensa: Roba dos objetos mágicos y elige 1 para quedártelo ó 20 de oro. Desbloquea la campaña: "La Muerte III"

-Campana: La Muerte III-

Objetivo: Mata al Señor de lo Muertos

Preparación: Pabellones del dolor y el terror & Criaturas de la noche

Reglas: el Señor de los Muertos es el líder y debe morir.

Recompensa: Arco largo de la fatalidad, 15 de oro y una poción de curación.

-Campana: Demoniac I-

Objetivo: Mata al mago del inframundo.

Preparación: Cavernas brumosas & Demonios

Reglas: el mago del inframundo es el líder y debe morir.

Recompensa: roba 2 objetos mágicos y elige 1 de ellos para quedártelo. Desbloquea la campaña: "Demoniac II"

-Campana: Demoniac II-

Objetivo: Mata al Brujo Demonio.

Preparación: Pabellón de las ilusiones & Demonios

Reglas: el brujo demoniac es el líder y debe morir.

Recompensa: roba 2 objetos mágicos y elige 1 de ellos para quedártelo. Desbloquea la campaña: "Demoniac III"

-Campana: Demoniac III-

Objetivo: Mata al Príncipe Demonio.

Preparación: La ciudad subterránea & Demonios

Reglas: el Príncipe Demonio es el líder y debe morir.

Recompensa: roba 2 objetos mágicos y elige 1 de ellos para quedártelo. Desbloquea la campaña: "Demoniac IV"

-Campana: Demoniac IV-

Objetivo: Mata al Señor de la Guerra.

Preparación: La Torre Misteriosa & Demonios

Reglas: el señor de la guerra es el líder y debe morir.

Recompensa: roba 2 objetos mágicos y elige 1 de ellos para quedártelo. Desbloquea la campaña: "Demoniac V"

-Campana: Demoniac V-

Objetivo: Mata al Señor del Placer.

Preparación: Laberinto de los Acertijos & Demonios

Reglas: el Señor del Placer es el líder y debe morir.

Recompensa: Campaña completa!!!! Gran martillo forjados, 20 de oro y un pto de experiencia extra cada heroe

RDM: IDEA ORIGINAL DE CIPHERON, TRADUCCIÓN Y MAPA
DE LOSETAS DE KUPARIO (todo muy amateur)



14A: Habitación del guardia

		D	o		C
					a
D					D
o					o
EN					

Mobiliario: Cama (Ca)
 Salida: Elige 1 puerta (Do)
 Tamaño: 6x6 Habitación

15A: Cámara de tortura

		D	o		
D		M	t		D
o					o
		E	N		

Mobiliario: Máquina de tortura (Mt)
 Salida: Elige 1 puerta (Do)
 Tamaño: 6x6 Habitación

17A: Foso de lucha

		P	S		
P					P
S					S
EN					

Elemento especial: Foso de lucha
 Salida: Elige 1 puerta secreta (PS)
 Tamaño: 6x6 Habitación

35A: Sección inundada

*	*	E	*	*	*
E	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	E
*	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	*
*	E	N	*	*	*

Elemento especial: Sección inundada (todo 35A)
 Salida: elige una flecha de exploración (E)
 Tamaño: 6x6 Habitación

36A: Nido de insectos

		E	N		
E					
					E

Elemento especial: Nido de insecto gigante
 Salida: elige una flecha de exploración (E)
 Tamaño: 6x6 habitación

14B: Plaza abierta

	A		E		
					T
E					
					E
		E	N		

Habitación: Muñeco de entrenamiento (M), Diana de arquería (D)
 Salida: elige una flecha de exploración (E)
 Tamaño: 6x6 habitación

13A: Especial

		P	S		
P		*	*		P
S		*	*		S
EN					

Elemento especial: 1d6: 1-2
Estatua especial(**), 3-4
Cubo gelatinoso (**), 5-6
Bruja y mesa de especias
(Mobiliario) Salida: Elige 1
puerta secreta (PS)
Tamaño: 6x6 habitación

17B: Habitación de cloaca

D	O	*	*		D
		*	*		O
*	*	*	*		
*	*	*	*		
		*	*		D
EN					O

Reglas especiales: Los
espacios con agua (*) son
considerados terreno
difícil
Salida: Elige 1 puerta (DO)
Tamaño: 6x6 habitación

8B: Letrina

		D	O		
	L	L			
	L	L			
					D
					O
	E	N			

Furniture: Letrina (L)
Salida: Elige 1 puerta(DO)
Tamaño: 6x6 Habitación

7B: Cocina

D	O		C	C	
D					D
O					O
	E	N			

Mobiliario: Cocina (C)
Salida: Elige 1 puerta
(DO)
Tamaño: 6x6 Habitación

8A: Maquinaria

		D	O		
			P		
D					D
O					O
		E	N		

Elemento especial: Palanca (P)
Salida: Elige una puerta (DO)
Reglas especiales: Solo puedes
salir rotando la entrada hacia
una de las puertas P.
Tamaño: Tamaño especial.

7A: Magia

		P	S		
P		C	M		P
S		C	M		S
		E	N		

Elemento especial: 1d6:
1-3 Círculo mágico (CM),
4-6 Sala de los espejos
Salida: Busca una puerta
secreta (PS)
Tamaño: 6x6 Habitación

24A: Vía muerta

EN	A
	L
P	P
S	S

Elemento espacial:
Altar (AL)
Salida: Busca 1 puerta
secreta (PS)
Tamaño: 2x4 pasillo

24B: Alcantarilla

EN	
	E
E	
	E

Salida: Flechas de
Exploración Arrows (E),
elige 1
Reglas espaciales: Toda
la loseta es terreno difícil
Tamaño: 2x4 pasillo

28B: Dormitorio

D	O	A	R
D			D
O			O
EN	C	C	a

Mobiliario: Cama (Ca),
Cofre (C), Armario (AR)
Salida: elige 1 puerta
(DO)
Tamaño: 4x4 habitación

20A: Biblioteca

	D	O	
D			D
O	*	*	O
EN		D	O

Furniture: 1d6:
1-4 Biblioteca (**), 5-6
Alambique (**)
Salida: elige 1 puerta (Do)
Tamaño: 4x4 habitación

22A: Alimañas

EN	
E	
	E
E	E

Elemento especial 1d6:
1-3 Ratas (Alimañas)
4-6 Enjambre (Alimañas)
Salida: elige 1 flecha de
exploración (E)
Tamaño: 2x6 Pasillo

22B: Alcantarilla

EN	
	E
E	E

Reglas especiales: toda la
loseta es terreno inundado
Salida: elige 1 flecha de
exploración Arrow (E)
Tamaño: 2x6 Pasillo

12A: Trono Mágico

		T		D	O
D					D
O					O
EN				E	

Elemento especial/
Mobiliario:
Trono mágico(M),
Estatuas (E)
Salida: Elige 1 puerta(DO)
Tamaño: 6x6 Habitación

12B: Taberna Enana

F	F	A	R	D	O
F	F				
					D
A					O
R					
		E	N	D	O

Mobiliario: Chimenea (F),
2x Armario (AR)
Elemento especial:
Taberna enana
Salida: Elige 1 puerta(DO)
Tamaño: 6x6 Habitación

23A: Niebla mística

EN	
	D
D	O
O	
D	O

Elemento especial: Niebla
misteriosa en toda la
loseta
Salida: Elige 1 puerta(DO)
Tamaño: 2x6 Habitación

19A: Pabellón de los acertijos

EN	D	O	
			D
			O
	D	O	

Elemento espacial:
sala de los enigmas
Regla especial: Todas las
puertas (DO) son puertas
con enigma
Salida: Elige 1 puerta(DO)
Tamaño: 4x6 Habitación

18A: Comedor

	D	O			A
D		C	C		D
O		C	C		O
		E	N		

Mobiliario:
Comedor (C), Ánforas (A)
Salida: Elige 1 puerta(DO)
Tamaño: 6x6 Habitación

21A: Aventurero muerto

EN	
	A
	E
E	
E	E

Elemento especial:
Aventurero muerto (A)
Salida: elige 1 flecha de
exploración (E)
Tamaño: 2x6 Corridor

41A: Encrucijada

EN	
	E
E	

Salida: Elige 1 flecha de exploración (E)

Reglas: Baraja el restante mazo de mazmorra en 2 mazos de igual tamaño y ponlos en cada flecha de exploración. Los heroes deciden la dirección con el riesgo que conlleva...

Tamaño: 2x3 pasillo

21B: Alcantarilla

EN	
D	D
O	O
D	O

Reglas especiales: toda la loseta es terreno difícil

Salida: elige 1 puerta (Do) Tamaño: 2x6 pasillo

18B: Alcantarilla mohosa

M	M		*		D
M	M	*	*		O
D		*	*	*	*
O		*	*	*	*
		*	*		D
EN		*	*		O

Elemento especial: Moho (M), el agua(*) se considera terreno difícil
Salida: Elige 1 puerta(DO)
Tamaño: 6x6 Habitación

19B: Burdel orco

D	O		O
D			
O			
	E	N	

Elemento especial: Burdel orco (O)
Salida: elige una puerta (DO)
Tamaño: 4x6 habitación

23B: Alcantarilla

EN	
D	D
O	O
D	O

Reglas especiales: Toda la loseta se considera terreno difícil
Salida: Elige 1 puerta(DO)
Tamaño: 2x6 pasillo

4A: Murciélagos

EN	
	E
E	
E	E

Elementos especiales: Murciélagos
Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 2x6 pasillo

26A: Entorno salvaje

			EN
E			
			E
E			

Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 4x10
Exterior

25A: Entorno salvaje

			EN
E			
			E
		E	

Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 4x10
Exterior

29B: Entorno salvaje

EN	
	E
E	
E	E

Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 2x6
Pasillo exterior

36A: Madriguera de gran criatura

		E	N		
					V
E					C
					E

Elemento especial:
Madriguera de gran criatura, Veta de cristales (VC)
Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 6x6 Habitación

35A: Monstruo acuático

			E		
E					
					E
		E	N		

Elemento especial:
Monstruo acuático
Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 6x6 Habitación

35B: Hoguera

		D	O		
D			H		D
O					O
		E	N		

Mobiliario: hoguera (H)
Salida: elige 1 puerta (Do)
Size: 6x6 Habitación

36B: Prisión

P	P				
P	P				
D					D
O					O
			E	N	

Elemento especial:
Prisión (P) 1d6:
1-2 Dama, 3- 4 Civil, 5-6
Guerrero
Salida: elige 1 puerta (Do)
Tamaño: 6x6 habitación

6A: Cripta

D		D	O		D
O					O
C					C
C					C
E	N				DO

Elemento especial:
Cripta (C) Salida: elige
1 puerta (Do)
Tamaño: 6x6 Habitación

5A: Fuente

D	O		F	F	F
			F	F	F
D					D
O					O
			E	N	

Elemento especial:
Fuente (F)
Salida: Elige 1 puerta
(DO)
Tamaño: 6x6 habitación

5B: Magia

		S	D		
P		M			P
S					S
			E	N	

Elemento especial:
Espejo mágico (M)
Salida: busca 1 puerta
secreta (PS)
Tamaño: 6x6 habitación

6B: Armería

D	O	F	o		
					A
					r
					D
E	N				O

Mobiliario: Armería (Ar),
Forja (Fo)
Salida: elige 1 puerta (Do)
Tamaño: 6x6 habitación

34A: Setas

E	N	
S		
S	E	
E	E	

Elemento especial:
Setas (S)
Salida: elige 1 flecha de
exploración (E)
Tamaño: 2x6 pasillo

31A: Entorno salvaje

					E		
E							
							E
EN							

Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 8x10 Exterior

34B: Suelo en llamas

EN	
E	E
E	E

Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Elemento especial: Suelo ardiente
Tamaño: 2x6 Pasillo

31B: Mina

					E		
E							
							E
EN							

Elemento especial: Mina
Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 8x10 exterior

32B: Entorno salvaje

E							E
E							
							E
EN							

Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 8x10 Exterior

32A: Entorno salvaje

E				*	*		E
				*	*		
				*	*		
				*	*		
E				*	*		E
				*	*		
*	*	*	*	*	*		
*	*	*	*	*	*		
EN							E

Elemento especial: las casillas con agua (*) son terreno difícil
Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 8x10 Exterior

33A: Mercader errante

EN	
	E
M	
E	E

Elemento especial: Mercader errante (M) – Pon un civil en M
Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 2x6 pasillo

38A: Corredor estrecho

EN
E
E

Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 1x6 pasillo

27B: Entrada

D	O		
	B	B	
	B	B	
E			
N			D
			O
	P	P	
	P	P	
D	O		

Mobiliario: Pozo (P), Barriles y cajas (B)
Salida: elige 1 puerta(Do)
Tamaño: 4x10 Habitación

28B: Mamíferos peligrosos

			EN
E			
			E
	E		

Elemento especial:
Mamíferos peligrosos
Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 4x10 Exterior

30B: Carromato

EN	
	E
E	
C	
a	E

Mobiliario: Carreta de caballos (Ca)
Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 2x6 exterior/pasillo

30A: Plantas y raíces

EN	
E	
	E
	E

Special Element: 1d6: 1-3
Plantas carnivoras, 4-6
Enredareras
Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Tamaño: 2x6 pasillo

27A: Establos

			EN
S	S	S	
S	S	S	E
S	S	S	
E			E

Mobiliario: Establos (S)
Salida: elige 1 flecha de exploración (E)
Size: 4x10 exterior

4-6 Grasping Roots?????

15B: Desembarco

			E		
					E
E					*
*	*	*			*
*	*	*	E	N	*
*	*	*	*	*	*

Salida: elige 1 flecha de exploración (E)

Reglas: Las casillas de agua (*) son terreno difícil

Tamaño: 6x6 habitación

29A: Pasillo vacío

EN	
D	D
O	O

Salida: elige una puerta (DO)

Tamaño: 2x6 pasillo

28A: Entorno salvaje

			EN
			E
E			
E			E

Salida: elige 1 flecha de exploración (E)

Tamaño: 4x10 exterior

2B: Entorno salvaje

							E
E							E
EN							E

Salida: elige 1 flecha de exploración (E)

Tamaño: 8x10 exterior

112B: Gran Tesoro

G	E
EN	E

Elemento especial: gran tesoro (G)

Salida: elige 1 flecha de exploración (E)

Tamaño: 2x2 habitación

4B: Corredor tortuoso

EN	
D	D
O	O
D	O

Salida: elige una puerta (Do)

Reglas: Toda la loseta es terreno difícil

Tamaño: 2x6 pasillo

2A: Habitación grande

F	F			D	O		
F	F						
D							D
O							O
			E	N			

Mobiliario: Chimenea (F)
Salida: elige una puerta(Do)
Tamaño: 8x10 habitación

13A/15A: Pabellón sangriento

		D	O		
					D
D					O
O					
D					
O					D
					O
			E	N	

Salida: elige una puerta(Do)
Tamaño: 6x12 Habitación, hecha con 2 losetas

Abreviaturas

“DO” – Pon una puerta en la/s casilla/s.

Si el heroe la abre, pon una nueva loseta que encaje en el espacio "EN" con la puerta

"PS" - Puerta secreta

“E” – Pon una flecha de exploración en esta casilla

“EN” – Pon la ficha blanca de inicio de misión en esta casilla si es la loseta inicial.

Lo heroes DEBEN entrar en las losetas por las casillas marcadas con "EN"