

RESUMEN DE TURNO

1. Coge la moneda y DIBUJA un CÍRCULO: la sala.
2. Decide quién será el LÍDER.
3. TIRA en la tabla SALAS DE LAS CATACUMBAS para saber qué oculta (ver pág. 25)
4. Sigue las instrucciones de la sala para RESOLVER ENCUENTROS, o determinar lo que DESCUBRES (normalmente, lanzando 1d6).
5. Revisa los SÍMBOLOS a pie de página:



Pequeños hallazgos
(pág. 48)



Gasta 1 de combustible
(pág. 11)



Tirada de desorientación
(pág. 14)

6. TIRA para ver las CONEXIONES de la sala y ESCOGE UN RUMBO.
7. Anota tu COMBUSTIBLE, NUEVO EQUIPO, PEQUEÑOS HALLAZGOS, INCIENSO, PG A ENEMIGOS, PX...
8. TIRA por DESORIENTACIÓN si tienes que hacerlo.
9. DIBUJA una flecha en la marca por la que finalmente vayas a entrar a la nueva sala...
- y 10. VUELVE AL INICIO DE TURNO.

Algunos símbolos que pueden ayudarte:

Pon una R para indicar el Rumbo inicial que quieres seguir.

Pon una ➡ sobre la marca que finalmente indique tu dirección a seguir.

Si superas una tirada de ☉ y sigues tu rumbo marcado, tacha el símbolo para saber que es una sala explorada con éxito ☉

Si no la superas, la próxima vez que visites la sala tendrás que volver a tirar por desorientación.

Utiliza IIII para marcar el gasto de unidades de combustible, PG, PX, nivel de Miedo, etc. O quizá prefieras 000 que rellenar. Sea como sea, lleva un recuento fiable de tus recursos.