



Las pequeñas poblaciones cercanas al río 'Bruma están sufriendo de un tiempo a esta parte los ataques de unos extraños seres espectrales envueltos en fuego, denominados Cenicientos. Los lugareños afirman que una antíquisima tumba ha sido profanada por esbirros del Caos, desatando una olvidada maldición. Vuestra misión es acabar con aquel o aquellos que ha despertado a tales ancestrales criaturas. Recibiréis 200 Monedas de Oro cada uno por terminar con el terror de los Cenicientos.



- A- Al abrir esta puerta los héroes podrán comprobar que la sala a la que conducía se ha derrumbado, siendo imposible entrar en ella.
- B- En la tumba hay un pergamino de hechizo Dormir
- C- En la chimenea un abundante fuego calienta la estancia. Al penetrar el primer Héroe en ella surgen de la chimenea dos criaturas cadavéricas envueltas en fuego: los cenicientos.
Sus valores son Cuerpo 3 Mente 0 Ataque 3 dados Defensa 4 dados Mueven 6 espacios (levitan, con lo cual ignoran las trampas de pozo abiertas)
Además son inmunes a los ataques de fuego
Cada vez que llegue el turno del Malvado Brujo podrá lanzar un dado, si sale una calavera podrá hacer surgir otro ceniciento de la chimenea (hasta un máximo de 6) Los cenicientos no pararán de salir de la chimenea hasta que sea eliminado el Brujo de Caos que los controla, momento que desaparecerán. Utiliza las figuras de esqueletos como cenicientos.

D- El cofre tiene 100 monedas de oro y una Pócima Curativa

E- Estos zombis son de anteriores héroes que penetraron en los dominios subterráneos. Gracias a la magia y la alquimia sus atributos han sido modificados:

Cuerpo 3 Mente 0 Movimiento 6 Ataque 4 dados Defensa 4 dados. Si el ataque del zombi consigue hacer al menos un punto de daño puede volver a atacar una segunda vez con la mitad de dados.

F- Sobre la mesa hay una pócima Mágica de Batalla y una de Restauración Menor

G- El cofre tiene una trampa de gas que afecta a todos los Héroes y Monstruos de la habitación. A menos que saquen una calavera (blanca o negra) quedan paralizados inmediatamente y pierden el próximo turno. El cofre contiene 50 monedas de oro y Polvos de Invisibilidad

H- Dentro de la tumba hay una Daga Mágica y 25 monedas de oro.

I - En la armería hay un arco compuesto y una ballesta.

J- El cofre tiene una trampa de flecha que quita 1PC. En su interior hay un pergamino de Tempestad y uno de Piel de Roca

K- En esta sala se encuentra el Brujo de Caos (marcado con la letra X) responsable del despertar de los Cenicientos. Sus valores son los habituales en los Brujos de Caos aunque además de conocer tres hechizos de Caos, conoce los tres de Fuego. Al morir, el Brujo de Caos dejará caer el Tesoro Estrella de Fuego

Monstruo errante: Ceniciento. En caso de haber seis criaturas de este tipo en juego, el monstruo errante será un orco.

