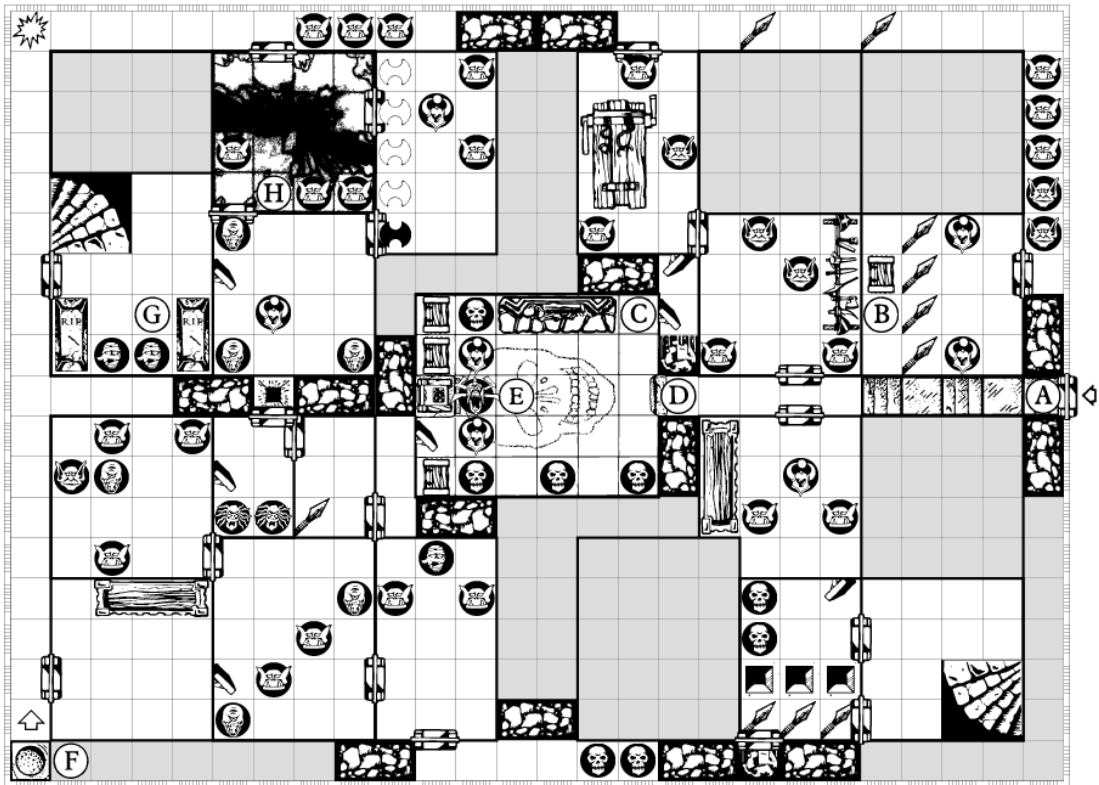


Eterna.

le matareis antes de tiempo...



Vuestro compañero se llama Alfred Sitigum, tiene los atributos de un explorador mercenario, y debe sobrevivir al menos hasta que rompa el sello.

A:Esta es la puerta principal de la cupula,cuando se rompa el sello magico,los enemigos escucharan un grito atronador proveniente de la Cupula,y empezaran a entrar por esa puerta,funcionara de la siguiente forma al comienzo del turno del Malvado Brujo tirara 2/6 y podra canjear lo que saque por criaturas es decir:

- 1 Punto:goblin
- 2 Puntos:orcs
- 3 Puntos:Fimir
- 4 Puntos:Caballero del Caos

Ej:Saca un 8 ,decide sacar un Cab del caos ,2 goblins y un orc,total 8 puntos.

B:Este cofre contiene 250 monedas,pero si no busca trampas antes,aparecera un monstruo Errante.

C:Esta parte de la pared tiene un dibujo en el cual en caja un joya.Esta la lleva el compañero explorador en la mochila,no dice de donde la sacó, solo dice que fue muy cara,que la pago con sangre.Al introducirla romperá el sello magico,y un grito potentísimo sonará por todas partes,todos los jugadores tiran un dado de seis por cada punto de mente que posean, pierden un punto de mente por cada uno que saquen. Una vez que todos atraviesen la puerta esta se cerrará quedando bloqueada para siempre.

D:Esta puerta es de solida piedra,lisa y muy fria al tacto..en ella se puede leer en un adiomá antiguo:
“Aquí descansa La Reina Azul,La Reina Eterna.”

E:Esta Gárgola representa a la Reina Azul.Al quedar encerrada no pudo cumplir su parte con los poderes del caos,y estos mismo poderes como castigo,la transformaron en una criatura deforme y monstruosa,sedienta de sangre:

Mov: 10 Ataques:5/2 Defensa:5 Cuerpo:5 Mente:3

Posee 2 Hechizos del caos:Miedo,Llamada de los muertos.Ademas puede volar y colocarse donde quiera en la habitación,en lugar e atacar.La Reina azul atacará todo ser con vida que tenga cerca,ya sea Heroes o pieles verdes.Los dos caballeros del caos son no muertos y no le interesan,ella quiere sangre!!

Los cofres de la habitación contienen 600 monedas cada uno,cada Heroe solo puede llevar uno,y mientras lleven el peso del oro solo avanzarán con un dado.Si lo jugadores piden tesoro hayan dos pocimas de 3 puntos de cuerpo cada una.

F:Esta es una trampa comun de bola gigante,se activará cuando el ultimo jugador haya llegado al pasillo central.Una vez impacte contra la pared el camino quedará bloqueado.

H:estos Orc son arqueros.

G:La puerta de esta habitación está bloqueada,si un jugador intenta abrirla,perderá el movimiento.Estas tumbas son de piedra,si los jugadores deciden abrirlas despertarán a las momias,cuando acaben con ellas descubrirán un mapa del tesoro.