

# HEROQUEST

LORETOMO 25° ...



*Habían transcurrido más de una veintena de años desde la última vez que Mentor nos convocó. Tras la misión en la que enfrentamos y derrotamos a los cuatro generales de Morcar, el Imperio estaba gozando de años de paz. Los no-muertos y los Guerreros del Caos parecían ser sólo un recuerdo del pasado mientras que pequeños grupos de orcos y sus ataques ocasionales eran lo único negativo de lo que el ejército tenía que encargarse, pero no suponía gran esfuerzo. Éramos conscientes de que antes o después tendríamos que oír hablar de Morcar y de sus malvados planes de nuevo, sin embargo la larga espera nos hacía pensar que Morcar podría estar renunciando definitivamente a la conquista del Imperio o que estuviese desviando su atención hacia tierras que no conocíamos; pero tan pronto como Mentor nos convocó, su voz preocupada nos hizo entender que una nueva amenaza acechaba al Imperio:*

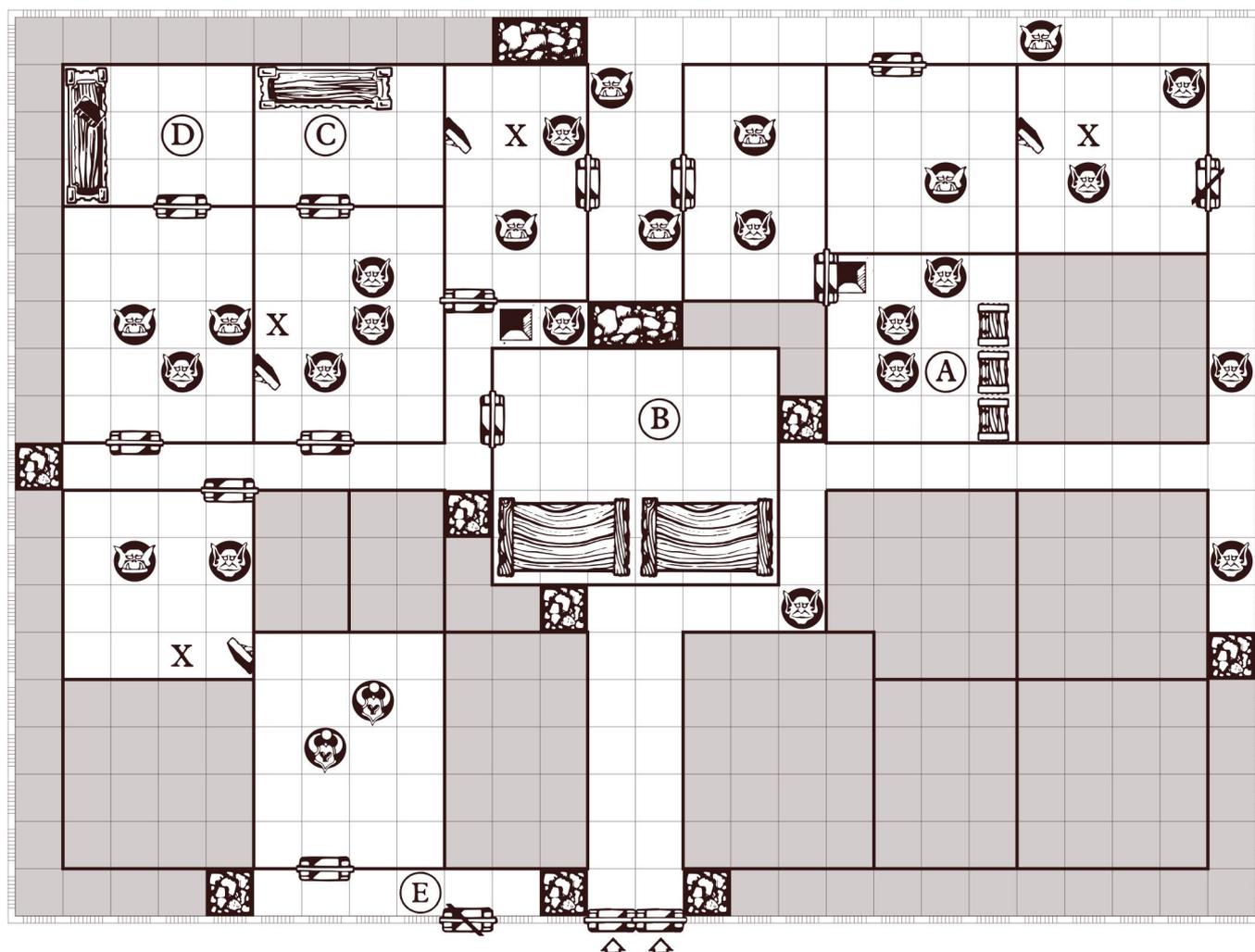
*"Amigos, una vez más necesito vuestra ayuda. Hace algún tiempo las páginas del Loretomo se han vuelto de color gris, y con el pasar de los días la tinta se clarea hasta desaparecer. No obstante, el algunas páginas está escrito que tal suceso es causado por las acciones de Dionisus, un hechicero del Caos. Él es conocido por su habilidad de controlar el tiempo y las mentes, pero jamás se le había considerado una amenaza real... hasta ahora. Parece ser que Dionisus quiere crear una copia del Loretomo y que a través de un hechizo ha logrado adquirir parte de su poder. Las páginas del Loretomo se quedan en blanco y yo no sé si él está actuando por voluntad propia o todo es obra de Morcar. Es sabido que Dionisus ha logrado que muchos nobles del Imperio le sigan en su engañoso propósito, convencidos de que el nuevo Loretomo, creado para celebrar el 25 aniversario de la coronación del Rey Magnus, traerá nueva gloria al Imperio; muchos han contribuido donando objetos valiosos y oro. Pero a causa de los extraños eventos recién ocurridos, unos pocos han conseguido abrir su ojos y descubrir el engaño y ahora piden que se les devuelva lo que habían donado. Vuestro cometido es llegar al castillo de Dionisus que está situado en la que fue la Tierra de los Gnomos, también conocida como Gnome-Zone, para descubrir cuales son sus intenciones reales y detenerlo antes de que la situación se vuelva irreparable. Ahora id, amigos míos, la salvación del Loretomo depende de vosotros!"*

----- ★ -----  
*Notas finales:*

*Este reto no tiene intención de ofender ni juzgar a ninguna persona o evento;  
fue creado con la única intención de entretener y disfrutar.*

*Idea y realización por Lestodante  
El mapa fue creado con el software HeroScribe  
Versión española traducida por Danstructor  
Imagen de portada por Christopher Lue-Quee*





## Loretomo 25° ...

*"Habéis llegado al lugar conocido como Gnome-Zone, la Tierra de los Gnomos. Encontrad a Dionisus y detened su estúpido proyecto de una vez por todas. Si un nuevo Loretomo fuese creado, sería alimentado por los poderes del Caos y las consecuencias podrían ser desastrosas."*

### Notas

- X Indica el lugar en el que los héroes encontrarán a Dionisus; cada vez que sufra un impacto, escapará por un pasadizo secreto (colocar la ficha entonces). En cada encuentro, Dionisus lanzará uno de sus hechizos. Los jugadores no deben saber los puntos de cuerpo y mente de Dionisus. Sus atributos son los siguientes:
- Movimiento: 8 Ataque: 2 Defensa: 3 Cuerpo/Mente: ilimitado
- A Cada cofre contiene 200 monedas de oro. Seguramente debe ser el oro que muchos nobles del Imperio donaron a Dionisus y ahora están reclamando.
- B Esta habitación parece un laboratorio. En una de las mesas esta una máquina muy extraña: tiene escrito "3DPRINT" en su lateral. En la otra mesa hay pequeñas estatuas hechas de un material gris desconocido, pero no parecen tener ningún valor.
- C En este armario hay algunas cajas rotas. Parece que han sido destruidas pero aún se puede leer "HQ25TH" en ellas. ¿Cuál es el significado de estas extrañas inscripciones?
- D En los estantes puedes ver cajas nuevas a estrenar en las que se puede leer "HQ30TH". Extraño!
- E Esta puerta está oculta y es la salida secreta que lleva al exterior; Dionisus la utiliza para escapar. El reto acaba aquí, lee en voz alta el texto de la siguiente página a los jugadores...

Mostro errante: Goblin.



"Dionisus ha escapado. Ha sido capaz de engañaros y se ha escabullido por una puerta secreta entre las rocas. Los Guerreros del Caos le han cubierto las espaldas tras escapar para que tenga vía libre, lo cual significa que los poderes del Caos están con él.

De todas formas tu intervención no ha sido en vano: mientras captabas la atención de Dionisus se distrajo del su plan con el Loretomo y yo fui capaz de dar poder de nuevo a sus grises páginas. En esta acción fui ayudado por Boris, un joven mago muy prometedor.

Sin embargo, desde tierras lejanas, los rumores dicen que muchos se están preparando para perseguir a Dionisus, porque su engaño se extendió incluso más allá de los abismos del Imperio, mientras otros están listos para permanecer a su lado.

Quizá cuando la helada brisa del invierno regrese tengamos que ocuparnos de él y sus malvados planes de nuevo. Lo que vendrá despues será una nueva era plagada de batallas. Serán unos contra los otros. Y vosotros, mis valientes amigos, sereis una pieza importante para la supervivencia de nuestro mundo.

Con estas tristes palabras me despido, mis queridos amigos.

Estad preparados para los días que se avecinan."



*¿Continuará?...*

## Hechizos de Dionisus

### Retrasar



Dionisus tiene la habilidad de retrasar los eventos. Lanza este hechizo y tira 1 dado de 6. Desde ahora cada daño causado por el ataque de un héroe será retrasado tantos turnos como muestre la tirada del dado. El efecto termina en cuanto los héroes no puedan ver ningún monstruo más.

### Desequilibrio



Este hechizo afecta al equilibrio de un héroe. La víctima tendrá dificultades para mantener la estabilidad y todas sus acciones se realizarán tirando un dado menos de lo normal. Despues de cada turno del Master, tira 3 dados de combate. Si el resultado es de al menos dos escudos negros, el efecto del hechizo termina.

### Tranquilidad



Engaña a cualquier héroe, el cual quedará convencido de que todo va bien. El héroe saldrá de la habitación y se verá forzado a intentar regresar al lugar de inicio. Mientras retrocede ningún monstruo le atacará. El hechizo termina cuando los dados muestren el número de sus puntos de mente o cuando llegue a las escaleras.

### Pergamino Encantador



Utiliza este pergamino mágico contra el Mago o el Elfo. Las escrituras encantarán al héroe que intentará descifrarlas en vano. El héroe permanecerá quieto y no podrá realizar ninguna acción. Despues de 4 turnos jugados por el Master, el héroe volverá a la normalidad y descubrirá que solo ha perdido el tiempo.