

## LAS HIERBAS ROBADAS

Creado por Armiger Regis

Desde los más alejados confines, desde la legendaria Cathay o de la tórrida Arabia, los comerciantes traen diversas e insólitas plantas destinadas a nutrir la afamada Botica Imperial. Allí, los apotecarios elaboran pócimas y ungüentos siguiendo recetas transmitidas con celo de generación en generación. Los costosos y largos trayectos hacen que cualquier pérdida de mercancía sea un grave perjuicio para la labor de estos sabios personajes.



### Como se juega a esta aventura

Este es un reto creado para jugarse con las reglas de la web "Heroquest.es" y que se encuadra en la época ó "Los hechiceros de Morcar". El objetivo principal de la aventura es recuperar los tres arcones con hierbas robadas destinados a la Botica Imperial. También se puede intentar matar al chamán orco

para conseguir una recompensa extra. Dos novedades tendrás que tener en cuenta:



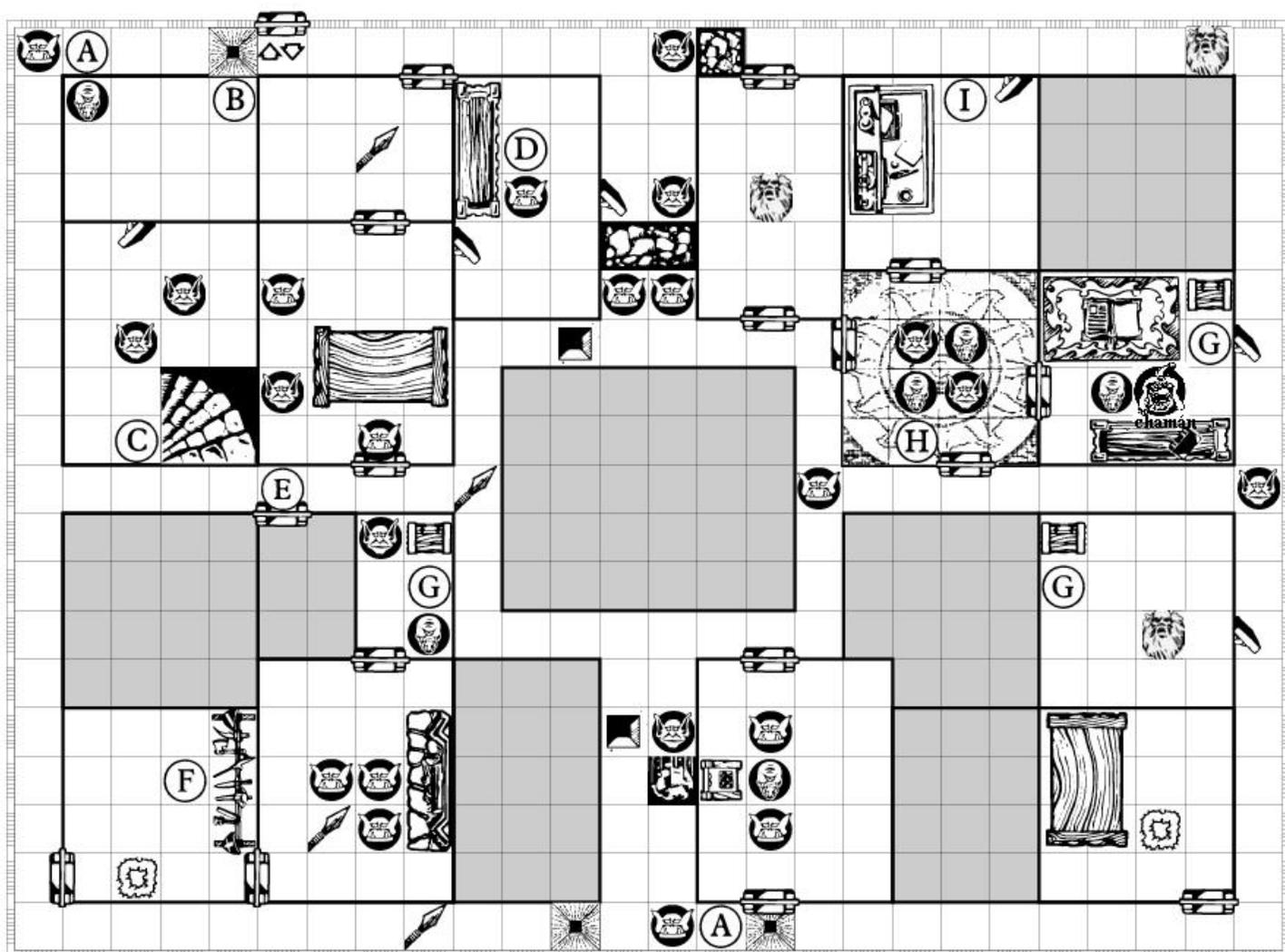
### El Vórtice Dimensional:

Esta es la peligrosa entrada a otro plano de la existencia y sirve de entrada a entidades provenientes del mismo. Cada vez que un Héroe o Monstruo pase del ante de él deberá tirar un dado de combate: si sale cualquier calavera el vórtice lo absorberá. El infortunado deberá permanecer en el Otro Mundo hasta que saque un 6 con un dado numérico. Cuando vuelva habrá perdido un Punto de Mente por la ominosa experiencia al otro lado

### Las Ánimas en Pena:



Fantasmagóricas entidades compuestas por ectoplasma (y por tanto físicas) llegadas del Otro Mundo. Atacan con la mente aunque ellas debido a su constitución antes aludida pueden ser atacadas con daño físico. El icono es el propio del Brujo de las Tormentas. Utiliza las figuras de los Hechiceros de Morcar para representarlas.



*Un cargamento de valiosas hierbas destinado a la Botica Imperial ha sido interceptado por una banda de salteadores liderados por un chamán orco. Son tres los arcones sustraídos, por lo que se pagará 300 monedas de oro por cada uno de los que se devuelva. El chamán no es excesivamente poderoso y aunque no es el objetivo principal, se pagará 100 monedas de oro a quien traiga su cabeza, sin embargo debéis saber que su guarida se asienta sobre una peligrosa fisura que permite el paso a entidades sobrenaturales del Plano Etéreo.*

A-Estos orcos están armados con ballestas por lo que pueden atacar a distancia

B-Este foso cae en rampa hacia la habitación de al lado. El héroe que caiga en esta trampa quedará atrapado en el cubil del finir. La única manera de salir es a través de la puerta secreta que la conecta con la sala contigua. Cabe señalar que tanto la habitación del finir como la de los dos goblins se encuentran a un nivel inferior que el resto del



tablero, por tanto si alguien utilizara el hechizo de atravesar la roca desde habitaciones situadas más arriba sufriría el mismo daño que el causado por el pozo de tinieblas.

C-Estas escaleras conectan la habitación con el pasillo

D-En el armario hay una pócima de resistencia al fuego

E- Este es el vórtice dimensional

F-En esta armería hay un Gran Mangual

G-Estos son los arcones de hierbas. Cada Héroe puede portar uno a la vez pero moverá la mitad.

H- Esta sala es mágica. No se pueden hacer ni sufrir las consecuencias de hechizos en ella. Tampoco se pueden hacer ataques mentales.

I-En la mesa del alquimista hay una pócima curativa que recupera hasta 4 puntos de vida.



**Ectoplasma:**

Cuerpo: 3 Mente: 0 Mueve 6 espacios Ataque: 3 dados Defensa: 3 dados.

Puede atacar a distancia de cuatro casillas. Un vial de agua bendita les quita un punto de cuerpo.

**Chamán:**

Cuerpo:3 Mente:4 Mueve: 8 espacios Ataque: 4 dados Defensa: 3 dados

Conoce los hechizos Llamada a los orcos, Filos Cortantes y Espíritu Vengador

Monstruo Errante: Ectoplasma