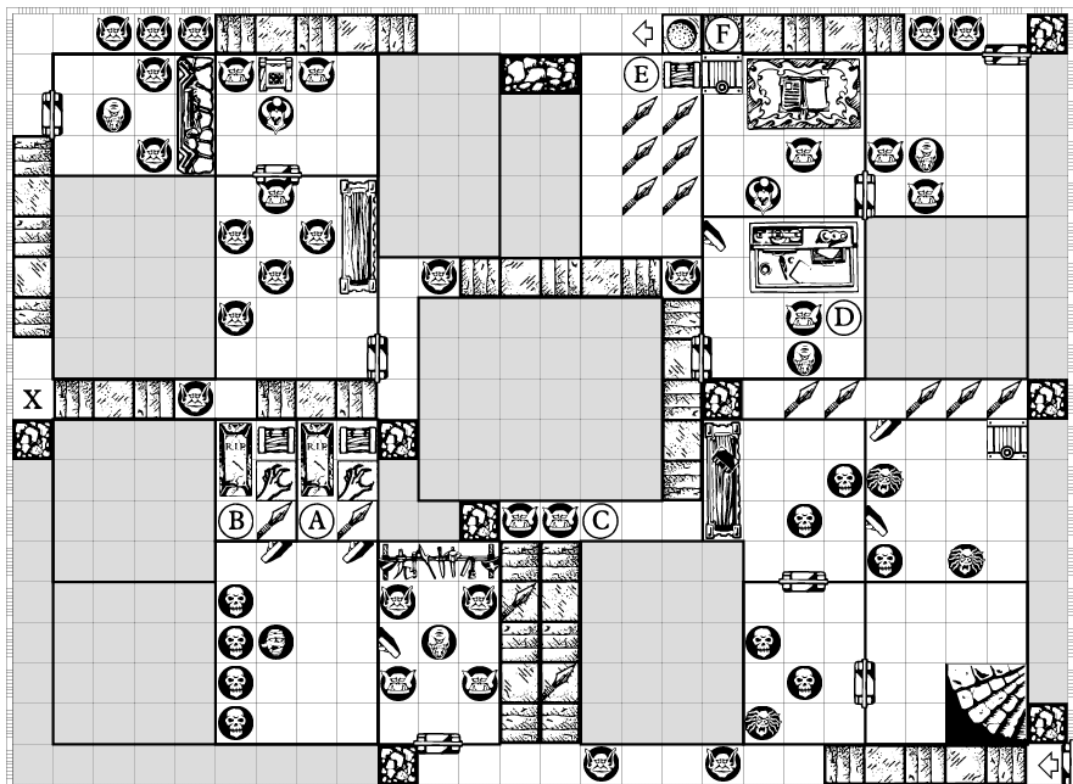


Los mil y un escalones...

Os encontráis en una posada, después de varios días de vuestra ultima aventura, cerca de vuestra mesa, un hombre encapuchado os mira, tiene la cara escondida en la oscuridad que genera su capucha pero parece que los ojos le brillan, rojos, como si fueran dos rubies. AL levantaros os sigue hasta vuestras habitaciones, quiere algo.

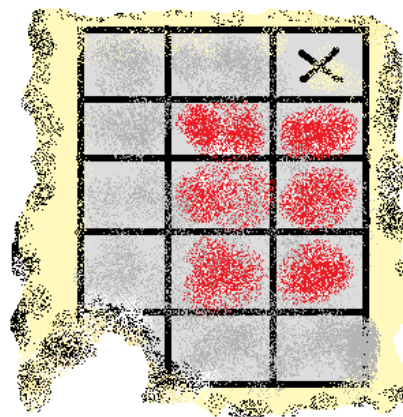
Comienza su historia con la leyenda de una poderosa reina, de la cual se decía que era la mas bella del mundo, La Reina Azul, así se llamaba, gobernaba una antigua ciudad de Tilea, Tanto se amaba así misma que lo que mas temía era envejecer, de esta forma el Caos encontró su debilidad y ella se dejo seducir, a cambio de oscuros sacrificios de Oro y Sangre ella seria joven eternamente. Pero el precio fue caro, su pueblo, los sacrificios cada vez eran mas frecuentes hasta el punto que se formo una revuelta por toda la ciudad y la Reina fue sellada con magia en su torre junto a todas sus riquezas y sus seguidores mas leales. Con esta maldición eterna, dentro de sus murallas, la ciudad tileana fue desapareciendo y poco a poco tomada por las bandas de orcos y goblins, hasta convertirse en una fortaleza ruिनosa en mitad del desierto, feudo de estas viles criaturas.

Vuestro nuevo amigo os propone asaltar la ciudadela por un camino secreto que ha descubierto en un antiguo manuscrito de la Biblioteca Imperial, en el se explica como entrar y romper el sello de la sala del trono donde se esconden las riquezas de la Reina Azul,



Vuestro compañero se llama Alfred Sitigum, tiene los atributos de un explorador mercenario. Debe sobrevivir o la misión se dará por perdida.

A y B: Estas son las tumbas de los dos hijos de la Reina, fueron sacrificados cada uno por cien años de juventud, cuando los heroes acaben con los zombis niños hallaran un colgante con valor de 100 monedas en el cuerpo de la niña y un trozo de papel en el cuerpo del niño...



C: Estos orcs estan equipados con arcos.

D: Cuando los jugadores pidan tesoro hallaran un frasco con un color oscuro dentro, tendra la opcion de llevarlo consigo o tomarselo, de hacerlo, un ser magico podra reponer un hechizo que haya usado en el reto, si es un ser no magico el estomago le ardera y perdera un turno y un punto de cuerpo.

E: Este cofre pertenencia al Principe Zileto, hijo de la Reina, contiene una espada larga y cien modenas de oro.

X y F: Cuando un jugador pase por la X, activara la trampa de bola, el no podra verla ,pero si escuchara el ruido de la bola golpear contra el suelo cada vez mas cerca...La bola avanzara normalmente en el turno del Lord Brujo y seguira su camino hasta la puerta inicial golpeando todo lo que encuentre en su camino(mostruos y heroes).