

ZONA
FANTASTICA

ACCESO

TERRENO DE

ZONA DE
INICIACION

POSADA,
Opcionalmente.
Si se
permanecen tres
turnos se ganan
dos puntos en
fuerza.



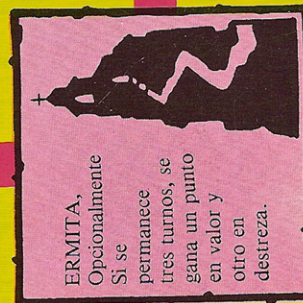
RIO
Quien pasa por aqui
pierde cuatro
turnos.



Puedes trasladarte a
otro terreno mágico
que se halle en el
tablero en el turno
siguiente.

TERRENO
MAGICO

ERMITA,
Opcionalmente
Si se
permanece
tres turnos, se
gana un punto
en valor y
otro en
destreza.



MANANTIAL
Opcionalmente
Si se
permanece un
turno, se gana
un punto de
fuerza.



MONASTERIO,
Opcionalmente.
Si se permanece aqui seis
turnos, se ganan dos puntos
en fuerza e inteligencia y
uno en valor.



ZONA
FANTASTICA

ACCESO

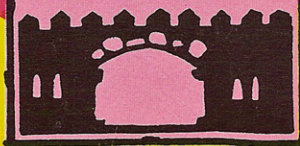
TERRENO DE

ZONA DE
INICIACION

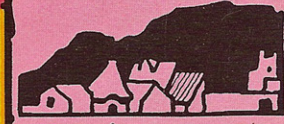
NIEBLA
Quien pasa por
aquí pierde dos
turnos.



ENTRADA A LA
ZONA DE
INICIACION.



ALDEA,
Opcionalmente.
Si se permanece tres
turnos se ganan dos
puntos en inteligencia.



Puedes trasladarte a
otro terreno mágico
que se halle en el
tablero en el turno
siguiente.

TERRENO
MAGICO