



GLOOMHAVEN

Todo el mundo necesita comer.

Cualquiera que sea tu razón para venir a Gloomhaven, aquí en el borde del mundo, ese simple hecho nunca va a cambiar. Un mercenario no puede luchar con el estómago vacío.

Así que cuando Jekserah, una mujer de Valrath con un manto rojo y joyas de oro suficientes para mantenerte alimentado durante una década, se te acerca en el León Durmiente (Sleeping Lion) y ofrece pagarte diez monedas de oro para localizar a un ladrón y recuperar algunos bienes robados ... Bueno, parece una excusa tan buena como cualquiera para ponerse sobrio y comenzar a pagar tu cuenta.

"Este ladrón ha robado algunos documentos importantes", dice la comerciante de piel roja, agitando la cola con agitación. "No me importa lo que le hagas a él. Solo trae lo que es mío".

Basándome en la descripción de Jekserah, fue bastante fácil golpear a algunos matones callejeros y obtener una ubicación de la guarida de los ladrones. No te ganas la vida como mercenario en Gloomhaven sin saber cómo romper algunos cráneos.

Entonces tu objetivo es Black Barrow. Suena como un lugar encantador.

Nueva Localización:

Black Barrow ① (G-10)

Logro global:

City Rule: Militaristic

Hay un par de cosas importantes que debes recordar antes de comenzar tu carrera de mercenario. Antes que nada, separa los Eventos de Ruta 01 a 30 del resto de las cartas, luego revísalos. Haz lo mismo para los Eventos de Ciudad del 01 al 30. Estos son los mazos de inicio de Eventos de Ciudad y Camino. Puedes completar un Evento de Ciudad una vez que crees tus personajes, y debes completar un Evento de Ruta antes de comenzar el primer escenario.

Además, recuerda crear el suministro de artículos disponibles de la ciudad usando todas las copias de los artículos del 001 al 014. Se recomienda comprar algunos artículos útiles antes de partir, usando las 30 monedas iniciales de cada personaje. Aquí hay algunas recomendaciones para cada clase:

- ❖  Brute: Boots of Striding (Item 001), Minor Healing Potion (Item 012)
- ❖  Tinkerer: Eagle-Eye Goggles (Item 006)
- ❖  Spellweaver: Cloak of Invisibility (Item 005), Minor Power Potion (Item 014)
- ❖  Scoundrel: Leather Armor (Item 004), Minor Stamina Potion (Item 013)
- ❖  Mindthief: Poison Dagger (Item 011), Minor Stamina Potion (Item 013)
- ❖  Cragheart: Boots of Striding (Item 001), Minor Power Potion (Item 014)

1 6-10 Black Barrow

Enlaces: Barrow Lair – #2

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

La colina es bastante fácil de encontrar, un breve trayecto después de pasar por la Puerta del Mercado Nuevo (New Market Gate) y alcanzas a verla sobresaliendo en la linde del Bosque Cadavérico (Coprsewood), como una rata que asoma bajo una alfombra. Cuando te acercas ves un montículo formado por tierra negra. La pequeña entrada, cubierta de vegetación, permite ver un desgastado conjunto de escaleras de piedra que se proyectan hacia la oscuridad.

Al descender, agradeces que haya luz emanando desde abajo.

Desafortunadamente, la luz está acompañada por el inconfundible hedor de la muerte. Mientras descienes los últimos escalones te preguntas qué tipo de ladrones harían su campamento en este lugar horrible. Y encuentras tu respuesta - un grupo de asesinos que no parecen haber tomado muy amablemente tu repentina aparición.

En la parte posterior, uno de ellos coincide con la descripción de tu presa.

"Ocúpense de estos desafortunados" dice, retrocediendo fuera de la habitación.

Vagamente, puedes distinguir su silueta retrocediendo a través del pasillo y luego atravesando una puerta a la izquierda.

"Bueno, no todos los días recibimos gente lo suficientemente estúpida que nos venga a entregar en mano sus objetos de valor", sonríe uno de los bandidos más grandes, mientras desenvaina una hoja oxidada.

"Ahora los mataremos." Se llevarán una sorpresa. Si tuvieras algún objeto de valor, probablemente no estarías aquí abajo.



Al patear la puerta, te encuentras cara a cara con la razón por la que estos bandidos eligieron este agujero en particular para anidar: Huesos vivientes (Living Bones) - abominaciones impías producto del poder necromántico.

Tendrás que ponerlos a descansar junto con el resto de esta problemática chusma.

Conclusión:

Con el último de los bandidos muerto, te tomas un momento para recuperar el aliento y protegerte de la visión de restos humanos no muertos tratando de arrancarte la carne. Tu objetivo no está entre los muertos y te estremeces al pensar en los horrores que te esperan abajo en las catacumbas (2)

Nueva Localización:

Barrow Lair (2) (G-11)

Logro de Campaña:

First Steps



Mapas:

L1a
G1b
I1b



Bandit
Guard



Bandit
Archer



Living
Bones



Treasure
Tile (x1)



Damage
Trap (x2)



Table (x2)

2 G-11 Barrow Lair

Enlaces: Black Barrow – #1

Requisitos: First Steps (Party) COMPLETE

Objetivo: Matar al Comandante de los Bandidos (Bandit Commander) y todos los enemigos revelados

Introducción:

El hedor de la muerte y la carne podrida se hace más intenso a medida que os alejais de los cadáveres de vuestros enemigos y os adentráis en el subterráneo del tumulo. Guiados por los sonidos de voces amortiguadas, os abris camino a través del laberinto de criptas que termina en una pequeña habitación llena de bandidos de rudas caras, todos con sus arcos tensados.

Ellos claramente están protegiendo algo. Debes estar en el lugar correcto.

Reglas Especiales:

Agrega tres cartas de MALDICIÓN  al mazo de modificadores de ataque de cada personaje como un efecto de escenario.



Abrís la puerta a una gran cripta llena de ataúdes. En lo más profundo se encuentra vuestro objetivo. Se ajusta a la descripción, pero hay algo en sus ojos que no os explicaron, una oscura fuerza de otro mundo.

"¿Quién eres tú para pensar que puedes interrumpir el trabajo de Gloom?" Una energía oscura envuelve sus manos mientras habla. "¡Te mostraré con quién estás tratando!"

Reglas Especiales:

Las puertas **a**, **b**, **c** y **d** están bloqueadas y solo pueden ser abiertas por el Comandante de los bandidos.

Especial Jefe 1:

El Comandante salta inmediatamente al hexágono de una puerta, sin importar qué lejos esté, y la abre, revelando la habitación contigua.

Comenzando con **a**, el comandante bandido va saltando a otra puerta en el orden de **a**, **b**, **c**, **d**, y luego vuelve a **a**.

Especial Jefe 2:

El Comandante invoca un Huesos Vivos (Living Bones) normal para dos personajes o uno élite para tres o cuatro personajes.



Bandit Archer



Bandit Commander (Boss)



Living Bones



Living Corpse



Treasure Tile (x1)



STUN  Trap (x2)



Sarcophagus (x3)



Mapas:

B3b
M1a
A1a
A2a
A3b
A4b

#2: Barrow Lair

Conclusión:

Examinando la carnicería que dejó la batalla, encuentras un alijo en la parte posterior de la habitación que contiene los pergaminos por los que fuiste contratado. No puedes evitar echarles un vistazo, pero descubris que la escritura es desconocida de un lenguaje arcaico. Sin embargo, reconoces un mapa del norte de la zona. Un saliente en el Río Tranquilo (Still River) está claramente marcado como un punto de interés. Al contemplarlo quieres saber más sobre este llamado "Gloom", decides que este lugar también podría ser un punto de interés para ti. ④

Pero eso puede esperar por el momento. Recoges los papeles y vuelves a Gloomhaven para recibir tu recompensa

Al encontraros con Jekserah una vez más en el León Durmiente, la entregais los papeles y se os paga la cantidad acordada.

"Ya sabeis." ella os susurra suavemente bajo el

bullicio de la taberna. "Si estáis interesados, tengo otro trabajo para vosotros. Una tribu de Inox en el Bosque de las Dagas (Dagger Forest) ha saqueado un par de mis caravanas que se dirigían a la capital."

"Se lo dije a la milicia, pero no hacen nada". ella escupe "Puedo señalaros la dirección de su campamento. Así podeis darles su merecido, os pagaré aún más".

Ella coloca un mapa del bosque sobre la mesa y se pone de pie, sus joyas tintinean con el movimiento. "Venir a buscarme cuando estéis listos" ③

Nuevas localizaciones:

Inox Encampment ③ (G-3),
Crypt of the Damned ④ (E-11)

Recompensas:

10 monedas de oro cada uno
+1 prosperidad

#3 6-3 Inox Encampment

Enlaces: Ninguno

Requisitos: The Merchant Flees (Global) INCOMPLETE

Objetivo: Matar un número de enemigos igual a cinco veces el número de personajes

Introducción:

¿Entonces este comerciante quiere dar un escarmiento con algunos saqueadores de caravanas? Parece lo suficientemente razonable. Por la cantidad correcta de dinero, casi cualquier cosa puede hacerse razonable.

Entras al Bosque de las Dagas (Dagger Forest) y comienzas a buscar el campamento usando el mapa de Jekserah. Está bien escondido, pero siguiendo los signos delineados en el pergamino, se encuentra un denso grupo de cabañas en un pequeño claro del bosque. Todo lo que queda es dirigirse allí y dar ese escarmiento solicitado.

Reglas Especiales:

Hasta que se abra la puerta ① un "Inox Guard" se genera en ① al final de cada ronda impar con dos personajes o al comienzo de cada ronda con tres o cuatro personajes.



Os abris camino a la cueva posterior del campamento solo para encontraros media docena de niños Inox gritando entre llantos. Teneis poco tiempo para analizar la situación ya que frente a vosotros se encuentran varios arqueros amenazantes. Vuestra única oportunidad es continuar luchando.

Conclusión:

Corriendo hacia el bosque, huyendo del olor a carne quemada, encontráis la oportunidad de observar las consecuencias de vuestros actos. En vuestra cara se refleja el desasosiego de vuestras acciones incluso cuando os encontráis con Jekserah, esta vez en su mansión.

Os aproxima un de saco de monedas a vuestras manos mientras frunce el ceño. "Eran ladrones y asesinos", dice ella con la mirada vacía.

"Se merecían lo que les disteis"

Y eso es todo lo que diré sobre el asunto. Volviendo a temas más importantes, tengo otra tarea que me gustaría que realizarais; necesito un diamante de tamaño considerable para un cliente, pero soy incapaz de encontrar uno en ninguna parte de la ciudad.

"Sin embargo, hay una mina de diamantes abandonada hace mucho tiempo en las montañas del sur del desierto. He escuchado rumores de que ahora está infestada de Vermlings, seguramente con alguien más inteligente y fuerte al mando. Si te las arreglas para entrar y hacerte con el diamante más grande que veas te daré una recompensa considerable. ⑨

"Ahora dejadme tranquila". Los dos enormes guardaespaldas Inox de Jekserah dan un paso hacia adelante obligandoos que abandonéis la mansión.

Al salir, mientras asimilais vuestra nueva tarea, escucháis una pequeña voz a vuestra espalda. "Ella no esta buscando solo lucrarse ¿Lo sabéis?"

#3: Inox Encampment

Os dais la vuelta para ver una Quatryl femenina saliendo del callejón justo al lado de la casa de Jekserah.

Va vestida con una armadura de cuero oscuro y tiene un artilugio llamativo lleno de engranajes y cubierto con una pieza de metal cónico conectado a un tubo, emite unos zumbidos peculiares.

"Argeise, guardia de la ciudad", dice presentándose. "Lo sé, no parezco una guardia, pero si alguien no es lo que parece ser, es esa Valrath con quien habeis estado tratando. Por supuesto, ella es una comerciante, pero está tramando algo mucho más siniestro. "Ha estado tratando de derrocar a altos cargos militares en Gloomhaven durante todo el tiempo en el que ha estado aquí y estamos alerta hasta que sepamos sus verdaderas intenciones."

"Mirad, podéis ir a hacer su encargo como buenos perritos falderos si lo deseáis, pero si lo que queréis en realidad es ayudar a mantener la paz en la ciudad y que no se convierta en una

tiranía, tengo una idea diferente; Llegaremos al fondo del asunto, descubriremos sus planes y expondremos quien realmente es Jekserah." (8)

Nuevas Localizaciones :

Gloomhaven Warehouse (8)
(C-18), Diamond Mine (9) (L-2)

Logro de Campaña :

Jekserah's Plans

Recompensas :

15 monedas de oro cada uno
+1 prosperidad

-  Inox Guard
-  Inox Archer
-  Inox Shaman
-  Treasure Tile (x1)
-  Damage Trap (x3)
-  Thorns (x3)
-  Totem (x3)
-  Barrel (x2)
-  Crate (x2)

Mapas :

- Lib
- L3a
- B1a
- B2a
- B3a
- B4a
- E1b



4 E-II Crypt of the Damned

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Las proclamaciones del comandante bandido de un "Gloom" no te sientan bien en el estómago mientras buscas en la curva del Río Tranquilo - hay algo aquí que interesa a estos maniacos.

Te sorprende un poco encontrar las ruinas de una antigua cripta medio cubierta de musgo y hiedra. La historia de este lugar es vieja y oscura. Sin más información que seguir, te diriges hacia las profundidades. Lo que sea que traten estos supuestos bandidos, estás decidido a descubrirlo, incluso después de tropezarte con un gran grupo de ellos y más muertos vivientes al pie de las escaleras.

Conclusión:

Está claro que has interrumpido algún tipo de ritual aquí. Estos demonios elementales pertenecen a un plano de existencia completamente diferente, pero los sectarios de alguna manera lograron llevarlos a éste.

En el altar en la habitación de atrás, hay una gran cantidad de garabatos en estos rituales. No toda la escritura es inteligible, pero se tiene la sensación de que esta cripta es un lugar de poder utilizado una vez por una civilización antigua. Los antiguos aprovecharon el poder de los elementos para mejorar sus propias vidas, y aunque su destino exacto está más allá de tu conocimiento, claramente no terminó bien.

Entre las escrituras también encontrará notas sobre otros lugares de poder en la zona. Uno parece ser algo muy utilizado por el culto y el otro está marcado como invadido por perversos muertos vivientes. Parece como si tuviera la oportunidad de estropear algo más de su trabajo ⑤ o de obtener su beneplácito ayudando a eliminar una amenaza. ⑥

Nuevas Localizaciones:

Ruinous Crypt ⑤ (D-6),
Decaying Crypt ⑥ (F-10)

"Has cometido un error al venir aquí", sisea uno de los bandidos. No estás de acuerdo. Estás justo donde quieres estar.



Golpeas la puerta, pensando que estás preparado para cualquier cosa. Ante ti, sin embargo, se encuentra una criatura de energía elemental pura, enfurecida y demoníaca. Te lleva un segundo recuperarte. Como si animar a los muertos no fuera suficiente para estos lunáticos.



Mapas:

Ela
Gib
Cla
Mla



Living
Bones



Bandit
Archer



Cultist



Earth
Demon



Wind
Demon



Treasure
Tile (x2)



Damage
Trap (x5)



Stone
Pillar (x3)

5 0-6 Ruinous Crypt

Enlaces: Plane of Elemental Power – #10

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Tu misión es clara. Estos cultistas elementales están distorsionando el tejido del mundo y deben ser detenidos. Con ese objetivo en mente, te diriges a la zona más antigua de la cripta. Crees que es la base de operaciones del culto. Tomas coraje para el combate, derribas la desvencijada puerta y entras a la cámara de la cripta.

Lo que tienes ante ti es maravilloso y horripilante. Un grupo de cultistas está realizando encantamientos rituales delante de un oscuro agujero en la realidad. Se vuelven hacia ti mientras gruñen y desenvainan sus dagas de sacrificio.

Detrás de ellos algo semejante a una tinta profundamente negra se derrama del agujero y luego se incorpora en una forma llena de dientes y garras como salida de una pesadilla. Sabes que debes enviar estos terrores del plano elemental de vuelta al vacío, pero estás paralizado por el miedo.

Reglas Especiales:

Todos los personajes comienzan con **DESARMADO**  como un efecto del escenario.

Conclusión:

Con los cultistas y sus secuaces muertos, parece que la oscura grieta está inactiva. Sin embargo, esto no la hace menos desconcertante. Tiras una roca y desaparece en la nada. Debes admitir que te preguntas si podrías atravesar la grieta en la realidad y si sobrevivirías al viaje para llegar al lugar donde haya terminado esa roca **10**

Por otra parte, encontrar alguna manera de cerrar la grieta probablemente sea la decisión más prudente. Hay una encantadora Aesther en Gloomhaven que puede saber más que tu sobre este material interplanar. Antes de ayudar a alguien, es conocida por pedir favores imposibles **14** **19**

Nuevas Localizaciones:

Plane of Elemental Power **10** (C-7),
Frozen Hollow **14** (C-10),
Forgotten Crypt **19** (M-7)



6 F-10 Decaying Crypt

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Revelar la loseta M y matar a todos los enemigos revelados

Introducción:

¿Qué es la vida sin un poco de intriga? Los cultistas han marcado claramente esta cripta como un lugar problemático para ellos. Tal vez una limpieza aquí supondrá su agradecimiento o tal vez puedas encontrar un tesoro fuera del alcance de los saqueadores.

Tan pronto llegas, es el olor el que te hace arrepentirte de tu decisión más que cualquier otra cosa. No es el hecho de que te hayas enterado de este lugar explorando antiguas ruinas decrepitas. No es el horror de las trémulas sombras y los gemidos de los muertos vivientes. Es el olor, el olor de la muerte. De la carne podrida sin alma.

Reglas Especiales:

Añade 3 cartas de MALDICIÓN  a cada mazo de modificadores de ataque de cada personaje como efecto del escenario.

Conclusión:

Cuando se apagan los terribles gritos y gemidos de los retornados, escuchas con extrañeza y alarma que alguien aplaude. Al voltearte, observas una figura encapuchada cerca de tu antorcha y levantas tu arma. La silueta de sonrisa en su cara supone una amenaza, pero no como para enfrentarla armado. Es un tipo de amenaza que nunca has experimentado.



Mapas:

L1a
K1a
K2b
M1a

6: Decaying Crypt

"Muy bien, señores" -dice la figura-. "Notable. Ciertamente ustedes saben desenvolverse, ¿no creen?" "Han echado de esta cripta a sus incómodos moradores. Ahora tienen nuestra atención". Nosotros preferimos la variedad de no-muertos que podemos controlar, lógicamente.

La figura encapuchada hace una larga pausa mientras te mira fijamente, sin dejar de sonreír.

"Bueno, ¿serían tan amables de hacernos otro favor? Después del cual habremos resuelto en gran medida la cuestión del asesinato de algunos de mis hermanos". Ya no sonríe.

"Hay un nigromante en Gloomhaven. Nos ha estado dando problemas, enviando mercenarios para hacer su trabajo sucio. Tal vez la hayan conocido."

"Maten a Jekserah. Tráigannos su cabeza y veremos si los dejamos Vivir" (8)

Nueva Localización:

Gloomhaven Warehouse (8) (C-18)

Logro de Campaña:

Jekserah's Plans
Dark Bounty

Recompensa:

5 monedas de oro cada uno

7 c-12 Vibrant Grotto

Enlaces: Ninguno

Requisitos: The Power of Enhancement (Global) and The Merchant Flees (Global) COMPLETE

Objetivo: Saquea todos las losetas de tesoro

Introducción:

Entras cautelosamente al Hueso Maltrecho "Crooked Bone", intentando evitar pisar los vidrios rotos, uñas y otras cosas traicioneras. Echas una mirada alrededor y no ves nada salvo los desechos habituales. Sin embargo, antes de que puedas anunciarte, una explosión en el piso de arriba sacude violentamente todo el edificio.

"¡Maldita sea! ¡Que todo acabe en el abismo!" Grita Hail con voz desencarnada "Me pongo a trabajar en este decrepito y repulsivo tugurio, alejado de todo, y estos grandísimos idiotas todavía se las arreglan para tropezar e interrumpir mi investigación".

La translúcida mujer aparece repentinamente delante de ti. "Sabes que tu mera presencia en este edificio cambia el flujo del éter, causando corrientes imprevistas que producen consecuencias catastróficas, ¿no?" "Quiero decir, ¿cómo no lo sabes?"

Hail cierra los ojos y respira profundamente. Cada vez que exhala se desvanece un poco ante tu vista. "Sí, estuve de acuerdo en ayudarte. Tenía la esperanza de que ese recuerdo fuera algún tipo de pesadilla, pero no lo fue, así que eso no puede ser de ayuda ahora. De todas formas, lo mínimo que puedes hacer a cambio es avisarme antes de cruzar el umbral".

Te mira fríamente. "¿Dime, de todos modos, qué quieres? Sea lo que sea hagámoslo rápido." "Le explicas la situación con Jekserah y la necesidad de localizar donde se esconde.

"Ah, ¿un simple rastreo? Bien, entonces estamos de suerte" dice Hail. "O mejor dicho, estoy de suerte. El componente principal que necesitaría para esa tarea es Raíz Mordiente (biteroot), utilicé lo que me quedaba hace una semana. Tenía planificado ir a buscar más, pero ahora puedo enviarte a ti a buscarla en mi lugar".

"¡Todo el mundo gana! Excepto los Diablillos (Forest Imp) que asolan mi lugar habitual de recolección en ese maldito bosque. Espero que mates unos cuantos de ellos."

Un pequeño mapa cae en tus manos y repentinamente con una fuerza sorpresiva Hail te dispensa una oleada de manotazos empujándote al otro lado de la puerta. "¡Recuerda tocar la campana cuando vuelvas y espera cuarenta y siete segundos antes de entrar!"

Sigues el mapa hasta una red de pequeñas cuevas al norte del Bosque de las Dagas. El lugar vibra de vida; puedes ver exuberantes plantas de enorme tamaño. También hay una serie de animales hostiles y los Diablillos. Te preparas para su ataque.

Reglas Especiales:

Los tesoros sólo pueden ser saqueados usando la acción de Saqueo (Loot). No pueden ser saqueados por mediante el saqueo normal al final del turno.

Conclusión:

Levantas el último arbusto y extraes un buen número de raíces. La vívida gruta aún está habitada por muchas criaturas peligrosas, pero con tu mochila llena de Raíz Mordiente, te alejas rápidamente hasta alcanzar la senda que lleva al camino de piedra y pones rumbo al Hueso Maltrecho en Gloomhaven.

#7: Vibrant Grotto

Tocas la campana y esperas un buen minuto antes de pasar por la puerta desvencijada. No hay señal de Hail, por lo que gritas. La espera tarda más de lo que te gustaría.

Cuando finalmente aparece al otro lado de la barra del ruinoso bar, parece verdaderamente sorprendida de veros. "¿Eso que tienes ahí es Raíz Mordiente? Casualmente estaba pensando en ir a conseguir algunas, acabé con lo que me quedaba hace una semana.

Os miráis confundidos.

"Oh! Os envié a buscar eso, ¿no?" mientras se rasca la cabeza. "Claro, claro... El rastreo. Ahora recuerdo. Entrégame las raíces".

Le dais los paquetes llenos de Raíz Mordiente. "¿Cuáles eran los detalles? Jekserah? Mujer Valrath, ¿eso es!... ¿alta? ¿Comerciante incursionando en la nigromancia? ¿Lleva una capa roja y un montón de joyas de oro? No debería ser demasiado difícil.

Hail desaparece con la raíz y empezáis a oír golpes ligeros en el suelo.

Finalmente Hail aparece detrás de vosotros con un pergamino cubierto con una gruesa y pegajosa pasta de Raíz Mordiente. "Ahí tenéis. Seguir esto y encontraréis el camino al lugar donde se esconde."

Titubeas al tomar el mapa. "Piensas en limpiar la pasta, pero le añades un poco de encanto" (20)

Nueva Localización:

Necromancer's Sanctum (20) (H-13)

-  Forest Imp
-  Cave Bear
-  Inox Shaman
-  Earth Demon
-  Treasure Tile (x5)
-  POISON and STUN Trap (x4)
-  Thorns (x4)
-  Bush (x5)



Mapas:

M1b
D2b
C2a
G2a
F1b
B4b

8 C-18 Gloomhaven Warehouse

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Jekserah's Plans (Party) COMPLETE y The Dead Invade (Global) INCOMPLETE

Objetivo: Matar a los dos guardaespaldas Inox

Introducción:

A instancias de tu misterioso contacto, te diriges a escondidas hacia el almacén de Jekserah, cubierto por la noche. Con un poco de suerte, serás capaz de descubrir sus planes y ponerles fin.

Guardas esperanzas de que el depósito esté abandonado. En lugar de eso descubres que está repleto de muertos vivientes. Al menos tienes una mejor idea de sus planes. Claramente ha estado usando el pergamino necromántico que le entregaste para retornar a los muertos dentro de las murallas de la ciudad. Ahora es el momento de devolverlos al descanso.

Conclusión:

Con la batalla detrás de ti, buscas algún rastro de la Valrath fuera de la ventana pero no ha dejado ningún indicio de su huida. Has detenido sus planes por ahora, pero después de su breve conversación, está claro que tienes que cazarla antes de que pueda concretar sus amenazas 13

"Ella está fuera de mi alcance", dice la guardia de la ciudad Argeise encogiéndose de hombros cuando le preguntas. "Nos gustaría asegurarnos de que no causará más problemas, pero huyó de la ciudad y yo no estoy como para ir de paseo a la espesura".

Probablemente pueda ubicar a esta cobarde para ti, si logras conseguir que la encantadora coopere" 14 7

Nuevas Localizaciones:

Vibrant Grotto 7 (C-12),
Temple of the Seer 13 (N-3),
Frozen Hollow 14 (C-10)

Logro Global:

The Merchant Flees

Recompensa:

+2 reputación



Atraviesas el depósito arrasando estantes, trampas y muertos vivientes. Cuando finalmente llegas a la parte trasera del almacén, te enfrentas cara a cara con Jekserah y sus dos guardaespaldas Inox.

"¿Así que, has decidido interrumpir mis planes en lugar de ayudarme? ¡Te arrepentirás de tu decisión cuando regrese a Gloomhaven con una legión de muertos vivientes tras de mí!"

Moviéndose con gran velocidad, Jekserah gira, corre y escapa por una ventana. Intentas perseguirla, pero los dos gigantescos Inox bloquean tu avance.



Mapas:

11a
12b
G2b



9 L-2 Diamond Mine

Enlaces: Ninguno

Requisitos: The Merchant Flees (Global) INCOMPLETE

Objetivo: Mata al Capataz Despiadado (Merciless Overseer) y saquea la loseta de tesoro

Introducción:

Ignorando las advertencias de Argeise, llegas a la mina de diamante. "Maquinaciones siniestras" es una frase para meditar, sin duda, pero la frase "recompensa considerable" la supera sin duda.

Rumbo a la húmeda caverna subterránea suponías que unos cuantos Vermlings eran un desafío sencillo de superar. Ciertamente, no esperabas una jauría de perros rabiosos vigilando la entrada. Encontrar ese diamante puede resultar más difícil de lo que pensabas.

Conclusión:

Con el capataz muerto y el diamante en mano, regresas a ver a Jekserah para reclamar tu recompensa. Sus guardaespaldas te escoltan dentro la mansión. La encuentras diferente, más irascible y sombría.

"Maravilloso." Intercambia contigo el diamante por buen saco de monedas. "Esto servirá magníficamente como foco para los conjuros. Me pregunto si los cultistas sabían lo que se puede lograr con algo como esto. Puedo convocar a un ejército de muertos vivientes!"

Ella se vuelve hacia ti con un extraño brillo en los ojos. "¿Entonces! ¿Estás listo para derrocar a los milicia de Gloomhaven y poner la ciudad bajo el control del gremio de comerciantes? (11) ¿O no tienes estómago para hacer un verdadero cambio?" (12)

Nuevas Localizaciones:

Gloomhaven Square A (11) (B-16),

Gloomhaven Square B (12) (B-16)

Logro Global:

The Dead Invade

Recompensas:

20 monedas de oro para cada uno
+1 prosperidad



Te mueves a través de un estrecho pasaje claramente más apropiado para criaturas como los Vermlings, hasta que llegas a una gran cámara llena de escombros y Vermling mineros en estado de alerta. En la parte posterior de la Cámara, un hombre con una túnica oscura azota con el látigo y escupe órdenes a los mineros, que alejan sus picos de la piedra y los dirigen hacia ti.

Especial Jefe 1:

Todos los Vermlings tienen inmediatamente un turno extra usando la carta de acción robada para ellos esta ronda.

Especial Jefe 2:

El Capataz Despiadado convoca dos Exploradores Vermling (Vermling Scout) normales para dos personajes, un Explorador Vermling normal y uno elite para tres personajes, o dos Exploradores Vermling elite para cuatro personajes.

Mapas:

12a
N1a



Hound Vermling Scout Merciless Overseer (Boss) STUN Trap (x3)



Large Boulders (x4) Boulder (x5) Treasure Tile (x1)

10 C-7 Plane of Elemental Power

Enlaces: Ruinous Crypt – #5
Infernal Throne – #21

Requisitos: The Rift Neutralized (Global) INCOMPLETE

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

La visión cambia y se desenfoca a vuestro alrededor. Lamentos de pesadilla perforan vuestros oídos. Sentís las extremidades que se extienden, como si el universo estuviera tratando de desgarraros.

Y de repente se detiene. Abrís los ojos y veís que vuestros pies están en tierra firme, pero alrededor giran extrañas energías elementales: fuego mezclado con hielo en forma de energía torrencial.

Recobráis el aliento y echáis un vistazo atrás, aliviados al ver un vacío de oscuridad similar al que os trajo a este lugar.

El alivio es momentáneo, ya que una retumbante voz llena el aire de chisporroteo: ¿"Quienes sois para matar a mis siervos e invadir mi reino? Esta afrenta no quedará sin castigo."

Delante devosotros la energía en el aire comienza a producir formas demoníacas. Para seguir en este lugar sobrenatural, debéis luchar.

Conclusión:

Viendo al último demonio gritar y disiparse en el viento, caéis de rodillas, agradecidos de que la batalla haya cesado.

"Muy interesante". La voz aparece dentro de vuestras cabezas, estremeciendo vuestros cerebros con sus palabras. "Intrusos, sois inesperadamente capaces.

Podría ciertamente utilizar vuestras habilidades para encontrar algo en vuestro propio plano."

La roca roja retumba y se resquebraja, abriendo una grieta ardiente a vuestros pies. "Os abro mi reino. Venid, quiero hablar con vosotros cara a cara".

Ya habiendo realizado un acto de fe hoy, decidís que no hay nada de malo en realizar otro. El calor aumenta, más y más intenso conforme descendéis. Oleadas de aire hirviendo suben y retardan vuestra caída. Aterrizáis con seguridad en lo que parece ser un templo subterráneo. Ante vosotros se encuentra una criatura monstruosa, con terroríficos cuernos, sosteniendo un tridente y plantado sobre cuatro curvadas patas.

Su voz todavía resuena en el interior de vuestra cabeza.

"Valientes y tontos. Debéis servirme bien. Hay un artefacto de gran poder situado en un templo olvidado a lo largo del río del beso de la serpiente. Podéis ir a traérmelo, ²² o podéis morir aquí y ahora. ²¹

Nuevas Localizaciones:

Infernal Throne ²¹ (C-7),
Temple of the Elements ²² (K-8)

Logro de Campaña:

A Demon's Errand



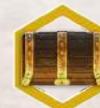
Flame Demon



Earth Demon



Sun Demon



Treasure Tile (x1)



Damage Trap (x3)



Altar (x1)



Hot Coals (x17)



Mapas:

Dib
G1a
Lib
L3a



11 B-16 Gloomhaven Square A

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: End of the Invasion (Global) INCOMPLETE

Objetivo: Kill the Captain of the Guard

Introducción:

"El plan de Jekserah os perturba, pero indudablemente encontraréis una cierta lógica. Una lógica terrible y retorcida, pero una lógica a fin de cuentas. Habéis visto a los guardias en el muro. Apenas son capaces de luchar contra los Vermplings, y sus impuestos están ahogando la ciudad y vuestro propio bolsillo.

Acompañados de un ejército de muertos vivientes, los comerciantes podrían llevar a la ciudad a una nueva era de prosperidad y mantenerla a salvo de amenazas externas.

"Entonces estáis listos para coger el destino de esta ciudad, mercenarios?"

Asentís con la cabeza. "Mi ejército esta listo. ¡Marchemos hacia la Fortaleza Fantasma (Ghost Fortress)!" Un estruendo se escucha en el vestíbulo.

Al investigarlo, os encontraréis cara a cara con una tropa de soldados de pie sobre los cadáveres de los Guardias Inox de Jekserah.



Mapas:

D1a
H1b
L1a
L2b
E1a



Living
Bones



Living
Corpse



City
Guard



City
Archer



Captain of the
Guard (Boss)



Treasure
Tile (x1)



STUN
Trap (x2)



Fountain
(x1)



Wall Section
(x6)



11: Gloomhaven Square A

"¡Esto termina ahora!" Argeise os apunta con su ballesta." "Intenté advertiros. ¿Teneis idea de lo que estáis desatando en la ciudad?"

"Es demasiado tarde," escupe Jekserah detrás de ti. "¡No podéis detenernos! Mi ejército está disperso por la ciudad. Además crece con cada guardia que cae".

Jekserah se gira hacia vosotros. "Dirigios a la Fortaleza Fantasma (Ghost Fortress). Si el Capitán de la Guardia cae, cualquier resistencia a nuestro nuevo orden caerá pronto después."

Reglas Especiales:

Todos los Living Bones y Living Corpses son aliados vuestros, y enemigos de todos los demás tipos de monstruo.



Con los cuerpos de los guardias caídos agitándose y levantándose como muertos vivientes; golpeáis la puerta de la fortaleza. "¡Hoy nos enfrentamos a la oscuridad!" Grita el capitán rodeado de soldados.

"¡A mí! ¡No permitiré que la ciudad caiga en manos de esta escoria!"

Conclusión:

"El último de los guardias cae, y una vez más veis la transformación a un cadáver sin alma. Jekserah entra por la puerta detrás de vosotros. "Lo habéis hecho bien, mercenarios; habéis conseguido derrotar a estos cerdos implacables. Con mis guardaespaldas muertos, vosotros seréis mi nueva mano derecha, y gobernaremos sobre esta ciudad como debería ser. Los últimos restos del antiguo imperio finalmente han caído, y deberíais estar orgullosos. Pero todavía hay mucho trabajo por hacer. El Gremio de Comerciantes está preocupado por la disminución de la calidad de nuestros suministros de agua.

Creemos que puede haber alguna fuerza oscura trabajando en lo más profundo de las alcantarillas, envenenando la ciudad-

18

También he escuchado algunas conversaciones a puerta cerrada sobre un Dragón que se posa en las Montañas Cuellocobre (Copperneck Mountains).

Algunos comerciantes son como niños, pero aún así vale la pena investigar los informes. Sea lo que sea, podría ser una amenaza para la ciudad". 16

Nuevas Localizaciones:

Mountain Pass 16 (B-6),
Abandoned Sewers 18 (C-14)

Logros Globales:

City Rule: Economic
End of the Invasion

Recompensas:

15 monedas de oro para cada uno
-2 reputación
+2 prosperidad
Diseño "Skullbane Axe" (Item 113)

12 B-16 Gloomhaven Square B

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: End of the Invasion (Global) INCOMPLETE

Objetivo: Kill Jekserah

Introducción:

"Mientras Jekserah esboza su plan, lentamente salís de la habitación. Proteger esta ciudad contra un ejército de nomuerto es una locura. No puedes entregar todo al poder a una nigromante sin escrúpulos.

En medio de la oración, Jekserah te mira y se detiene. "¿Cuál es el problema?" Ella frunce el ceño. "¿Estáis perdiendo los nervios finalmente? ¿Estáis perdiendo los nervios finalmente? Habéis matado ya a tantos a mi servicio. Qué os supondrían unos pocos más?"

Rápidamente, os giráis y corréis hacia la puerta. Su ejército es demasiado grande para combatirlo sin ayuda. "Estúpidos mercenarios", se ríe detrás de tí. "Pensé que querías unirme a mí en este nuevo proyecto, pero si prefieres morir como el resto de la escoria militar, jeso se puede arreglar!" Corres a través de la plaza de Gloomhaven hasta la Fortaleza Fantasma. Los guardias te paran en la puerta y te apresuras a explicar la amenaza que se avecina detrás de ti.

Frenéticamente los empujas a un lado, buscando al Capitán de la Guardia.

"Es realmente preocupante", dice el capitán, después de que rápidamente expliques el plan de Jekserah. "Debemos enfrentarnos a esa nigromante inmediatamente!" El sonido de acero sobre acero reverbera a través de la habitación, seguido de los gritos del guardia en el exterior.

"¡Están sobre nosotros!" Las puertas se abren de golpe y las figuras en descomposición de los muertos vivientes fluyen al interior de la habitación. "¡A las armas! ¡Debemos combatirlos de nuevo!"

Reglas Especiales:

Todos los Guardias de la Ciudad y Arqueros de la Ciudad son aliados tuyos y enemigos de los demás tipos de monstruo.



Las olas de no-muertos que chocan contra vuestras armas finalmente han amainado cuando llegáis a la mansión de Jekserah y pateáis la puerta y la veis en el vestíbulo,

temblando de rabia.

"¡No me derrotarás! Mi ejército ha sido reducido, pero los muertos son el combustible de mi fuego. ¡Mi ejército es infinito y eterno!"

Especial Jefe 1:

Jekserah invoca a dos esqueletos normales para dos jugadores, uno normal y uno de élite para tres jugadores o dos esqueletos de élite para cuatro jugadores.

Especial Jefe 2:

El mismo que Especial Jefe 1, salvo que son cadáveres muertos vivientes en vez de esqueletos.

Conclusión:

Jekserah se derrumba, con la vida huyendo de sus ojos. "Yo..." te susurra. "No tenéis ni idea de lo que viene..." 28 (Cámara Ritual del exterior). "Furioso." El Capitán de la Guardia se acerca detrás de ti, limpiándose la espada con su túnica.

#12: Gloomhaven Square B

"Tanta muerte innecesaria, acabando con nosotros mismos desde dentro. Al menos ya se acabó". Mira desde el cadáver sin vida de Jekserah a vosotros. "Escuchad, habéis demostrado vuestra valía en este día. Sin vuestra advertencia y sin vuestra fuerza, habríamos sido superados por los nomuertos. Si estáis interesados, puede que tenga algo más de trabajo.

"En primer lugar, hemos recibido informes del norte sobre grandes criaturas voladoras.

La gente le teme a los dragones". Sacude la cabeza, molesto. "Me gustaría que os dirigiérais al paso del norte para investigar.

16 (Paso de las Montañas) "Por aquí cerca, sin embargo, hay algunos problemas que se están gestando en las cloacas bajo el Mercado Hundido. Las cisternas allí parecen estar envenenadas, y las alcantarillas están infestadas de serpientes y Oozes, lo cual dificulta la investigación.

Necesito que descubráis la fuente del veneno."

18 (Alcantarillas abandonadas)

Nuevas Localizaciones :

Mountain Pass 16 (B-6),
Abandoned Sewers 18 (C-14),
Outer Ritual Chamber 28 (E-4)

Logro Global :

End of the Invasion

Recompensas :

+4 reputación
Diseño "Skullbane Axe" (Item 113)

Mapas :

E1a
L2b
L1a
H1b
D1a



13 1-3 Temple of the Seer

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Os ponéis en contacto con algunas de vuestras fuentes acerca de la ubicación de Jekserah, y termináis con una rara y escueta información por parte del Santuario del Gran Roble. Dicen que hay un templo en lo alto de las Montañas Observadoras dedicado a una fuerza nunca vista que puede responder a cualquier pregunta que se le haga. Sin embargo, los visitantes deben primero sobrevivir a la travesía y las pruebas que que aguardan en su interior.

Es una tradición entre la Orden del Gran Roble el enviar a sus miembros a una peregrinación a este templo, donde, ante el porvenir de cualquier conocimiento que deseen, se niegan a hacer una pregunta, poniendo, en su lugar, toda su confianza en el Gran Roble. El Santuario ofrece unas indicaciones básicas, y con ellas emprendéis vuestro camino.

Aunque la ruta está clara, el camino es cualquier cosa menos fácil. Os arriesgáis a caer y perder la vida numerosas veces mientras escaláis el acantilado hasta el templo. Desafiando los fuertes vientos y rocas sueltas, finalmente llegáis a la cima y atravesáis del umbral hacia un gran y abierto vestíbulo.

"Me temo que no puedo aceptar visitantes en esta ocasión," una voz incorpórea resuena a través de la habitación. "Por favor, volved en doce años. Tal vez pueda alojaros entonces."

Antes de que podáis objetar nada, un grupo de enormes construcciones de piedra se materializa ante vosotros.

"Lo sé, lo sé", dice la voz. "Tenéis preguntas, yo tengo respuestas. Desafortunadamente, si no os vais ahora, no tendréis ni siquiera una cabeza con la que realizar las preguntas".

Preparáis vuestras armas. Bajo ningún concepto vais a descender ese acantilado sin nada que merezca la pena.



Abrís la puerta de la cámara interior, y más enemigos se materializan ante vuestros ojos. Lagartijas rojas voladoras, espíritus sollozantes, y enormes y aterradores osos que no parecen nada contentos de haber sido repentinamente traídos hasta aquí.

Conclusión:

Cuando la última de las criaturas cae, el templo se vuelve espeluznantemente silencioso. Gritáis, pero la extraña voz no ofrece respuesta. Empezáis a golpear las paredes con vuestras armas gritando aún más fuerte, dejando claro que no os iréis hasta obtener respuestas.

"¡BASTA!" El poder de la voz hace temblar el suelo. "Sabéis que podría mataros fácilmente. Pero normalmente una amenaza es más que suficiente para mandar de vuelta aterrizados a seres patéticos e inferiores como vosotros. No me gusta el asesinato por norma general, sin embargo, os ofreceré un trato.

Responderé a una sola pregunta para vosotros, y luego abandonaréis este lugar sin más incidentes para no regresar nunca. "Entonces, ¿qué os gustaría? ¿Gran poder? (15) ¿Grandes riquezas? (17) ¿O es realmente la ubicación de la nigromante que andáis buscando tan importante?" (20)

Nueva Localización:

Elige desbloquear una de las siguientes:

- Shrine of Strength (15) (B-11),
- Lost Island (17) (K-17),
- Necromancer's Sanctum (20) (H-13)

Mapas:

M1a
Nib



- Stone Golem
- Cave Bear
- Living Spirit
- Spitting Drake
- MUDDLE and Damage Trap (x3)
- Treasure Tile (x1)
- Stone Pillar (x6)
- Altar (x1)

14 c-10 Frozen Hollow

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Así que toca buscar a un encantador, allá vamos.

Nos informan de una Aesther en el Distrito Caldera, con lo que nos dirigimos hacia una taberna abandonada y decrepita en la zona, el Hueso Torcido. Al acceder nos encontramos el interior que esperábamos a expensas del exterior: telarañas, taburetes astillados y cristal roto y polvoriento.

Tras pasar el umbral, una mujer traslúcida aparece repentinamente ante nosotros. - ¿Por qué habéis venido, mercenarios? Vuestra presencia no es deseada e interrumpís mis estudios.

Rápidamente le explicamos nuestros motivos y la mujer frunce el ceño aún más. - "Oh, buscad a la mujer Aesther. Ella puede cumplir vuestros deseos. Le basta con mover las manos y vuestros sueños más salvajes se harán realidad." - Suspira frustrada y, de hecho, mueve las manos. - Dejadme en paz.

No nos movemos. Nos clava su mirada.

- Bueno, en lugar de interrumpir, tal vez seáis útiles. Hoy por ti, mañana por mí. Así funcionan las cosas, ¿no? - La mujer se gira y se dirige hacia unas escaleras destrozadas, pero tras unos pasos, se desvanece por completo.

- Necesito un orbe de Huevo Congelado, se encuentra en las Montañas de Cuello de Cobre. - La voz de la mujer viene desde nuestro interior, como si no se hubiera movido. - Traédme lo y puede que os ayude.

Un mapa cae a nuestros pies. - Por cierto, mi nombre es Hail. No volváis sin el orbe.

El mapa es fácil de seguir. En lo profundo de las Montañas de Cuello de Cobre, oculto por ventiscas de nieve, encontramos la entrada a una cueva oscura y estrecha. Las pisadas de lobo en la entrada son un signo de problemas, pero con resolución firme, entramos.

Reglas Especiales:

Añade tres cartas de  a cada mazo modificador de daño de los personajes, como resultado de un efecto del escenario.



Mapas:

K1b
K2a
I2a



Hound



Living Spirit



Frost Demon



Treasure Tile (x1)



STUN Trap (x2)



Stalagmites (x2)



Rock Column (x6)



Large Boulders (x2)

14: Frozen Hollow

Conclusión:

Tras acabar con el último de los enemigos nos acercamos al fondo de la sala, donde una esfera azul flota a centímetros del suelo. Lentamente acercamos la mano y agarramos el frío orbe, tan frío que resulta apenas soportable. Rápidamente lo metemos en la mochila y nos dirigimos de vuelta al Hueso Torcido.

Entramos en la taberna abandonada y llamamos a Hail. No hay respuesta, investigamos, revisamos el caótico desastre que nos rodea. Cómo será posible que trabaje cómoda en un sitio así. Al acercarnos a la barra, Hail aparece ante nosotros, con el orbe en la mano.

- Muy interesante. - No parece darse cuenta de que estamos ahí. - Una grieta en nuestro plano de alguna forma contenida dentro de esta barrera esférica. Menos mal que no la rompisteis en el viaje. Habríais sido transportados a un mundo de puro frío y congelados antes de llegar siquiera a respirar. O algo peor podría haber sucedido.

- Es tan confuso. ¿Quién tendría el poder para hacer esto? - Hail se mueve lateralmente y desaparece.

Esperamos por lo que parecen ser horas, pasando de sentarnos en los pocos taburetes aún enteros. De vez en cuando decimos su nombre sin éxito.

- Oh, seguís aquí. - Nos giramos para ver a Hail en el centro de la habitación. - Bien, me gustaría experimentar con vosotros si os parece bien. - Se acerca a nosotros y tropezamos al recular, cayendo sobre una vieja mesa que se astilla en cientos de trozos.-

Oh, no temáis. Estoy bastante segura de que acabará bien.

Hail nos explica que quiere acumular poder puro de otro plano y guardarlo en un pequeño orbe que daría grandes poderes a quien lo tuviera. El proceso de almacenamiento, sin embargo, requiere mucho oro.

- Ya que me habéis ayudado en mis estudios, supongo que os devolveré el favor, - suspira Hail. - Así que, ¿qué es lo que queréis?

7 19 31 43

Logro Global:

The Power of Enhancement

15 8-11 Shrine of Strength

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Saquear el cofre del tesoro

Introducción:

Ubicado en un alto valle en lo profundo de las Montañas de Copperneck, este santuario no es fácil de encontrar ni muy accesible, pero afortunadamente, ya conoces el camino.

El santuario se encuentra en el borde de un lago congelado gigante rodeado de árboles antiguos e imponentes. Adornando la cara de piedra de la entrada hay innumerables símbolos de poder y fuerza, pero no se puede determinar si el santuario estaba dedicado a alguna entidad específica o simplemente al concepto general de fortaleza.

Entras por las grandes puertas de piedra, esperando encontrar algo dentro que aumente tu propio poder. Mientras caminas por la entrada, ves una cantidad de inscripciones rúnicas talladas en las paredes. Son difíciles de entender, pero crees que profesan una ideología de "La fuerza engendra fuerza." Para aumentar la propia fuerza, primero se debe demostrar la fuerza.

Abres el siguiente conjunto de puertas y se encuentran cara a cara con esa ideología llevada a la práctica. Un poderoso Savvas se materializa frente a ti y sin palabras comienza a canalizar una fuerza destructiva en tu dirección. Tendrás que demostrar tu valía para llegar a lo que sea que esté en este templo.

Reglas Especiales:

Las puertas **a** están bloqueadas y abiertas cuando cualquier personaje ocupa la placa de presión **c** al final de su turno.

Las puertas **b** están bloqueadas y se abren cuando todos los personajes ocupan una placa de presión en una de los tableros H al final de un turno. Para dos personajes, las placas **d** deben estar ocupadas. Para tres personajes, las placas **d** y **e** deben estar ocupadas. Para cuatro personajes, las placas **d**, **e** y **f** deben estar ocupadas.

Conclusión:

Te apresuras hacia adelante y agarras la runa de la fuerza que yace sobre un pedestal en la cámara interior. Inmediatamente, un poder abrumador surge a través de ti y todos tus enemigos desaparecen tan rápido como habían aparecido.

Sientes una gran fuerza que brota dentro de ti. Por un instante, tu visión se apaga, y ves imágenes de un extraño alfabeto rúnico.

El poder se disipa y tu visión regresa. Rápidamente anotas los símbolos que viste, aunque no sabes su significado.

ΠΥΣΧΚΚ ۷۹Χ -ΛΚΥ ΧΛΠΥ ۹۷
-ΛΚΥ ΠΥΚ۹ΠΥΧ ΧΛΣJ. ۶۹۹7
-Λ۹ -ΛΚΥ ΥΣΠ ۹۷ >۹ΧΠ //
۹S ۶ΛSY ۷.

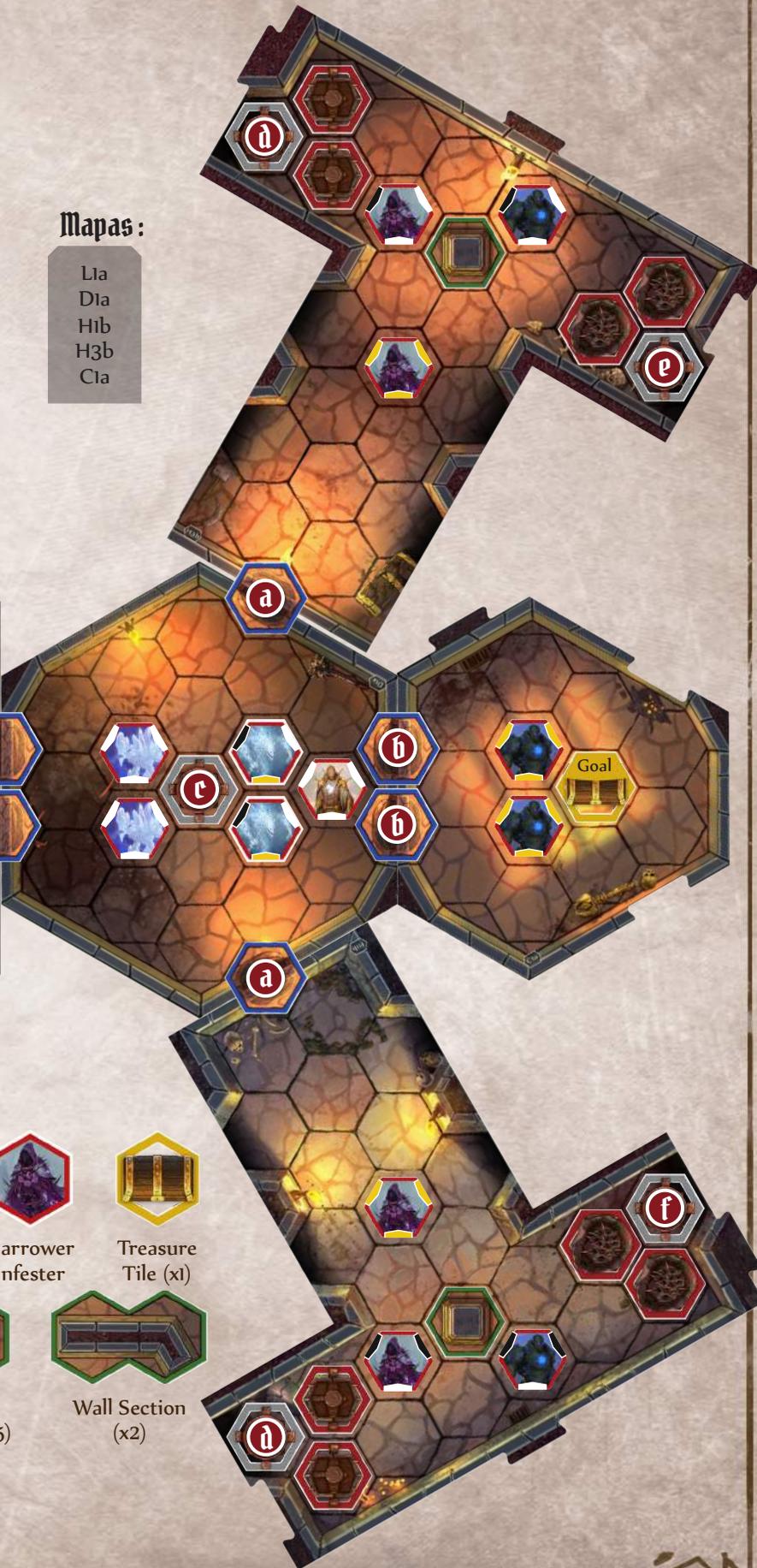
Recompensa:

20 puntos de experiencia cada uno

#15: Shrine of Strength

Mapas:

- L1a
- D1a
- H1b
- H3b
- C1a



Stone Golem



Savvas Icestorm



Frost Demon



Wind Demon



Harrower Infester



Treasure Tile (x1)



Pressure Plate (x5)



POISON and Damage Trap (x4)



WOUND and Damage Trap (x4)



Stone Pillar (x5)



Wall Section (x2)

16 B-6 Mountain Pass

Enlaces: Echo Chamber – #24

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

La gente suele menear la cabeza cuando habláis de dragones, como si vuestro interlocutor no pudiera ni siquiera creer lo que está hablando. Los dragones no existen, dicen, pero hay una bestia gigante alada que se ha visto al norte, por lo que partís para ver qué hay de cierto.

Vuestro objetivo es Icecrag (Riscohelado), la montaña más alta de las Coppernecks (Cuellocobre). Para llegar allí, no obstante, debéis atravesar el paso del norte, un corredor estrecho entre dos gigantescos acantilados de piedra de los que suelen desprenderse avalanchas frecuentes, así como otros peligros.

Avanzáis con cautela, vigilando cualquier signo de emboscada desde las alturas. Esta precaución es la que os salva de ser aplastados por una lluvia de piedras que caen por el lateral de uno de los acantilados. Buscáis cobertura conforme las piedras golpean el suelo, justo a tiempo para mirar hacia arriba y ver un grupo de Inox salir de una cueva en uno de los laterales del paso.

Os han intentado matar con las piedras. No obstante, vuestra supervivencia los ha motivado para buscar una forma de eliminarlos más convencional.



Con el paso bloqueado por la avalancha, entráis en la cueva para enfrentaros a vuestros agresores. Dentro, vislumbráis una red de pasadizos que se adentran en la montaña. Quizás merezca la pena explorarlos una vez acabéis con vuestros enemigos.

Conclusión:

¿Qué estaban haciendo juntos esos Inox y Demonios? ¿Y además tan al norte? Examináis sus pertenencias, buscando algún indicio de sus motivos. Todo lo que encontráis es algunos garabatos que referencian a la "voz".

Observáis la cueva. Debe haber más pistas en los túneles profundos. Hacia el norte, el Pico Riscohelado (Icecrag Peak) se yergue majestuoso en la distancia (25). Aun así, sentís que algo os llama a explorar la cueva (24). No es audible, pero os reclama con una sutil aunque poderosa urgencia.

Miráis los garabatos de los Inox. Una "voz". Sí, algo que os suena familiar. Casi podéis oírla.

Nuevas Localizaciones:

Echo Chamber (24) (C-6),
Icecrag Ascent (25) (A-5)



Earth Demon Wind Demon Inox Guard Inox Archer



Treasure Tile (x1) Damage Trap (x4) Boulder (x4) Large Boulders (x3)

Mapas:

B4b
A2b
K2a
I2a

17 K-17 Lost Island

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Hay muchas islas no descubiertas en el mar de la Niebla (Misty Sea). La mayoría no vale la pena encontrarla, pero aún así, confías en que encontrarás grandes riquezas en ésta en particular.

El viaje por mar transcurrió en gran medida sin incidentes. Sigues las señales hasta que ves una pequeña masa de tierra en el horizonte. No se hace mucho más grande a medida que te acercas, solo una simple porción de tierra que sobresale del agua, cubierta de árboles y rocas grandes. En el lado opuesto de la isla, ves los restos de un barco abandonado.

Arrojas el ancla y remas a tierra firme. En el momento en el que tus pies tocan la arena, una flecha pasa junto a tu oreja y otra roza tu pierna. Al preparar tus armas, ves numerosos Vermlings escurriéndose en la maleza, preparándose para atacar tu posición. Y luego escuchas el rugido de un oso.



¿Quién sabía que tantas de estas malditas criaturas podrían existir en una isla tan pequeña? Al entrar en sus viviendas dentro del barco abandonado, ves más emerger de las sombras. Junto con ellos, sin embargo, ves el destello de oro. Esta tribu ha amasado una gran riqueza en esta nave.

Conclusión:

Con la confusión de las brillantes espadas y las garras golpeando desvaneciéndose, investigué más para encontrar grandes depósitos de oro debajo de la cubierta. Quién sabe para qué usaban los Vermlings el oro, pero tienes una buena idea de para qué lo usarás.

Recompensa:

25 monedas de oro cada uno



Mapas:

L1b
L3a
B3a
B4a
C1b



Vermling Scout



Vermling Shaman



Cave Bear



Treasure Tile (x1)



Damage Trap (x3)



Bush (x3)



Tree (x3)

18 C-14 Abandoned Sewers

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Desde el centro del Puente Silencioso, un guarda de la ciudad os señala una rejilla que se abre en la orilla oeste. "Es la mejor forma de entrar en ese agujero inmundo. Buena suerte".

Descendéis por entre los barrotes, que han sido doblados y corroidos por el tiempo, alcanzando el fondo. Encendéis una antorcha y entráis al interior, caminando por un pasillo estrecho ligeramente inclinado, evitando el flujo de líquido marrón que baja en la dirección opuesta. Tras unos pocos minutos, el camino se abre en una serie de pasillos ramificados.

Miráis alrededor, decidiendo qué camino coger, cuando un sonido sutil resuena en la piedra que os rodea. Rápidamente, cogéis vuestras armas, justo a tiempo para ver unas figuras reptantes que se aproximan.



Navegando por los pasillos, alcanzáis una enorme sala abierta con un depósito de agua en el centro. Alrededor de la cisterna hay un grupo de Vermlings, que detienen su canto con vuestra interrupción y gruñen en vuestra dirección. Deben ser la causa del agua envenenada.



Conclusión:

Los Vermlings yacen muertos, con su sangre negra mezclándose con el agua del suelo. Tras una profunda investigación, encontráis que no hay ningún veneno en sus cuerpos. ¿Es posible que estos Vermlings no fueran viviendo ahí, a salvo de las miradas de los guardias? Al fondo de la habitación, la grandes grietas en el muro, mostrando un pasaje que se abre hacia lo desconocido (23).

Y si tenéis alguna forma de respirar bajo el agua (14), (43), incluso podríais entrar a la cisterna y encontrar la fuente del veneno directamente (26).

Mapas:

H1b
H3b
M1a



Nuevas Localizaciones:

Frozen Hollow (14) (C-10),
Deep Ruins (23) (C-15),
Ancient Cistern (26) (D-15),
Drake Nest (43) (D-4)



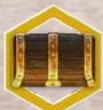
Giant Viper



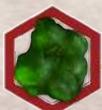
Ooze



Vermling Scout



Treasure Tile (x1)



STUN Trap (x1)



Water (x24)

19 m-7 Forgotten Crypt

Enlaces: Ninguno

Requisitos: The Power of Enhancement (Global) COMPLETE

Objetivo: Proteger a Hail **a** hasta que llegue al altar **b**

Introducción:

¿Que deseáis hacer?" Hail nos mira fijamente sin comprender. "Habéis encontrado una grieta en el plano de la energía Elemental y deseáis cerrarla?" Ella suspira.

"Bien, acepto ayudaros". Hail comienza a lanzar el orbe que recuperamos hacia arriba y hacia abajo mientras piensa. "Está bien, basándome en vuestra descripción, nos va a tomar un poco de trabajo cerrar una brecha de esa magnitud. Podría hacerlo yo mismo sin ayuda extra, pero llevaría un tiempo, y podría resultar molesto ser atacados en medio del conjuro. Sería mucho más fácil de hacer si tuviera un incensario elemental, que, realmente, es muy conveniente, porque he querido poseerlo para mis estudios de todos modos.

"Sabía de un chamán poderoso que tenía uno hace muchos años. Él está muerto ahora, pero os llevaré a su cripta personalmente. No os aconsejaría manejar el incensario vosotros solos."

Después de viaje de unos días, encontraréis un mausoleo antiguo, cubierto de maleza a lo largo del Río del beso de la serpiente.

"Stonebreaker realmente era un buen muchacho, aunque ser aplastado por enormes rocas es uno de los peligros de ser un chamán". Después de apartar la maleza, bajáis a la cripta.

"¡Oh genial!" dice Hail.

"Estos hechiceros devastadores están por todas partes hoy en día. Probablemente buscando el incensario. O simplemente no desean que yo lo tenga."

Mira Hail con confusión, y apunta a las sombras, donde surgen figuras oscuras con túnicas negras.

"No deberías haber venido aquí" dice uno de ellos

"¡Ugh," Hail suspira. "Despachad rápidamente a estos incautos. Estoy ya aburrida de ellos."



- Cultist
- Living Bones
- Living Spirit
- Living Corpse
- Treasure Tile (x1)
- Damage Trap (x3)
- Stone Pillar (x4)
- Altar (x1)
- Huge Boulders (x1)

Mapas:

- D2a
- D1a
- C2b
- C1a
- 11b

19: Forgotten Crypt

Reglas Especiales:

Añade tres cartas de MALDICIÓN  a cada uno de los mazos de modificadores de ataque de cada personaje, como un efecto del escenario.

Hail,  representada por una ficha numerada, tiene 4+(2xL) puntos de vida. Es un aliado nuestro y un enemigo para todo tipo de monstruos. Ella actúa con iniciativa 99. Cada turno sólo realiza "Movimiento 2" hacia el altar,  abriendo puertas y saltando trampas si es necesario. El escenario es completado cuando ella termina su turno en un hexágono junto al altar. Si Hail es asesinada, el escenario se pierde.



No hay descanso posible entre estos malditos muertos vivientes. Tras derribar a patadas la puerta de la habitación de al lado, escuchamos más revuelo en la entrada. "Hay más de ellos detrás de nosotros!" Grita Hail

Reglas Especiales:

Genera un hechicero normal para 2 personajes o 2 hechiceros normales para 3-4 personajes en 



Reglas Especiales:

genera un Espíritu Viviente normal para 2-3 personajes o dos Espíritus Vivientes normales para 4 personajes en 



Reglas Especiales:

Genera un esqueleto Viviente normal para 2 personajes o dos esqueletos Vivientes normales para 3-4 personajes en 

Conclusión:

Hail se mueve hacia adelante y agarra el incensario. Lo levanta en alto y pronuncia unas pocas palabras en un idioma desconocido. El fuego estalla e inmola a los restantes muertos vivientes, reduciéndolos a ceniza. Hail sonríe vagamente.

"Bueno, ahora que se ha resuelto esta molestia, vamos a seguir con la diversión real. Mostradme esa grieta." 

Nueva Localización:

Ruinous Rift  (E-6)

Logro de Campaña:

Stonebreaker's Censer

Recompensa:

+1 prosperidad

20 H-13 Necromancer's Sanctum

Enlaces: Ninguno

Requisitos: The Merchant Flees (Global) COMPLETE

Objetivos: Matar a Jekserah

Introducción:

Una cosa es segura: no habríais encontrado la guarida de Jekserah sin ayuda. En lo más profundo del Bosque de las Dagas, os habríais perdidos durante horas si las direcciones detalladas que lleváis con vosotros.

Tras varios giros y recovecos, os encontráis frente a un antiguo mausoleo, escondido en la espesura del bosque. El tronco de un árbol enorme bloquea casi toda la entrada. Este edificio debe haber sido construido hace milenios, tras lo que fue olvidado por el tiempo.

Os escurriís para pasar junto al tronco, hacia las oscuras estancias de la tumba. Encendéis una antorcha y os sentáis en silencio, escuchando los sonidos que os rodean. Es muy débil, pero hacia vuestra izquierda se oye algo que se arrastra. Os acercáis y abris unos portones de piedra. Delante de vosotros, la luz de la antorcha proyecta las sombras de muertos vivientes. Parece que Jekserah ha estado trabajando en su nuevo ejército.



Jekserah ha tenido, por desgracia, mucho tiempo para renimar los cuerpos de la cripta, pero no suponen un gran desafío frente a vuestras habilidades. Tiráis abajo la última puerta para encontraros cara a cara con la nigromante.

"No sé cómo me habéis encontrado, ni me importa. Os habéis equivocado pensando que huí porque tenía miedo de luchar contra vosotros. Simplemente tenía la esperanza de que entrarías en razón con el tiempo. Es una pena que vuestras mentes no pueden pensar más allá de dar unos espadaños. Los cadáveres que habéis destruido serán reemplazados por vuestros propios cuerpos.

Especial Jefe 1:

Jekserah invoca 2 Living Bones normales para 2 jugadores, 1 normal y 1 élite para 3 jugadores, y 2 élite para 4 jugadores.

Especial Jefe 2:

Este es el mismo efecto que el Especial Jefe 1 salvo que se invocan Living Corpse en lugar de Living Bones.

Conclusión:

Jekserah se desploma, con la vida escapando de su mirada. "Yo ..." susurra. "No tenéis ni idea de lo que viene ..." 

Con el último mandoble de vuestra espada, separáis su cabeza muerta de su cuerpo y dejáis aquel terrible lugar lleno de cuerpos mutilados. Devolvéis la cabeza al Capitán de la Guarda y os pagan con generosidad la recompensa acordada.

"Si estáis interesados, tengo más trabajo para vosotros", dice con una voz sombría.

"En primer lugar, tenemos informes de nuestros exploradores al norte sobre una criatura gigantesca voladora. Tienen miedo de los dragones." Mueve su cabeza con incredulidad. "Me gustaría que os acercáseis al paso del norte para investigar." 

20: Necromancer's Sanctum

"Sin embargo, más cerca de casa, hay ciertos disturbios en las cloacas bajo el Mercado Hundido (Sinking Market). Los pozos en la zona parece que han sido envenenados, y las cloacas han aparecido infestadas con serpientes y peligrosos lodos, haciendo más difícil la investigación. Necesito que descubráis el origen del envenenamiento." (18)

Nuevas Localizaciones:

Mountain Pass (16) (B-6),
Abandoned Sewers (18) (C-14),
Outer Ritual Chamber (28) (E-4)

Recompensas:

20 monedas de oro cada uno
+2 reputación
+1 prosperidad

Mapas:

J1a
K1a
C1a
D1a



Living
Bones



Cultist



Night
Demon



Living
Corpse



Jekserah
(Boss)



Treasure
Tile (x1)



STUN
Trap (x4)



Sarcophagus (x3)

21 Infernal Throne

Enlaces: Plane of Elemental Power – #10

Requisitos: The Rift Neutralized (Global) INCOMPLETE

Objetivo: Matar al Demonio Primigenio (Prime Demon)

Introducción:

Antes de que podáis alcanzar vuestras armas, el demonio conoce vuestra intención.

“¡Tontos! “Su voz resuena en tu cráneo como un tambor: “Os atrevéis a ir en mi contra en mi poderosa casa” habéis cometido un grave error.

Con un estallido de fuego su enorme forma desaparece en la oscuridad. “ Venid a mí, mis siervos! Lapidad a estos mortales, decorar mi palacio con sus entrañas!

Reglas Especiales:

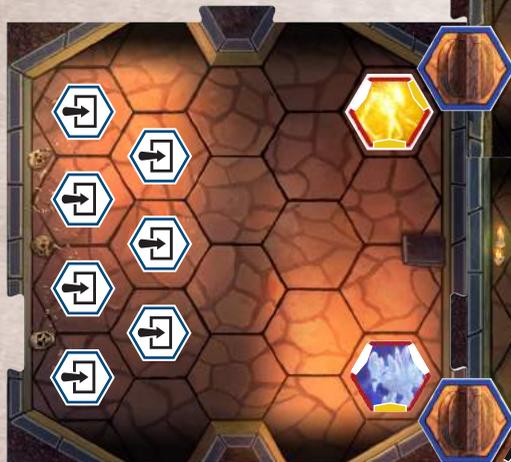
El Demonio Primigenio y el altar **a** comparten puntos de daño, iniciativa e inmunidades. El Demonio Primigenio no puede ser dañado de ninguna manera. El daño debe hacerse al altar.



El velo oscuro se levanta poco a poco revelando la sala principal del Palacio. En el centro ves un enorme demonio riendo. “Teníais que haber dejado mi reino mientras tuvisteis oportunidad, ¡gusanos!. En este lugar no es posible hacerme daño”. Coloca una mano gigante con garras sobre un altar de vidrio negro delante de él; de pronto emerge un remolino de energía cromática, bañando al demonio en un aura de protección.

Mapas:

- E1a
- J1a
- J2a
- D1a
- D2a



Sun Demon



Frost Demon



Night Demon



Wind Demon



Earth Demon



Flame Demon



Prime Demon (Boss)



Treasure Tile (x1)



Altar (x1)



21: Infernal Throne

Especial Jefe 1:

El altar salta al siguiente hexágono en el orden de **a**, **b**, **c**, **d**, **e**, **f**, y después volveis al **a**. Si el hexágono es ocupado por una figura u otra ficha, esa figura o ficha es trasladada al hexágono desocupado más cercano. Si el altar se mueve a una sala no revelada, la sala se revela de inmediato, abriendo todas las puertas entre esta y otras habitaciones reveladas.

El altar invoca a un demonio normal para dos personajes o un demonio de elite para tres o cuatro personajes. El tipo depende de la ubicación **a** Demonio Helado, **b** Demonio de Viento **c** Demonio Nocturno **d** Demonio de tierra **e** Demonio de Llama **f** Demonio Sol.

El Demonio Primigenio entonces realiza "Movimiento +2, Ataque -1."

Especial Jefe 2:

Es el mismo que el especial jefe 1, excepto que la invocación demoniaca es normal de uno a tres personajes o élite para cuatro personajes.

Conclusión:

Con un golpe final, la fisura crece sin control y gira salvajemente, escupiendo rayos de energía en ángulos extraños. Un agudo gemido emerge de él y aumenta en intensidad hasta que el sonido retumba por todo el palacio. Con un brillante destello de luz, la voz se colapsa en sí misma y luego explota fuera, enviando una onda expansiva que destruye todos los demonios en su camino.

Mientras la ola golpea al demonio principal, su aura se disipa y un grito perfora vuestras mentes. Sus piernas se entrelazan debajo de él y se derrumba, explotando en innumerables fragmentos de roca.

Cuando esto pasa, los gritos se detienen y el Palacio queda extrañamente tranquilo. Con la amenaza destruida, lo único que queda por hacer es saquear el lugar y regresar a tu propia dimensión.

Logro Global:

The Rift Neutralized

If Artifact: Lost is complete:
Artifact: Recovered

Recompensas:

50 monedas de oro para cada uno
+1 prosperidad
Añade el Evento de Ciudad 78 al mazo

22 K-8 Temple of the Elements

Enlaces: Ninguno

Requisitos: A Demon's Errand (Party) or Following Clues (Party) COMPLETE

Objetivo: Destruir todos los altares **a**

Introducción:

Vuestro camino os lleva hasta el Templo de los Elementos en busca de un artefacto antiguo. Aparentemente tiene un gran poder, pero hay algo más que eso. Entráis en la estructura de la maltrecha piedra y veis de qué se trata ese alboroto.

Al entrar, captas signos de visitantes recientes, una rama rota, huellas de pisadas en el polvo. Os acercáis a la cámara principal y preparáis vuestras armas, las figuras de un grupo de encapuchados emergen de las sombras.

"Es demasiado tarde, ¡tontos!. Controlamos este templo ahora y todo su poder nos sirve a nosotros"



Pasáis la cámara de la entrada, encontráis una gran sala central con muchas salidas. En el centro un grupo de cultitas preparando encantamientos alrededor de un bloque de arcilla rojiza, más o menos del tamaño de un cráneo.

Conclusión:

"El artefacto es nuestro" y ha hecho a nuestra gente más poderosa que nunca. No puedes parar lo que avencina; si nos golpeas la penumbra caerá y será el fin. Los cultistas levantan las manos y una barrera rodea el artefacto.

Con los altares destruidos, los demonios se desvanecen, la barrera protectora alrededor del artefacto se disipa, os acercáis al centro del templo y extendéis la mano hacia la vasija, pero os detenéis. Sentís como que una poderosa oscuridad emana del recipiente y tras ello una profunda tristeza.

Reglas Especiales:

Cada altar **a** tiene 4 + (CxL) puntos de vida. Por cada altar que no está destruido, independientemente de si ha sido revelado, aumentarán los puntos de vida y los valores de ataque de todos los demonios en 1, y los valores de movimiento y a distancia aumentaran en 0,5 (redondeando hacia arriba). Los ataques cuerpo a cuerpo no aumentan su valor.

La vasija ha sido corrompida y casi parece ser consciente de este hecho. Los sentimientos encontrados aparecen como un flash en vuestras mentes, como si fueran de advertencia; podrían ser usados para hacer el mal pero, ¿lucharéis por ese mal? **35** ¿O contra él? **36**

Después de un poco de esfuerzo utilizáis un paño grueso para meter la vasija en vuestras mochilas. Tal vez sería mejor llevarlo a un hechicero en lugar de tener problemas con él.

14 **31**

22: Temple of the Elements

Nuevas Localizaciones:

Plane of Night 31 (A-16),
Gloomhaven Battlements A 35 (A-14),
Gloomhaven Battlements B 36 (B-14)

Logro Global:

Artifact: Recovered



Mapas:

B2b
M1a
D1a
D2a
C1a
C2b



Living
Bones



Cultist



Earth
Demon



Flame
Demon



Frost
Demon



Wind
Demon



Treasure
Tile (x1)



Altar (x4)

23 c-15 Deep Ruins

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Ocupar todas las placas de presión a la vez

Introducción:

Desafiando los oscuros pasadizos debajo de las alcantarillas de Gloomhaven, encendéis una antorcha en el lugar más profundo, el ladrillo descascarillado da paso a piedra intrincada en un estado de extremo desgaste.

Veis un idioma rúnico irreconocible grabado en las paredes. Las grietas y trozos de roca impiden leerlo incluso para gente que conoce el idioma.

Después del pasadizo, el camino da a una habitación más grande llena de extrañas máquinas en ruinas que no puedes entender. Una puerta se ve en la pared opuesta, a continuación, un sonido metálico atraviesa la habitación, como si alertara de algo. Entonces la máquina empieza a moverse y cobra vida; es claramente palpable la intención de atacar a los intrusos, empezando por ti.



Mapas:

11b
K2b
D1a
M1a



Stone Golem



Ancient Artillery



Living Bones



Living Spirit



Treasure Tile (x2)



Damage Trap (x3)



Boulder (x6)



Pressure Plate (x4)

23: Deep Ruins

Reglas Especiales:

Añade tres cartas  al mazo de modificadores de daño de cada personaje, como un efecto del escenario



Lucháis para hacer os paso a través de la habitación de la máquina; encontráis pasillos a izquierda y derecha. Oís la alarma sonando en ambas direcciones. Para apagarla, puede que tengáis que dividir os.

Reglas Especiales:

El número de placas de presión es igual al número de personajes. Para 2 personajes están las placas . Para 3 personajes, placas  y . Para 4 personajes las placas ,  y .

Conclusión:

Con la última placa pulsada, la alarma finalmente se silencia. Las luces de los cañones se apagan y sus armas miran hacia abajo, inactivos.

La máquina se tambalea y cae; los engranajes se detienen y paran de rotar. En cuestión de segundos, la cámara parece tan vacía como antes, dejándoos explorar en paz.

Poneís rumbo a un estrecho pasillo; en la parte trasera de la habitación izquierda se encuentra un pasillo que desciende a una piscina de líquido salobre; podéis ver una luz que vaga a cierta distancia bajo el agua.

Un chapuzón rápido os lleva más lejos en este mundo subterráneo. 

Logro Global:

Ancient Technology

Logro de Campaña:

Through the Ruins

24 c-6 Echo Chamber

Enlaces: Mountain Pass – #16

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Abrir todas las puertas (losetas de niebla)

Introducción:

Entráis en la cueva haciendo caso omiso de la voz en vuestras cabezas. Os atrae el peligro, podríais caer en una trampa, como un corderito desvalido en un juego macabro; con estos miedos la Voz os intenta convencer. “Todo estará bien, solo continúa descendiendo a la oscuridad”

Contra toda razón continuáis vuestro camino.

Imágenes y pensamientos intermitentes llegan a vosotros y la voz intenta explicarse. Ha sido atrapada por una poderosa fuerza en las profundidades de la tierra. Necesita tu ayuda para salir; os preguntáis quien la encarceló y por qué pero la voz desaparece en vuestros pensamientos.

Y el silencio se hace preocupante; en las profundidades de la oscuridad, estás irremediamente perdido, hasta que la voz regresa y continúa dirigiéndose a vosotros sin respuestas para vuestras preguntas.

La voz muestra imágenes de lugares donde se esconden monstruos. Y te da un plan: Si podéis conectar todas las habitaciones de su cámara, la voz resonará y tomará forma una vez más, dándoos la capacidad de ahuyentar a los secuestradores.

La voz os dice que estáis cerca. Os dice que os preparéis...

Conclusión:

La última niebla se disipa e inmediatamente un viento te encoge, circulando a lo largo de las cámaras de la prisión. Su velocidad crece rápidamente, comenzando como una brisa que crece a ciclón en cuestión de segundos.

Y entonces oís la voz: un sonido llevado por el viento, un sonido enorme y terrible. Un grito poderoso y el resto de monstruos son destruidos, desintegrados y dispersos entre la tormenta.

“Gracias amigos míos, es bueno deshacerse de estas cosas” La voz suena como si unos huesos estuvieran hablando “y ahora que está hecho te pido que me ayudes de nuevo; sigo siendo un prisionero atrapado por el viento, con el fin de tener una forma más corpórea y dejar esta tierra exijo que sean devueltas mis vasijas de poder.”

Caéis de rodillas mientras el sonido se apaga, vuestras cabezas retumban de la vibración. La voz acaba de destruir a sus adversarios como si no fueran nada. No os podéis imaginar lo que sería capaz si le dáis más poder.

“No te preocupes no tengo ningún deseo de traer el mal a esta tierra. Solo deseo seguir mi camino para ser libre y no estar atrapado por este mal. Os proporcionaré una visión para saber dónde encontrar la primera vasija. Pensaron en esconderla de mí, pero puedo verla como si estuviera en esta misma cámara”.

#24: Echo Chamber

"Por favor traédmela"

En muestra de buena voluntad, la voz te dirige de vuelta a la entrada de la cueva. Muy lejos de su influencia, podéis tomar la decisión de hacer lo que propone (32) o podéis intentar llegar al fondo del asunto de qué es exactamente lo que quiere hacer la Voz con sus poderes y que no alcanzas a entender. (30)

Nuevas Localizaciones:

Shrine of the Depths (30) (N-15),
Decrepit Wood (32) (L-11)

Logro de Campaña:

The Voice's Command

Mapas:

L2a
A2b
G2a
J1b
D2b
B4b



Rending Drake



Ooze



Living Spirit



Treasure Tile (x1)



STUN Trap (x4)



Rock Column (x4)



Nest (x2)



25 A-5 Icecrag Ascent

Links: Scorched Summit – #34

Requisitos: None

Objetivo: Todos los PJ deben escapar por la salida **a**

Introducción:

Las montañas Copperneck no son acogedoras. Más allá del paso, el clima empeora progresivamente cuanto más al norte se viaja. Tus pertenencias se vuelven insoportablemente pesadas. El frío cala en tus huesos. Y luego comienzas a escalar el Icecrag.

Sin haber visto aún signos de una bestia gigante alada, empiezas a preguntarte si todos estos problemas merecen la pena. Varias veces contemplas dar marcha atrás, soñando con el cálido resplandor del hogar del León Durmiente.

Pero comienzas a escuchar algo extraño. Tus oídos retienen un sonido chirriante en el viento. No es grande, posiblemente sea solo el viento que fluye a través de un espacio pequeño. Pero aún así, es algo. Avanzas, y luego ves los lobos. Están sobre ti, pelaje blanco entre los cúmulos de nieve.

Reglas Especiales:

Añade dos cartas de **1** al mazo de modificadores de ataque de cada personaje como un efecto del escenario.

Escapáis cuando todos los personajes llegan a la salida **a** o están agotados parados en la salida **a**. Si cualquier personaje está agotado y no llega a la salida **a** el escenario se pierde



Superas los lobos, agradecido de que la nieve no te haya demorado demasiado. Asumes que la pelea ha terminado, pero el chirrido comienza de nuevo, esta vez mucho más cerca. Miras a través de la tormenta blanca y ves formas rojas corriendo hacia ti.

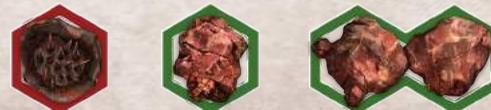


Mapas:

- K2a
- N1a
- G2a



Hound Rending Drake Spitting Drake Treasure Tile (x1)



STUN and Damage Trap (x4) Boulder (x6) Large Boulders (x4)

#25: Icecrag Ascent

Conclusión:

Todo tu ser quiere detenerse, caer y descansar en la nieve. Pero sabes que no te levantarás. Sabes que serías despedazado por enormes garras rojas. Entonces sigues adelante, más allá de toda razón. Hasta que, finalmente, los dragones dejan de perseguirte y la cima de la montaña está a la vista.

El viento calma a medida que te acercas al pico. Es un cambio agradable tras torrente de dolor penetrante que vino antes. El aire es poco denso, pero ahora estás sobre las nubes y el clima es relativamente pacífico. Hace que sea muy fácil ver al lagarto gigante alado posado sobre una roca dentada.

"Bienvenidos a mi montaña, intrépidos aventureros." Una voz grave sale de la criatura, sorprendiéndote con su elocuencia. "Odio arrinconaros, pero ahora que habéis acudido a mí, cara a cara, vuestras opciones son lamentablemente limitadas.

No estoy particularmente hambriento en este momento, así que podría considerar el dejarte vivir, si aceptas ayudarme en un pequeño asunto.

"Un grupo de Savvas me sometió mientras dormía y sacó una de mis glándulas de fuego, supuestamente para estudiarla. No puedo dejar que este insulto quede impune y agradecería mucho que me la trajeras de vuelta de su ciudad, matando a tantos de ellos como puedas en el proceso." El draco golpea con furia sus garras contra su poste de piedra. ³³

"O, si quieres ser un cliché", dice la criatura con un suspiro, "simplemente podrías atacarme". Mata al dragón, salva a la princesa y todo eso.

"Excepto que no tengo princesa, y no soy un dragón; solo un Draco que ha vivido mucho tiempo y no desea terminar con su vida hoy.

Entonces si me atacas, lucharé y seguramente morirás ". ³⁴

Nuevas Localizaciones:

Savvas Armory ³³ (A-7),
Scorched Summit ³⁴ (A-4)

Logro de Campaña:

The Drake's Command

#26 0-15 Ancient Cistern

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Water-Breathing (Global) or Through the Ruins (Party) COMPLETE

Objetivo: Limpiar todas las bombas de agua

Introducción:

El agua se vuelve oscura, negra como un cielo nocturno nublado. No puedes ver tus manos remar frente a tu cara, pero continúas. En poco tiempo, se ve una luz en la distancia. Necesitas todas las fuerzas que te quedan, pero finalmente la luz se hace más grande y emerges de un charco de agua fétida, agradecido de que puedas respirar libremente una vez más.

El alivio, sin embargo, es efímero. La habitación está plagada de amenazantes masas verdes de cieno y no muertos. Te desplomas en tierra firme y tratas de recuperar el aliento, preparando tus armas para otra batalla.

Reglas Especiales:

Agrega tres cartas de MALDICIÓN  al mazo de modificadores de ataque de cada personaje como un efecto de escenario.



Siguiendo las señales de corrupción, te diriges a la sala final de la cámara, con la esperanza de acabar con el resto de tus adversarios rápidamente. En cambio, el horror invade tu mente al ver la escena que tienes delante.

Cuatro tuberías verticales se encuentran en la parte posterior de la sala; conductos transparentes para el bombeo del agua de la ciudad. Sin embargo, pegadas a las tuberías hay masas negras retorcidas que envenenan el agua que corre. Cuando entras, parte de la masa negra gotea desde las tuberías y se fusiona en forma de pequeñas protuberancias bulbosas con bocas llenas de dientes.

La horda de demonios y muertos vivientes tampoco es un espectáculo agradable.

Reglas Especiales:

Un número de bombas de agua igual al número de personajes presentes deben limpiarse para completar el escenario. Cualquier personaje adyacente a una bomba de agua puede renunciar a una acción inferior de carta (descartando sólo una carta en su lugar) para limpiar la bomba. Para dos personajes, las bombas están ubicadas en los hexágonos de agua **a**. Para tres personajes, las bombas se encuentran en los hexágonos de agua **a** y **b**. Para cuatro personajes, las bombas se encuentran en los hexágonos de agua **a**, **b** y **c**. Al final de cada ronda, todas las bombas que no se hayan limpiado convocan a un Black Imp normal.

Conclusión:

Para cuando la pelea termina, las paredes y el piso son un desastre de cieno negro. Sin embargo, nada de ese cieno tiene vida, lo que es un paso en la dirección correcta. Una simple fregona puede limpiar los restos, ahora que se ha eliminado la presencia oscura.

#26: Ancient Cistern

Te acercas a la pared de atrás y con un gesto de la mano limpias con perplejidad un poco de la mugre. La mayor parte se desprende fácilmente, pero sigue habiendo una mancha negra calcárea. Curioso, tomas tu manga y comienzas a limpiar la pared más vigorosamente, revelando rápidamente algún tipo de lenguaje rúnico. Limpiando lo suficiente, encontrará letras que cubren toda la pared posterior.

Las letras son irreconocibles, pero las anotaciones regresan a la ciudad, llevando las escrituras a un experto en idiomas de la Universidad.

"Es parte de un ritual", dice un Quatryl con gafas, mirando con detalle tus notas. "No estoy completamente familiarizado con los detalles, pero parece ser un ritual para 'Welspar' ... err, corrupto."

"Creo que tal corrupción requeriría el uso de un conductor." El Quatryl parece mirar aún más atentamente las escrituras. "Ah, aquí! Algo conocido como 'The Artifact', ubicado en el Templo de los Elementos."

El Quatryl se precipita sobre una biblioteca repleta de textos, "¡Ah, interesante! He oído hablar de eso antes." Desaparece detrás de una gran pila de tomos.

"¡Sí! El Templo de los Elementos." Su cabeza aparece por encima de los libros. "El Templo de los Elementos, que se dice que alberga la Vasija de los Elementos, un poderoso artefacto antiguo capaz de dar forma y poder a los residuos elementales que nos rodean."

"El libro dice que el templo no está muy lejos de aquí, en algún lugar alrededor de la bifurcación en el Río Beso de Serpiente (Serpent's Kiss River). Si quieres encontrar el fondo de esta corrupción, comienza allí".

(22)

Nueva Localización:

Temple of the Elements (22) (K-8)

Logro de Campaña:

Following Clues

Recompensas:

10 monedas de oro para cada uno

+1 reputación

+2 prosperidad



27 E-6 Ruinous Rift

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Artifact: Lost INCOMPLETE (Global) and Stonebreaker's Censer (Party) COMPLETE

Objetivo: Proteger a Hail **a** durante diez turnos

Introducción:

En el camino de regreso a las ruinas de la Cripta, Hail parece casi feliz mientras camina a través del barro contigo, ansiosa por luchar de nuevo contra demonios y no-muertos.

"Ha pasado tanto tiempo desde la última vez que salí de Gloomhaven," dice, balanceando el incensario elemental de un lado a otro mientras camina. "La ciudad es necesaria para mis estudios. Aunque sienta bien tomar un pequeño descanso y viajar en este plano otra vez. Y con menos peligro esta vez."

Miráis a la Aesther interrogativamente. "Claro, los hechiceros y los demonios no son exactamente amistosos encuentros, pero la última vez que viajé por estas tierras... bueno, es algo que juré nunca volver a mencionar."

Hail calla hasta que llegamos a la cripta. Al abrir las antiguas puertas, casi esperamos que el lugar esté repleto de hechiceros y demonios una vez más, pero las salas de piedra se encuentran tan silenciosas y estériles como la muerte. Nos desplazamos hacia la cámara principal donde se encuentra la grieta gigante, flotando sobre un altar demoníaco.

"Bueno, ciertamente no estabas bromeando", dice. "¡Esta cosa es una belleza! La circunferencia y estabilidad... ¡muy impresionante!" Hail pasea alrededor del perímetro del altar, lanzando arena al aire y viéndola caer.

"Estoy bastante segura de que puedo cerrarla, gracias al viejo incensario de Stonebreak. Aunque puedo imaginarme que las fuerzas al otro lado de esta grieta no van a estar muy contentas por ello".

Hail levanta el incensario por encima de su cabeza con un brazo y hunde el otro hasta el codo en la grieta. "Acérquense, damas y caballeros. Esto va a ser una gran fiesta."

Reglas Especiales:

Hail **a**, representada por una ficha numerada, tiene 4+(2xL) puntos de vida. Ella es tu aliada y enemiga de todo tipo de monstruos. Tiene una iniciativa de 99. Si Hail muere, el escenario se pierde.

Al final de la primera ronda, un demonio aparece en el hexágono **b**. Al final de la segunda ronda, un demonio aparece en el hexágono **c**. Al final de cada ronda después de la segunda, dos demonios diferentes aparecen en **d** y **e** al final de cada ronda impar, y en **b** y **c** al final de cada ronda par.

El tipo de demonio que aparece lleva el ciclo siguiente: Demonio Nocturno, Demonio del Viento, demonio de la Escarcha, Demonio del Sol, Demonio de la Tierra, Demonio del Fuego y luego de vuelta a Demonio Nocturno. Todas las apariciones son normales para dos personajes. Los demonios del viento, del sol y del fuego son élite para tres personajes. Todas las apariciones son de élite para cuatro personajes.

Conclusión:

Hail grita con una intensidad espeluznante. La miráis, con miedo de que más demonios os pasen y la ataquen. En vez de eso, la ves sacando su mano de la grieta. Su antebrazo está marchito y humeando.

A medida que sus nudosos dedos despejan las caóticas energías de la grieta, se tambalea y comienza a encogerse. Un gran viento se levanta en la cámara y los demonios que luchan contigo muestran miedo por primera vez. En lugar de clavarte las garras, se agarran al suelo de piedra, desesperados por detener el tirón de la grieta.

Sin embargo, sus esfuerzos son inútiles. Hasta el último de ellos es succionado de vuelta a su propio plano. La rasgadura se encoge hasta un punto brillante y desaparece.

Hail se derrumba, y vosotros corréis a su lado. "Oh, no os preocupéis por mí", tose. "Estaré bien. Este viejo cuerpo ha visto cosas mucho peores."

Estalla en un ataque de tos, que pronto se convierte en risa. "Eso estuvo muy bien, ¿no? Si hay algo en lo que puedo confiar, es en un desafío."

"Venid, ayudadme a levantarme. Necesito volver a Gloomhaven inmediatamente. Tengo muchas ideas nuevas para mi investigación. No dudéis en venir cuando queráis y encontraré la forma de agradecerlos"

Logro Global:

The Rift Neutralized

Recompensas:

+1 prosperidad
100 monedas de oro para cada uno
Este dinero debe gastarse inmediatamente en mejoras



Mapa:

M1a



Night Demon



Wind Demon



Frost Demon



Sun Demon



Earth Demon



Flame Demon



Altar (x1)

28 E-4 Outer Ritual Chamber

Enlaces: Sanctuary of Gloom – #29

Requisitos: Dark Bounty (Party) COMPLETE

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Segun te adentras en la cripta, una cara familiar te saluda desde el fondo de las escaleras. El sonrie de oreja a oreja a oreja. " Ah, así que has venido. Nuevamente, te agradecemos gentilmente tu ayuda en la captura de ese molesto nigromante. Ven, dejame darte instrucciones.

La figura encapuchada te conduce a través de una puerta de piedra dentro de una gran habitación. El señala hacia la oscuridad, una grieta llameante en el espacio.

"Esto", dice, fallando en enmascarar su aturdimiento. "es nuestro maestro: el oscuro tiempo. Quiere agradecerte en persona el asesinato de tantos de nuestros hermanos y darte de vuelta nuestros planes".

Fuera de la grieta, un grupo de cadáveres horrendos e hinchados aparecen y se arrastran hacia ti.

"No vales ni como forraje!". La figura grita de repente de alegría. ¿Pensaste que podrías volver a honrarnos tan fácilmente? ¡Estás aquí para morir! Entonces puedes unirse a nuestra causa como un cadáver, ¡igual que el resto de estos tontos indignos!

Reglas Especiales:

Todos los Living Corpse son dos niveles mas altos que el nivel del escenario, hasta un máximo de 7.

Conclusión:

Tiras tus armas, exhausto. Afortunadamente, no parece que haya más muertos vivos en la grieta, pero aún así, su existencia y la presencia de esta Oscuridad es preocupante.

"Lo has hecho bien". Una fría, y apagada voz penetra en el silencio. Parece que viene desde la oscuridad frente a ti. " Mis sirvientes no se pueden permitir perdonar. Pero yo si puedo".

"Ven. Ven conmigo. Entra en mi reino. Abraza lo inevitable".

La grieta permanece ante ti. Puedes ver el Santuario de la Oscuridad hasta el final, (29) o puedes dar la vuelta y abandonar este lugar, ignorando la llamada de la oscuridad.

Nueva Localización:

Sanctuary of Gloom (29) (E-3)

Logro de Campaña:

An Invitation

Mapas:

M1a
C1a
C2b



Living Corpse



Cultist



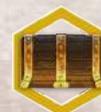
Living Bones



Night Demon



Sun Demon



Treasure Tile (x1)



Altar (x1)

29 ε-3 Sanctuary of Gloom

Enlaces: Outer Ritual Chamber – #28

Requisitos: An Invitation (Party) COMPLETE

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Dentro del santuario de la secta, entráis en la grieta negra. Después de un dolor cegador e imágenes relampagueantes de demonios arañados y cadáveres desollados, termináis en un lugar muy parecido al que dejasteis. Tenéis ante vosotros una gran sala de piedra.

"Caísteis de nuevo." Escucháis en voz baja "Es realmente asombroso que criaturas tan estúpidas como vosotros me hayan causado tantos problemas. No importa. Os pudriréis aquí, lejos de vuestra casa". en un instante de pavor, os giráis para ver la grieta que os trajo aquí encogiéndose y cerrándose.

"No habrá última batalla. Simplemente os consumiréis. Tendreis una muerte sin valor en un lugar lejano y sin recursos. Os dejo ahora para siempre. Adiós".

Reglas Especiales:

Añade tres cartas de  a cada mazo modificador de ataque de personaje como efecto de escenario.

Las puertas  se cierran con llave y se abren cuando se destruyen. Tienen 4+L puntos de vida

Conclusión:

Golpeáis las paredes, esperando desesperadamente algo contra lo que seguir luchando en este exilio. Os cansáis. Vuestra visión se oscurece.

En vuestro próximo aliento, os encontráis tirados en la hierba fuera del escondite de la secta.

"Sabed que os he perdonado." Vuelve la voz baja. "Vuestra persistencia me intriga. Os invito a que os enfrentéis a mí.

Será más entretenido que la última vez que traje la oscuridad a este mundo".

Os enderezáis y volvéis corriendo a la cripta. Los cadáveres de los cultistas ensucian el suelo.

"Ya no estoy aquí. Estas vainas han cumplido su propósito. Mis raíces son ahora profundas y pronto encontrarás mi poder infinito una vez más. Estoy deseando que llegue el día".

Logro Global:

The Edge of Darkness

Recompensa:

15 PEX cada uno

Mapas:

E1a
D1a
D2a
J1a



Living Bones



Living Corpse



Living Spirit



Black Imp



Treasure Tile (x1)



Nest (x4)



Rubble (x5)

30 n-15 Shrine of the Depths

Enlaces: Ninguno

Requisitos: The Voice's Command (Party)

Objetivo: Saquear la loseta de tesoro

Introducción:

"Así que, ¿hay una voz sin cuerpo en alguna parte en lo profundo de las Montañas de Cuello de Cobre (Copperneck Mountains), y quiere que acumuléis vasijas que le ayuden a escapar de su confinamiento?" Un bibliotecario Quatryl de la Universidad se ajusta las gafas para miraros. "¿Y queréis saber exactamente qué es esta voz?"

Se ríe nerviosamente. "Heh, vale, bueno, haré lo que pueda. Empezaré con rituales que podrían separar una voz de su anfitrión..." El Quatryl se desvía en medio de su frase y deambula por unos estantes de libros, donde hojea varios textos.

Decidís ir al mercado por unas horas. Cuando regresáis, el Quatryl se apresura con emoción.

"¡Lo he encontrado!" Os pone un libro en la cara. "Encontré varios callejones sin salida hasta que me di cuenta de que la voz no estaba separada, si no que era la única cosa que puede atravesar la barrera creada para encarcelarlo, lo que implica que la barrera en sí era extra-planar, probablemente creada por los Aesthers hace siglos.

"Así que examiné todos los textos que tenemos sobre los rituales de los Aesthers -que no es mucho, son muy reticentes con esos asuntos- pero por suerte encontré este libro. Es un relato concreto de la atadura de un demonio en la región de Cuello de Cobre (Copperneck) a la que os referisteis. Aparentemente la criatura era tan fuerte, que los Aesthers solicitaron la ayuda de los Savvas y también la de los Harrowers. Dicen que fue lo suficientemente poderoso como para arrasar con todo el continente.

"Si os está pidiendo que le ayudéis a liberarse, recomendaría encarecidamente que no lo hicierais. La fiabilidad del texto es un poco cuestionable la verdad, pero sea lo que sea esta voz, estaba sellada por alguna razón."

El Quatryl, por fin, deja de agitar el libro y empieza a hojear las páginas. "De hecho, si podéis escuchar la voz desde el exterior de la cueva, y tiene una influencia tan fuerte sobre vosotros, parece como si la barrera estuviera debilitándose, tal y como advierte el autor.



-  Ooze
-  Lurker
-  Deep Terror
-  Treasure Tile (x1)
-  IMMOBILIZE and Damage Trap (x2)
-  Water (x24)
-  Stairs (x2)
-  Boulder (x3)
-  Wall Section (x2)



Mapas:

Eta
Lia
Nib

30: Shrine of the Depths

"Por lo que parece, hay un cetro que podría ser utilizado para fortalecer el ritual de unión, pero el autor dice que ha sido colocado en una isla a lo largo de la costa sur por seguridad. En el texto se encuentra detallado un sencillo encantamiento para abrir la puerta del santuario."

Dos días después, os encontráis ante la estructura en ruinas semisumergida en la tierra encharcada. Pronunciáis unas pocas palabras extrañas y la puerta se abre de golpe. Tenéis el fuerte presentimiento de que la puerta no es lo único que se interpone entre ese cetro y vosotros.

Reglas Especiales:

La ficha de tesoro sólo puede ser saqueada usando una acción de saqueo. No puede ser saqueado por el saqueo normal de final de turno.

Conclusión:

Os hacéis con el cetro y toda la edificación tiembla violentamente. Una energía oscura irrumpe, perforando los cuerpos de los monstruos que aún os atacan.

Todos ellos caen muertos y el temblor se detiene.

Sin embargo, al ponerlos en pie, un punzante dolor os atraviesa el cráneo de repente.

"Habéis sido engañados", dice la Voz en vuestras mentes. "¡No traigáis ese cetro hasta mí! Si me liberáis, os garantizo que no os haré ningún daño. Pero no puedo decir lo mismo si venís con el cetro. Sea lo que sea que estéis haciendo, estéis equivocados."

Tan rápido como llegó, el dolor se detiene. Aseguráis el cetro y salís corriendo de la capilla, deseosos de llevarlo a la Cámara del Eco (Echo Chamber) y silenciar la Voz. (42)

Nueva Localización:

Realm of the Voice (42) (C-5)

Logro de Campaña:

The Scepter and the Voice

Recompensa:

10 monedas de oro cada uno

31 A-16 Plane of Night

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: The Power of Enhancement (Global) and Artifact: Recovered (Global) COMPLETE

Objetivo: Destruye la columna de piedra (a)

Introducción:

Hail se frotaba las manos con emoción.

"En el día de hoy, puedo decirte que, por primera vez, no me arrepiento de haberte puesto del revés cuando nos conocimos", dijo con naturalidad. "La Vasija de los Elementos! ¿Y dices que estuvo delante de mis narices todo el rato? Es increíble cómo algunas cosas se olvidan tan fácilmente".

Ella alargó la mano para tocarlo, pero rápidamente la retiró. "Oh, ¿así que esto es por lo que me lo trajiste? Y yo que pensaba que era una muestra de amistad". Dijo frunciendo el ceño.

"Éste", dijo, señalando el artefacto, "es un claro ejemplo de un mal regalo. Vas a tener que limpiarlo antes de que pueda aceptarlo."

"El artefacto ha sido sintonizado con el Plano de la Noche (Plane of the Night), capaz de corromper y destruir todo lo que entra en contacto con él. Podrías causar muchos estragos con esto, pero con una sintonización tan fuerte, no hay forma de controlar su poder."

Necesitarás romper la conexión para balancearlo."

Te quedas mirando fijamente a Hail. "Oh, es que, ¿tengo que hacerlo todo?" preguntó con incredulidad. "Vale, mira, no voy a entrar y arreglarlo, pero supongo que puedo transportar tus esencias al otro lado para que puedan cortar el enlace de sombra por ti mismo".

Hail comienza a mover sus manos con suavidad hacia delante y hacia atrás. De vez en cuando una mano se desliza hasta su muñeca, sólo para resurgir, aferrándose a la magia de colores, que ella comienza a esparcir sobre ti.

"Así todo es muy simple. Pronto os encontraréis en el Plano de la Noche (Plane of the Night). Sólo mirad alrededor en busca de un gigantesco pilar negro que se extiende infinitamente en el cielo, y entonces destruidlo. Una vez que lo hagáis, os traeré de vuelta aquí."

Incluso antes de que tengáis tiempo de protestar, vuestra visión se oscurece. Al principio sentís como si estuvierais cayendo, pero luego os dais cuenta de que estéis en tierra firme.

Vuestra visión se ajusta, y empezáis a ver rasgos en vuestro entorno. Estáis en una cueva, cubierta de un resbaladizo limo negro. Y hay demonios, muchos demonios.

Reglas Especiales:

Añade tres cartas de MALDICIÓN (M) a cada mazo de modificadores de ataque de cada personaje como efecto de escenario. Al comienzo de cada ronda, mueve el token del Elemental Oscuro a la columna "Fuerte" y mueve el token del Elemental Claro a la columna "Inerte".



Cuando empiezas a pensar que Hail te envió al lugar equivocado, ves con alegría el contorno de una torre a lo lejos. La construcción es enorme, con retorcidas cuerdas de oscuridad entrando y saliendo unas de otras, que llegan a través de una abertura en el techo de la caverna que hay sobre tu cabeza.

31: Plane of Night

Reglas Especiales:

La columna de piedra **a** tiene (8+L)xC puntos de impacto.

A partir de la ronda actual, al final de cada ronda impar, un Demonio Nocturno normal para dos o tres personajes, o un Demonio Nocturno de élite para cuatro personajes surgirá en el hexágono **b**. Al final de cada ronda par, un Demonio Nocturno normal para dos personajes, o un Demonio Nocturno de élite para tres o cuatro personajes surgirá en el hexágono **c**.

Conclusión:

Con un último golpe, la torre de cuerda negra se parte. Las hebras se retuercen y azotan alrededor, subiendo rápidamente fuera de la cueva, como si estuvieran cayendo en el cielo. El suelo tiembla. Se forman grietas debajo de los pies y hay un fuerte ruido de enrejado mientras toda la cámara se mueve y comienza a venirse abajo.

A medida que el pánico crece, sois transportados de vuelta al Hueso Torcido (Crooked Bone) con Hail de pie en frente tuyo.

"Cielos, esa conexión retrocedió mucho más rápido de lo que había previsto. Tuviste suerte de que pudiera sacarte de allí antes de que todo el lugar se colapsara."

"La sintonía ha sido ciertamente interrumpida. El artefacto está perfectamente calibrado". Hail coge la vasija con sus manos y la estudia de cerca. "Una verdadera maravilla".

"Dejando a un lado la diversión, si estás buscando a la entidad que podría haberlo sintonizado de tal manera, puede que tenga algo para ti." Ella dejó el recipiente y sacó un mapa del aire, poniéndolo sobre una mesa desvencijada. "Después de que la conexión con el Plano de la Noche (Plane of the Night) fuese cortada, sentí brevemente un tirón en el artefacto desde tres lugares diferentes. Estaba siendo utilizado como fuente de energía, pero cuando la fuente se agotó, la conexión se detuvo casi inmediatamente.

"Todavía era capaz de identificar los lugares", dijo Hail triunfalmente, marcando el mapa. "Aquí, en el Mar Neblinoso (Misty Sea), en lo profundo de la superficie. **43** **37** Otro en las partes oscuras del Bosque de las Dagas (Dagger Forest). **38** y finalmente uno alto en la cima de los picos de los Cuellos de Cobre (Coppernecks)." **39**

Hail se puso recta y alcanzó el artefacto. "Mantendré esto a salvo."

La miráis con desaprobación. "Esta bien", dijo ella. "Puedes quedártela. Probablemente estará más seguro contigo. Sólo prométeme que me dejarás echarle un vistazo más de cerca alguna vez."

Nuevas Localizaciones:

Doom Trench **37** (G-18),
Slave Pens **38** (G-2),
Treacherous Divide **39** (B-11),
Drake Nest **43** (D-4)

Logro Global:

Artifact: Cleansed



Mapas:

G2a
J1b
L2a

32 L-11 Decrepit Wood

Enlaces: Ninguno

Requisitos: The Voice's Command (Party) COMPLETE

Objetivo: Reveal the G tile, kill all revealed enemies, and loot the treasure tile

Introducción:

La madera gruesa retrocede a medida que os acercáis a la localización de la primera vasija de la Voz. A través de los árboles, se ve una estructura de madera en descomposición con paredes derrumbadas y una podredumbre que parece que se está filtrando en la zona circundante. Los árboles y plantas alrededor del edificio están igualmente desolados y decaídos.

La Voz dice que el lugar es el hogar de una secta de Torturadores militarizados, muy agresivos y territoriales. Nadie se atrevería a acercarse a esta zona a menos que tengan un deseo extremo de morir.

Así que no hay nada más que hacer que derribar la puerta y encontrar la vasija en alguno de los cofres de los Torturadores. Alternativamente, habéis explorado una entrada lateral que podría permitirnos evitar alguna confrontación, pero puede llevaros a otros peligros.

Conclusión:

Los Torturadores resultaron bastante difíciles de derrotar, pero al final cayeron como cualquier otro enemigo. Sintiendo la putrefacción del lugar filtrándose en tus huesos, rápidamente saqueas la morada y localizas la pequeña olla de barro que te muestra la Voz.

Cuando la levantas, la Voz llena tu cabeza. "¡Bien! Sí, ¡excelente! Los infestadores no eran más que un guardián empleado para bloquear mi paso. Os doy ahora la segunda ubicación. (33) Por favor, devuélveme las vasijas. Te recompensaré enormemente." (40)

Nuevas Localizaciones:

Savvas Armory (33) (A-7),
Ancient Defense Network (40) (F-12)

Mapas:

H2b
I1a
L1b
A4a
G2b



Harrower Infester



Giant Viper



Deep Terror



Black Imp



Treasure Tile (x1)



WOUND and Damage Trap (x6)



POISON and Damage Trap (x3)



Nest (x3)



Huge Boulders (x1)



Large Boulders (x4)



Table (x2)

33 A-7 Savvas Armory

Enlaces: Ninguno

Requisitos: The Voice's Command (Party) or The Drake's Command (Party) COMPLETE

Objetivo: Saquear todas las fichas del tesoro y escapar a través de la salida **a**

Introducción:

Comandado por una poderosa criatura para recuperar un tesoro de valor incalculable, ahora conspiráis para infiltraros en una ciudad de Savvas y entrar en una armería en lo profundo de su montaña.

"Asaltar a los Savvas directamente es imposible", dijo la criatura. "Pero hay un pasaje en el lado norte de su ciudad que lleva directamente a su cámara."

Es un largo y tortuoso viaje, dirigiéndote por el lado más lejano de la montaña, pero finalmente encuentras la entrada oculta.

"Tendréis que actuar rápido," advirtió la criatura. "Tan pronto como entréis, los Savvas activarán la alarma. Necesitaréis coger lo que habéis venido a buscar y largaros antes de que estéis atrapados por los refuerzos."

Llegáis a una simple puerta de madera al final del túnel. Intentando con cuidado abrir la puerta, no se mueve. Es bastante endeble, así que deberíais ser capaz de derribarla fácilmente, pero tendrás que abandonar el enfoque sigiloso.

Reglas Especiales:

La puerta **b** se cierra con llave y se abre cuando se destruye. Tiene 4+L puntos de ataque.

La puerta **l** se cierra y se abre cuando todos los personajes ocupan simultáneamente una de las placas de presión **c** al final de un turno.



Escucháis una alarma sonando claramente en la distancia. Has golpeado un avispero y es sólo cuestión de tiempo antes de que te ataquen. Entras en la cámara interior y examinas la habitación. Hay un montón de tesoros aquí. Es mejor agarrarlo todo.

Reglas Especiales:

Al final de la ronda actual, un Savvas Lavaflow normal para dos personajes o un Savvas Lavaflow de élite para tres o cuatro personajes aparecerá en el hexágono **1**. Al final de la ronda en la que el último tesoro es saqueado, un Savvas Icestorm normal para dos o tres personajes o un Savvas Icestorm élite para cuatro personajes aparecerá en el hexágono **1**. La huida tiene éxito cuando todos los personajes están en una salida **a** o se han agotado mientras estaban en una salida **a**. Si cualquier personaje se agota cuando no está en una salida **a**, el escenario se pierde.

Conclusión:

Dobláis la esquina justo cuando una bola de fuego vuela hacia vosotros. Explota en un muro lejano y derrumba el túnel detrás de vosotros. Echáis a correr a toda velocidad y, en cuestión de minutos, emergéis de la montaña y seguís corriendo hacia las estribaciones circundantes. Con una distancia segura entre vosotros y vuestros perseguidores, finalmente os desplomáis en el suelo y descansáis. Después de un momento, tenéis claro que ningún Savvas os persigue, así que os levantáis y continuáis vuestra búsqueda con el tesoro en la mano. **(40)**

Logros de Campaña:

The Voice's Treasure
The Drake's Treasure



Mapas:

A3b
A4b
C2b
11b
M1a

34 A-4 Scorched Summit

Enlaces: Icecrag Ascent – #25

Requisitos: The Drake's Command (Party) COMPLETE and The Drake Aided (Global) INCOMPLETE
Objetivo: Matar al Anciano Drake (Elder Drake)

Introducción:

De pie ante el gran y orgulloso Drake, no véis nada que discutir con el monstruo. Si quiere vuestra ayuda, es ciertamente para un propósito nefasto. Los dragones que has conocido anteriormente no han sido muy amables. Preparáis vuestras armas con determinación.

"Así que, va a ser de esa manera, ¿no?" El dragón suspira. "Bueno, supongo que podría comer, si insistís." Respira hondo.

Reglas Especiales:

El Anciano Drake ocupa los tres hexágonos del obstáculo sobre el que se encuentra. Si una figura puede apuntar a cualquiera de estos hexágonos, puede apuntar al Anciano Drake, y el Anciano Drake puede utilizar cualquiera de sus hexágonos para determinar a qué puede atacar.

El Anciano Drake no puede ser forzado a moverse o cambiar de posición de ninguna manera. Los enormes obstáculos de roca no pueden ser destruidos.

Especial Jefe 2:

El Anciano Drake convoca a dos Céfiros (Zephyrs), representados por fichas numeradas, luego vuela al siguiente pedestal en el orden **a**, **b**, **c**, y luego de vuelta a **a**.

Los Céfiros no pueden ser dañados de ninguna manera. Realizan "Mueve 2, Ataca C" inmediatamente antes del turno del Anciano Drake en cada ronda.

Conclusión:

Con un último chillido sangriento, el dragón gigante se cae de su pedestal y cae al suelo nevado. Parece que todavía está vivo, pero su respiración es débil y poco profunda.

"Hambriento y lento. No sé por qué debería haber esperado más", susurra el dragón. "Felicidades por tu impresionante éxito. Estoy seguro de que seréis aclamados como héroes a vuestro regreso triunfal. Adornado con coronas de oro y capas de seda. Las riquezas serán cargadas sobre ti y cinco mil..."

Los susurros del dragón se desvanecen y se detiene su respiración. No hace falta decir que las predicciones sarcásticas del dragón no se cumplen. Informáis de lo sucedido en Gloomhaven y recibís una modesta recompensa para añadir a la modesta cantidad de tesoros que encontráis en la Cumbre Quemada.

Logro Global:

The Drake Slain

Pérdida de Logro de Campaña:

The Drake's Command

Recompensas:

20 monedas de oro para cada uno

+2 reputación

+1 prosperidad

Mapas:

L2a
L3b



Rending Drake



Spitting Drake



Elder Drake (Boss)



Treasure Tile (x1)



Nest (x4)



Huge Boulders (x3)

35 A-14 Gloomhaven Battlements A

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: A Demon's Errand (Party) COMPLETE and The Rift Neutralized (Global) INCOMPLETE

Objetivo: Destruir la puerta 1 y matar al Capitán de la Guardia (Captain of the Guard)

Introducción:

Ah, maravilloso! Has vuelto con el artefacto. El inmenso demonio se aferra a él, sus garras se clavan contra el recipiente metálico. Parece tan pequeño en sus manos, pero de alguna manera el demonio también parece insignificante sosteniéndolo.

"Con esto estamos listos para atacar vuestro reino. ¡Venid! Ayudadme a luchar contra los humanos y os pondré a mi derecha, donde ganareis muchas riquezas. ¿Qué decis?."

Sonreís, finalmente recibiréis el reconocimiento que os merecéis.

Criaturas gigantes aladas caen en picado y os agarran con sus garras. Una enorme multitud de demonios se precipita hacia la grieta de vuestro plano. Una vez atravesado, se dirigen rápidamente a las murallas de Gloomhaven. La intimidante figura del Demonio Supremo marcha al frente.

"¡Escuchadme, habitantes de este patético mundo! El tiempo de los demonios se acerca una vez más! Entregadme la ciudad y os dejaré vivir. Los únicos a los que deseo matar es a los necios que se oponen a mí".

"Nunca caeremos!" En la parte superior de la Puerta Vieja del Río, se ve la pequeña figura del Capitán de la Guardia. "¡Subestimas nuestro poder, y esa será tu perdición!" Hace un pequeño gesto, y con un chasquido, una enorme flecha procedente de una gran ballesta brota del pecho del Demonio Primado.

"Hurrgrh!! El demonio se tambalea. " Debo alejarme de mi futuro trono, soy vulnerable." Respira pesadamente y nos dice "Tomad mi lugar a la cabeza de mi ejército. ¡Aplastad este Muro y traedme la cabeza de ese humano!"

Reglas Especiales:

La puerta 1 se encuentra cerrada y se abre cuando se destruye. Tiene puntos de impacto (7+L)xC.

Todos los demonios son aliados y enemigos de todos los demás tipos de monstruos. Siguen actuando normalmente, siguiendo las acciones de una carta de habilidad de Monstruo en cada ronda.

Si en su turno cualquier demonio puede moverse para atacar el portón, se enfocará en él, de lo contrario, elegirá su enfoque siguiendo las reglas normales.

Coloca los Arqueros de la Ciudad agrupados en a y b al comienzo del escenario. No pongas al resto hasta que la puerta 1 sea destruida o un personaje o personajes aliados entren al castillo.



Flame Demon Frost Demon Earth Demon Wind Demon



City Guard City Archer Captain of the Guard (Boss)



Treasure Tile (x1)



STUN and Damage Trap (x5)



Stone Pillar (x2)



Wall Section (x6)



Stairs (x2)

Mapas:

Lib
L3a
11b
B2b

35: Gloomhaven Battlements A

1

Mientras cortas la puerta de madera, estalla una explosión que hace que las llamas dancen entre astillas de madera y fragmentos de roca. Una onda expansiva os derriba y os recuperáis para ver solo humo ondulante donde alguna vez estuvo la puerta.

El camino está expedito. Ahora es el momento de derribar al Capitán.

Conclusión:

"Idiotas traidores! El Capitán os escupe sangre a la cara "Habéis condenado a todo el mundo de esta ciudad! Por qué hacéis esto?"

Una sombra se advierte sobre el cuerpo yacente del Capitán. Alza la mirada para ver la enorme figura del Demonio Supremo parado a su lado. "Riqueza, poder, todas las cosas que los humanos buscan cada día de sus miserables vidas. Estos mercenarios, sin embargo, tuvieron la suerte de encontrar a alguien que se lo diera en vez de hacer promesas vacías.

"Me mantengo fiel a mis palabras, solo los que se opusieron a mi morirán. Los demás son libres de seguir viviendo y trabajando en este lugar bajo mi gobierno. Volveré a mi reino y planearé mi próximo movimiento."

En las siguientes semanas, la ciudad vuelve a su rutina. Muy pocos cambios, excepto que los demonios se convierten en un espectáculo cotidiano en la ciudad y los impuestos son ahora entregados a estos nuevos amos en lugar de a los señores humanos que Gloomhaven tenía antes.

Un día, al despertar, os encontráis con un demonio deforme parado a vuestro lado, sosteniendo un pergamino que parece una especie de piel. "Me presento solicitando vuestra ayuda una vez más, mortales", dice. "Parece que muchas fuerzas de la resistencia escaparon de mis manos y ahora están acampando en el sur, a los pies de la montaña, conspirando para recuperar la ciudad. Estas maquinaciones son sin duda infructuosas, pero es mejor aplastarlas ahora que esperar a ver qué hacen". (45)

Nueva Localización:

Rebel Swamp (45) (M-9)

Logro Global:

City Rule: Demonic

Artifact: Lost

Pérdida de Logro de Campaña:

A Demon's Errand

Recompensas:

30 monedas de oro para cada uno

-5 reputación

-2 prosperidad

Añadir el Evento de Ciudad 79 al mazo

B-14 Gloomhaven Battlements B

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: A Demon's Errand (Party) COMPLETE and The Rift Neutralized (Global) INCOMPLETE

Objetivo: Matar el Demonio Supremo (Prime Demon)

Introducción:

Ah, maravilloso! Has vuelto con el artefacto. El inmenso demonio se aferra a él, sus garras se clavan contra el recipiente metálico. Parece tan pequeño en sus manos, pero de alguna manera el demonio también parece insignificante sosteniéndolo.

"Con esto estamos listos para atacar vuestro reino. ¡Venid! Ayudadme a luchar contra los humanos y os pondré a mi derecha, donde ganareis muchas riquezas. ¿Qué decis?."

Poco a poco os dais cuenta de los muchos errores que habéis cometido y que os han llevado a este momento. Nunca debisteis haber traído el artefacto. Ahora este Demonio desea destruir Gloomhaven, y debéis encontrar una forma de detenerlo.

Tan rápido como podéis, os giráis y corréis, sacando una bomba de vuestra mochila y lanzándola a los demonios que os persiguen. Escucháis un rugido y luego un gran estruendo cuando la explosión colapsa el pasillo detrás de vosotros

Quizás tengáis tiempo suficiente para volver a la ciudad y avisarles.

Subís por los acantilados del plano elemental y saltáis por la grieta. Corréis hacia el sur, apenas paráis para recuperar el aliento. Finalmente, la Puerta Vieja del Río en el lado norte de la ciudad se asoma en el horizonte. Os acercáis apresuradamente y llamáis al Capitán de la Guardia.

"Esto es muy preocupante", dice después de que expliquéis la situación. "Puede que hayáis condenado esta ciudad con vuestras acciones, pero aún puedes salvarla."

"¡Se acerca un ejército!" Miráis a un arquero haciendo gestos de pánico hacia el norte. Corriendo hasta la cima de las almenas, veis un ejército de demonios moviéndose hacia la puerta. El Demonio Supremo emerge de las filas del ejército y brama.

"¡Escuchadme, habitantes de este patético mundo! El tiempo de los demonios se acerca una vez más! .

Entregadme la ciudad y os dejaré vivir. Los únicos a los que deseo matar es a los necios que se oponen a mí".

"¡Nunca caeremos!" El Capitán de la Guardia está a vuestro lado en las almenas. "¡Subestimas nuestro poder, y esa será tu perdición!" Hace un pequeño gesto, y con un chasquido, una enorme flecha procedente de una gran ballesta brota del pecho del Demonio .

"¡Eso le enseñará!" el capitán grita. "¡Mantenedlos a raya! Debo dirigirme a las otras puertas y prepararme para los ataques allí también." Os agarra con mano firme. "¡No los dejéis pasar!"

Reglas Especiales:

No coloques al Demonio Supremo todavía. está en el escenario pero no presente, aparecerá en (P) cuando la puerta (1) sea destruida. El Demonio Supremo comienza con el doble del número de puntos de vida indicados en su carta

36: Gloomhaven Battlements B

Conclusión:

Al final de cada ronda en la que la puerta **1** aún no ha sido destruida, el Demonio Supremo sufre (2xL)+L-2 de daño.

La puerta **1** se encuentra cerrada y se abre cuando es destruida por demonios. Tiene 10 +(2xL) puntos de impacto. No puede ser sanado y no es considerado un aliado. Si en su turno cualquier demonio puede moverse para atacar el portón, se enfocará en él, de lo contrario, elegirá su enfoque siguiendo las reglas normales.

Todos los Arqueros de la Ciudad son aliados y enemigos de todos los monstruos. Actúan siguiendo las reglas de monstruos. Se configuran todos al principio del escenario.

Al final de cada ronda, un demonio se aparecerá. Comenzando en la casilla **a** y siguiendo con el orden **a b c d** y luego de nuevo en **a**. En **a** aparecen Demonios de la Llama, en **b** Demonios de la Tierra, en **c** Demonios de la Escarcha y en **d** Demonios de Viento. Para dos personajes, todos los demonios son normales. Para tres personajes, los Demonios de la Tierra y los Demonios del Viento son normales, los Demonios de la Llama y de la Escarcha son de élite. Para cuatro personajes, todos los demonios son de élite.

Si, al final del octavo asalto, después de que el Demonio Supremo sufra daños, la puerta sigue sin ser derribada, se destruye automáticamente.



Con un terrorífico rugido, el gran comandante demonio salta desde las filas traseras y da el golpe final contra la vieja puerta. Se dobla y cede bajo su fuerza. Parece sin aliento, y está claramente herido. Si puedes derribarlo, todo el ejército demoníaco debería dispersarse.

Especiales de Jefe :

Ignora las habilidades especiales de las cartas del Demonio Supremo. En su lugar realiza "Movimiento+0, Ataque+0" para cada carta especial.



Flame Demon



Frost Demon



Earth Demon



Wind Demon



City Archer



Prime Demon (Boss)



Treasure Tile (x1)



STUN and Damage Trap (x5)



Stone Pillar (x2)



Wall Section (x6)



Stairs (x2)

Mapas :

L1b
L3a
11b
B2b



Logro Global:

The Rift Neutralized

Pérdida de Logro de Campaña:

The Demon's Errand

Recompensas:

10 monedas de oro para cada uno
+4 reputación
Añade el Evento de Ciudad 78 al mazo

37 6-18 Doom Trench

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Water-Breathing (Global) COMPLETE

Objetivo: Todos los PJ deben escapar por puerta **a**

Intruducción:

Miras la primera ubicación en el mapa de Hail. En el medio del océano, muy por debajo de las olas. Por supuesto...

Miras el interminable Mar Nebuloso. De acuerdo con el mapa, has llegado a las coordenadas adecuadas. No queda otra cosa que hacer salvo meter el orbe de respiración por tu garganta y sumérgirte en las profundidades.

Usando unas pequeñas piedras que emanan luz, te hundes en las profundidades. Después de unos minutos, la incomodidad extrema de respirar a través del orbe da paso a una mera molestia leve. Y sigues descendiendo.

Alcanzas el fondo de una fosa, y figuras oscuras emergen de las aguas turbias. Guardianes de lo que sea que estés buscando, sin dudas. Lo último que quieres hacer ahora es luchar, pero debes continuar.

Reglas Especiales:

Agregue tres cartas de MALDICION **⚡** al mazo de modificadores de ataque de cada personaje como un efecto de escenario.

La huida se produce cuando todos los personajes están en una salida **a** o se han agotado mientras están en una salida **a**. Si algún personaje se agota mientras no ocupa una salida **a**, el escenario se pierde.

Conclusión:

Sigues hacia delante, dejando la maldita fosa. Mirando hacia atrás, ves las figuras de más Lurkers esperando en las sombras, pero no te persiguen. Tal vez tengan miedo de lo que sea que les depare el futuro.

Vas más profundo a través de una grieta en la tierra hasta que tu camino cambia de repente hacia arriba.

Emerges del agua fría e implacable en una bolsa de aire bajo las olas. Escupes tu orbe de respiración, agradecido de finalmente respirar normalmente y descansar un poco.

A través de la oscuridad ves una caverna enorme, que alberga una gran estructura de piedra. Este espectáculo antinatural, tan alejado de cualquier cosa con la que estés familiarizado, te llena de un temor irracional y premonitorio. **47**

Nueva Localización:

Lair of the Unseeing Eye **47** (H-18)

Logro de Campaña:

Through the Trench



Mapas:

J1b
H2a
K2a



Lurker



Deep Terror



Harrower Infester



Stalagmites (x5)



IMMOBILIZE and Damage Trap (x5)



Treasure Tile (x1)

38 G-2 Slave Pens

Enlaces: Tribal Assault – #44

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos y proteger al Orquídea (Orchid) **a**

Introducción:

"Esta parte del bosque es un laberinto de espinas y espíritus enojados", dice Hail, señalando la segunda ubicación en el mapa. "Nunca encontrarás la corrupción por tu cuenta. Necesitará un guía, alguien que conozca mejor el Bosque de las Dagas de lo que se conoce a sí mismo. Hay un grupo de nativos Orchid que pueden ayudar".

Cuando llegas al campamento Orchid, sin embargo, encuentras algo completamente inesperado. Es una escena de masacre y devastación. Edificios quemados y cadáveres desfigurados. A juzgar por las heridas, imaginas que un grupo de Inox hizo esto.

Afortunadamente, los Inox no sienten una necesidad particular de cubrir sus huellas. Puedes seguir su rastro adentrándose en el bosque, donde finalmente encuentras un campo de trabajo de esclavos: guardias Inox que supervisan a un grupo de Orchids andrajosos y humanos trabajando para construir catapultas y otras máquinas de guerra.

El campamento no está especialmente bien protegido de intrusos y, después de eliminar un par de vigías clave, puedes deslizarte en los barracones de esclavos y liberar a uno de los Orchids.

"Sí, puedo guiarte a través del bosque", dice el Orchid. "Pero no puedo abandonar a mis hermanos o dejar que lo que están haciendo los Inox no tenga respuesta". Se acerca al cadáver de un guardia y toma una espada.

Mapas:

C2a
A4a
M1b
H2b
D1b



38: Slave Pens

"Puedes ayudarme si quieres, pero de cualquier manera, se debe derramar sangre en este lugar". El Orchid se precipita hacia un grupo de Inox, gritando salvajemente. Pronto todo el campamento está lleno de actividad hostil. Si quieres un guía, parece que tendrás que mantenerlo con vida.

Reglas Especiales:

El Orchid **a**, representado por un token numerado, tiene 6+ (3xL) puntos de impacto. Él es un aliado para ti y un enemigo para todos los tipos de monstruos. Actúa en la iniciativa 99 cada ronda, realizando "Mover 3" hacia el chamán en el tablero D, abriendo puertas y saltando trampas si es necesario. Si el Orchid muere, el escenario se pierde.

Conclusion:

Con el último de los Inox y sus gólems muertos, el Orchid suelta su espada y cae de rodillas.

"Gracias", dice. "Mataron a mi familia cuando vinieron. Dijeron que mis hijos no eran trabajadores lo suficientemente fuertes".

El Orchid sumerge los dedos en un charco de sangre y comienza a pintarse la cara con él. "Pensé que matarlos a todos sería de ayuda, pero todavía me siento vacío."

"Tengo una deuda contigo por lo que has hecho. Con gusto te guiaré al bosque occidental. **48** En el camino, sin embargo, me gustaría visitar un pueblo vecino de Orchids. Temo que éste no sea el último poblado esclavizado por los Inox". **44**

El Orchid se levanta y se vuelve hacia ti, su rostro ahora una máscara roja de ferocidad y odio. "Me llamo Redthorn. Sígueme."

Nuevas Localizaciones:

Tribal Assault **44** (F-3),
Shadow Weald **48** (E-1)

Logro de Campaña:

Redthorn's Aid

Recompensa:

+1 reputación

39 B-11 Treacherous Divide

Enlaces: Nightmare Peak – #46

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Destruir el altar **a**

Introducción:

Escalas los picos helados de las montañas Copperneck, lamentando que cada lugar que Hail te ha enviado esté en el lugar más implacable e inhóspito posible. A medida que te acercas a la base de la montaña que buscas, una de las más altas de la zona, miras al más grande de los dos picos.

El enorme pico es terriblemente desalentador. No hay forma de escalarlo directamente. Afortunadamente, el pico secundario de la montaña tiene una pendiente mucho más suave. Comienzas tu ascenso, esperando que sea más fácil cruzar al pico principal una vez que llegues a la cima.

Al acercarse a la cumbre secundaria, después de caminar alrededor de la montaña y atravesar la nieve, se vislumbra un puente estrecho que une los dos picos. Parece traicionero, con una gran caída a una muerte helada en ambos lados. Aún así, es mejor que nada.

Lamentablemente, no te encuentras solo mientras te diriges al puente. Figuras con capas oscuras y demonios hechos de hielo te esperan en la mitad.

Una voz retumba sobre el aullido del viento. "No sois bienvenidos aquí, mortales. Todo lo que os espera es el abrazo de la muerte".

Preparas tus armas. Apenas puedes ver a través de la ventisca, pero estás decidido a asegurarte de que la muerte abraza a otra persona.

Reglas Especiales:

Agregue tres cartas de MALDICION **1** al mazo de modificadores de ataque de cada personaje como un efecto de escenario.

Al comienzo de cada ronda, mueve la ficha de Elemento de hielo a la columna "Strong" y la ficha de Elemento de fuego a la columna "Inert".

Los obstáculos de hoyo oscuro (Dark Pit) no pueden ser destruidos.



Lo más rápido que puedes, escapas de la tormenta de hielo para encontrar una especie de refugio en una cueva. A cada paso, el viento se vuelve más fuerte.

Hay más enemigos en la cueva, por supuesto, pero estás más preocupado por el brillante orbe blanco detrás de los demonios de cristal. Las piezas comienzan a encajar. Están controlando el clima aquí, bloqueando el paso al pico. Si puedes destruir el orbe, esperas que el terrible temporal disminuya.

Reglas Especiales:

El altar **a** tiene 6+(CxL) puntos de impacto

39: Treacherous Divide

Conclusión:

Trozos del orbe destrozado caen al suelo cubierto de nieve junto con los cadáveres de los enemigos que se interponían en tu camino. El chirrido del viento fuera de la cueva se reduce a un leve murmullo. Sales para ver los cielos despejados sobre ti y un camino hacia el pico.

46

A esta altura, sin una nube a la vista, te encuentras mirando hacia el horizonte, maravillado por la increíble extensión de montañas y los bosques y llanuras más allá de ellas. Incluso puedes ver el contorno débil de Gloomhaven en la distancia.

Mirando hacia el oeste, tu curiosidad se despierta por un lago en lo alto de las montañas y una pequeña estructura de piedra descansando en su borde. Tomas nota del edificio; podría valer la pena investigarlo en el futuro.

15

Nuevas Localizaciones:

Shrine of Strength 15 (B-II),
Nightmare Peak 46 (A-II)

Logro de Campaña:

Across the Divide

Recompensa:

10 monedas de oro para cada uno



Mapas:

L2a
N1a
D2b



Cave Bear



Frost Demon



Spitting Drake



Cultist



Living Bones



Treasure Tile (x1)



IMMOBILIZE and Damage Trap (x3)



Altar (x1)



Boulder (x3)



Dark Pit (x6)

40 F-12 Ancient Defense Network

Enlaces: Timeworn Tomb – #41

Requisitos: The Voice's Command (Party) and The Voice's Treasure (Party) COMPLETE

Objetivo: Ocupar simultáneamente las dos placas de presión **a**

Introducción:

"Solo queda una vasija", te dice la Voz.
"Estamos muy cerca".

"El último grupo que trató de encarcelarme fue un gremio de humanos que hace mucho que dejaron esta tierra. Incluso se desconoce dónde están sus tumbas".

"Pero yo lo sé. Lo sé todo."

Las visiones de una tumba llenan tu cabeza. Está plagado de trampas y otros instrumentos mortales. De alguna manera, tienes conocimiento de cómo encontrarlo, en las profundidades de las Coppernecks orientales.

"La vasija fue enterrada con el líder del gremio, en una tumba diseñada para matar a todos aquellos



Mapas:

- M1a
- K2b
- C1a
- L1a
- D2a
- D1a
- A4b

40: Ancient Defense Network

lo suficientemente tonto como para entrar", dice la Voz. "Esta será tu tarea más difícil. Antes de que puedas entrar en la tumba, deberás desactivar la red de defensa construida a su alrededor."

"Puedo mostrarte el camino para entrar. Una vez allí, deberéis dividirlos y activar simultáneamente una serie de interruptores en los lados opuestos de este pozo de sufrimiento. Pensaron que podían ocultarme sus secretos, pero estaban equivocados".

Efectivamente, puedes encontrar la entrada a la tumba en una cueva debajo de las montañas. Te precipitas a las ruinas y una alarma estridente llena de inmediato la habitación. Toda la extensión frente a ti se ilumina en rojo y un grupo de cadáveres momificados comienzan a moverse y levantarse.

Reglas Especiales:

Agregue tres cartas  al mazo de modificadores de ataque de cada personaje como un efecto de escenario.

Conclusión:

Desde los extremos opuestos de la red, activáis los interruptores en el orden que os indica la Voz. Tan pronto como llegó, la alarma se apaga y las paredes de las habitaciones se abren, llevándoos de vuelta a la entrada. Allí, el centro del suelo se desliza, revelando una estrecha escalera que desciende hacia la oscuridad.

"El camino a la tumba está despejado", dice la Voz. "Ve ahora, y recupera lo que es mío". 

Nueva Localización:

Timeworn Tomb  (F-13)

Logro Global:

Ancient Technology

41 F-13 Timeworn Tomb

Enlaces: Ancient Defense Network – #40

Requisitos: The Voice's Command (Party) COMPLETE

Objetivo: Todos los personajes deben escapar por la salida 

Introducción:

Después de descender por la escalera, te arrastras a través de la tumba mohosa. Con la red de defensa desactivada, todo parece inactivo. Debería ser una simple cuestión de recuperar la vasija y salir de este lugar macabro.

Te acercas al sarcófago en la cámara central y te das cuenta de que la Voz no ha hablado desde que entraste en la tumba. No piensas mucho al respecto y agarras el recipiente al pie del ataúd de piedra.

El misterioso silencio vuelve a romperse por el sonido agudo de una sirena. Reverbera por toda la habitación pequeña y asalta tus oídos. Desde las esquinas de las sombras, se ve movimiento: armas automáticas diseñadas para matar a todos los intrusos.

Te enojas con la Voz por no advertirte sobre esta seguridad extra, y

luego canalizas esa furia para hacer lo que sea necesario para salir de esta tumba con vida.

Sales de la habitación principal hacia una antecámara. Lo que una vez estuvo dormido ahora está repleto de cadáveres vivientes de los que hace mucho tiempo fueron sepultados aquí. Y más que eso, el camino de regreso a la superficie ahora está cerrado. Miras a tu alrededor, desesperado por encontrar alguna forma de evitar que esta situación vaya de mal en peor.

Reglas Especiales:

No situes Stone Golems o Ancient Artilleries en esta sala hasta que un personaje ocupe la placa de presión  al final de su turno. Una vez que esto sucede, sigue las reglas normales para generar nuevos monstruos. Además, la puerta  está bloqueada y se puede abrir una vez que cualquier personaje ocupa la placa de presión  al final de su turno.



Empujas la puerta desbloqueada, llegas a la entrada de la tumba, y tu corazón se encoje al ver la estrecha escalera que conduce a la libertad. Tendrás que escapar de esta trampa mortal de una vez.

Reglas Especiales:

Al final de cada ronda, cualquier personaje que se encuentre en el hexágono  se elimina del mapa y ya no puede participar en el escenario. Cualquier invocación que posean también se elimina. Si algún personaje se agota, el escenario se pierde.

Conclusión:

Con el sonido rechinante de los golems que llega desde abajo, saltas rápidamente de la ruina. Solo entonces la Voz regresa a ti.

42 C-5 Realm of the Voice

Enlaces: Ninguno

Requisitos: The Scepter and the Voice (Party) COMPLETE and The Voice Freed (Global) INCOMPLETE

Objetivo: Destruye todas las cuerdas vocales

Introducción:

Te paras frente a la entrada de la cueva de la montaña, con el cetro en la mano. Una vez más, la Voz te llama. "Tus intenciones son nobles, Me tienes miedo y deseas mantenerme prisionero. Lo entiendo, pero lo que estás haciendo solo te llevará al desastre y a la ruina."

"Ese cetro no fue creado para fortalecer mi prisión. ¡Yo lo creé! Lo usé para encarcelar a uno de mis más grandes enemigos: un ser de muerte y odio. No sé qué sucederá cuando traigas eso a mi cámara, ¡pero te puedo garantizar que no saldrá nada bueno de eso!

"Bloqueas las mentiras de la Voz de tu mente y te aventuras en la cueva. Los pasajes están bifurcados y retorcidos, pero el cetro tira de tu brazo, guiándote por el camino correcto.

Te diriges a la Cámara de Eco y, antes de que la Voz pueda pronunciar otra palabra, levantas el cetro y canalizas su poder. Una niebla negra rezuma y te envuelve.

La voz grita una vez más, pero no hay coherencia en su grito, sólo dolor.

La niebla comienza a disiparse y, por un momento, sientes alivio, hasta que ves que ya no estás en la Cámara del Eco, sino en un reino oscuro y hostil. La Voz resuena de nuevo, pero de alguna manera es diferente: "¡El poder de la Voz es mío! ¡Serás el primero en ser destruido con él! "

Reglas Especiales:

Cada cuerda vocal, representada por los tokens 1-6, tiene $2+(LxC/2)$ puntos de golpe (redondeados hacia abajo). Mientras cada uno de los diferentes acordes siga vivo, crean una desventaja para los jugadores de acuerdo con la siguiente lista:

- 1: Todos los monstruos añaden +1 Ataque a todos sus ataques
- 2: Todos los monstruos tiene Ventaja en sus ataques
- 3: Todos los monstruos curan 1 punto de impacto en cada uno de sus turnos

4: Todos los personajes y sus invocaciones sufren 1 de daño al inicio de cada uno de sus turnos

5: Todos los personajes y sus invocaciones ganan Desventaja en todos sus ataques

6: Todos los personajes y sus invocaciones restan -1 Ataque a todos sus ataques

Conclusión:

Una fuerte nota de disonancia resuena al romper el último acorde, y luego hay un silencio. Tu visión se desvanece y vuelves a la Cámara del Eco, ahora vacía y tranquila. Buscas en la caverna signos de la Voz, pero todo lo que encuentras es una tabla de piedra cubierta de glifos desconocidos.

⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘⌘ ⌘
 ⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘
 ⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘
 ⌘⌘⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘

Pérdida de Logro de Campaña:

The Voice's Command

Logro Global:

The Voice Silenced

Mapas:

L2a
 J1b
 J2b

-  Night Demon
-  Wind Demon
-  Living Spirit
-  Altar (x2)
-  Treasure Tile (x2)



43 0-4 Drake Nest

Enlaces: Ninguno

Requisitos: The Power of Enhancement (Global) COMPLETE

Objetivo: Mata tantos dragones como 4 veces el número de personajes

Introducción:

"¿Así que pensáis que puedo ayudaros a respirar bajo el agua? Sois adorables." dice Hail con una mirada exasperante. "¿Me refiero a que quién creéis que soy? ¿Por dónde podría empezar?".

Hail se da la vuelta y comienza a caminar. "Necesitaréis escamas de dragón, y algo para filtrar el aire del agua. Y si además consideraréis las propiedades del agua por separado...". Se aleja y desaparece.



Mapas:

- I2a
- N1a
- G2a
- A2b
- A3a
- E1b



Flame Demon



Rending Drake



Spitting Drake



Treasure Tile (x1)



STUN Trap (x6)



Nest (x2)



Boulder (x6)



43: Drake Nest

Estáis acostumbrados a este tipo de comportamientos por lo que esperáis pacientemente. Aparece una hora después.

"Ok, me habéis intrigado. Acepto vuestra propuesta. Traedme algunas escamas de dragón, y veremos lo que puedo hacer. Conozco un nido de dragones en las montañas Cuellocobre (Coppernecks). Os dibujaré un mapa."

El mapa no es gran cosa, pero os lleva hasta la entrada de una caverna de la cual emana un silbido escalofriante. Hail quiere que consigáis todas las escamas que podáis, por lo que debéis empezar la carnicería.

Conclusión:

Las oleadas de lagartos rojizos parecen nunca acabar, así que consideráis que ya habéis recopilado un número significativo de cadáveres como para empezar la retirada.

En la entrada de la cueva empezáis a correr, huyendo de la horda de dragones que parecen poco interesados en seguirlos. Allí empieza la dura vuelta cargando el botín hasta el Hueso Torcido (Crooked Bone).

En cuanto llegáis, Hail os quita en silencio la mole sangrienta de escamas. Desaparece durante dos horas. Cuando regresa, sostiene un puñado de pequeños orbes azules.

"Bien, todo lo que tenéis que hacer es meter esto en vuestras gargantas cuando estéis bajo el agua. Debería filtrar cuando inhaléis y exhaléis bajo el agua."

"Será increíblemente doloroso, y os costará sacároslo cuando volváis a tierra firme. No os envidio, pero alguien va a tener que hacer el trabajo sucio." (26) (37)

Hail sonríe de oreja a oreja. "Estoy muy contenta con el resultado. Gracias por proporcionarme este interesante desafío. Ahora salid de mi casa."

Logro Global:

Water-Breathing

44 f-3 Tribal Assault

Enlaces: Slave Pens – #38

Requisitos: Redthorn's Aid (Party) COMPLETE

Objetivo: Matar a todos los enemigos y proteger todas las Orquídeas cautivas (a)

Introducción:

Redthorn os conduce fuera de la ruina del arrasado campamento de esclavos de Inox al noreste dentro del denso bosque. "El otro pueblo no está muy lejos de aquí. Está bien escondido, pero me temo lo peor."

Incluso cuando se enfrenta a aparentemente intransitables muros de vegetación, la Orquídea se mueve rápidamente y sin esfuerzo a través de los árboles y abre pasadizos para que vosotros también podáis pasar. "Los Inox y las Orquídeas solían vivir en relativa armonía. No éramos necesariamente amigos, pero nos dejábamos en paz."

"En los últimos años, sin embargo, los Inox se han vuelto cada vez más agresivos y territoriales, invadiendo nuestra tierra y atacando a nuestra gente. La destrucción de mi aldea es sólo el último paso de un largo camino de destrucción. No sé qué causó el comportamiento, pero después de ver a mi familia morir frente a mí, creo que el único modo de proceder es exterminar a los monstruos antes de que ellos

quemem todas las aldeas de Orquídeas en el bosque".

Redthorn queda en silencio y tranquilamente os mueve hacia adelante. Señala hacia los árboles. Al principio no se ve nada, pero luego identificáis las aberraciones en los edificios de follaje, bien ocultos entre los árboles. Al reconocerlos, también comenzáis a percibir figuras moviéndose alrededor de un claro cerca de los edificios. Figuras con cuernos.

"¡Inox! Espero que no sea demasiado tarde!" Redthorn prepara su arco y comienza a arrastrarse hacia delante. "Venid, mercenarios. Ayudadme a salvar a mi pueblo y a librar al mundo de estas criaturas salvajes".

Os movéis rápidamente entre los árboles, saliendo al claro con las armas desenvainadas. Vuestra llegada no llega demasiado pronto, ya que veis a un gran Inox en el centro del claro preparándose para matar a una de las Orquídeas cautivas.

Redthorn le clava una flecha en el arco. ¡Ninguna Orquídea morirá hoy!"

Reglas Especiales:

Redthorn (b), está representado por un token numerado y tiene 6+(3xL) puntos de golpe. Es un aliado para a ti y un enemigo de todo tipo de monstruos. Actúa con iniciativa 01 en cada ronda, realizando "Movimiento 3, Ataque 3, Rango 3" (usando el mazo modificador de ataque que prefieras).

Las Orquídeas (a) cautivas, representadas por tokens numerados, tienen 4+(2xL) puntos de golpe. No pueden ser curadas y no son consideradas aliados para ti. Son enemigos de todos los monstruos y tienen una iniciativa de 99 para el focus de monstruos. Cualquier personaje puede perder una carta de su mano para negar cualquier fuente de daño que una Orquídea cautiva sufre. Si alguna cautiva muere, el escenario se pierde.

Si algún personaje está adyacente a una Orquídea cautiva, podéis renunciar a una acción (descartar una carta en su lugar) para liberar a la prisionera, quitándolas inmediatamente del mapa. Por cada cautiva liberada, Redthorn añade +1 a todos sus ataques.

44: Tribal Assault

Conclusión:

Con los Inox muertos, os movéis alrededor del campamento, desatando las orquídeas prisioneras y ayudándolas a ponerse de pie. Os ofrecen sus tímidos agradecimientos con asentimientos de su cabezas.

"Somos un pueblo reservado", dice Redthorn mientras se acerca. "No esperéis que os hagab una fiesta, pero que sepáis que habéis hecho un enorme bien aquí. La mayoría de los habitantes habrían sido masacrados si no hubiésemos llegado a tiempo."

Se queda en silencio con la mirada abatida. "Todavía lo siento en la boca del estómago. Pensé que matar a mis captores lo haría desaparecer. Pensé que salvar a otro pueblo compensaría mi fracaso para con el mío. Pero no ha sido así. La culpa sigue ahí, y yo he cambiado por ello."

"Esta no es mi aldea, pero incluso aunque lo fuera, no me quedaría. Ya no pertenezco a ella. Si necesitas mi ayuda en el futuro, podrás encontrarme entre los árboles".

Recompensas:

Abrir el sobre 
+2 reputación

Mapas:

B1b
B3a
B4a
M1b
Lib



45 m-9 Rebel Swamp

Enlaces: Ninguno

Requisitos: City Rule: Demonic (Global) COMPLETE

Objetivo: Destruir todos los totems **a**

Introducción:

A instancias del señor de los demonios, os dirigís al Pantano Eterno (Lingering Swamp) para destruir los últimos vestigios de oposición al control demoníaco.

El pantano es un lugar horrible, lleno de bichos, mugre y un olor horrible. Seguramente los rebeldes no pretenden hacer una base permanente aquí. Sin algún tipo de intervención mágica, no hay forma de que puedan construir estructuras.

Y luego veis los tótems de purificación. Un grupo de guardias está levantando un campamento justo enfrente vuestra, usando los tótems para purificar y secar la tierra a su alrededor. Creéis que sería una oportunidad perfecta para atacar a la fuerza rebelde. Si podéis destruir todos sus tótems, tendrán dificultades para hacer este pantano habitable.

Reglas Especiales:

Añade dos cartas de **1** al mazo de modificadores de ataque de cada personaje como efecto de escenario.

Cada tótem **a** tiene 1+C+L puntos de vida. Cualquier monstruo realiza "Curar 2, a sí mismo" al comienzo de su turno si está a menos de dos hexágonos de un tótem.

Conclusión:

Aplastáis el último de los tótems y vuestras botas se hunden en el lodo. Os acercáis a un guardia gravemente herido, su sangre está mezclándose con el lodo a su alrededor. Agarráis su collar y lo ponéis frente a vosotros. Lo interrogáis para conocer la ubicación de los rebeldes restantes.

"Os lo diré", jadea. "Pero sólo porque sé que no sois realmente malos. En vez de cazarnos, **49** luchad con nosotros. **50** Ayudadnos a liberar la ciudad de esos demonios. Dirigíos al este, hasta la frontera de las Montañas Vigilantes (Watcher Mountains). Dirigíos al norte de la arboleda de fresnos. Hablad con el comandante. Ayudad a liberar la ciudad...

La luz se desvanece de sus ojos y lo dejáis caer de nuevo en el barro. Eso fue bastante fácil.

Nuevas Localizaciones:

Rebel's Stand **49** (N-7),
Ghost Fortress **50** (C-17)

Recompensas:

20 monedas de oro para cada uno
-2 reputación

Mapas:

G1a
M1b
F1b
D1b



City Guard



City Archer



Hound



Treasure Tile (x1)



POISON and Damage Trap (x3)



Stump (x3)



Totem (x6)



Log (x3)

46 A-II Nightmare Peak

Enlaces: Treacherous Divide – #39

Requisitos: Across the Divide (Party) COMPLETE

Objetivo: Matar al Horror Alado (Winged Horror)

Introducción:

Con el altar de hielo destruido, escalar el resto de la montaña resulta afortunadamente, sin incidentes. Estáis casi disfrutando, admirando la vista de todo el campo, cuando la vista se vuelve repentinamente oscura, a pesar de que solo es mediodía. Estáis muy cerca del pico ahora, y conjeturáis que este acontecimiento tiene algo que ver con la presencia maligna en la cumbre.

Un fuerte chirrido suena, y os agacháis entrecerrando los ojos en la oscuridad. Cerca del pico se ven muchas formas oscuras escarbando y retorciéndose, como si la montaña estuviera viva. Entrecerrando los ojos aún más, os dais cuenta de que ese movimiento va desde

la parte inferior de la montaña hacia vosotros. Parece que vuestra presencia no ha pasado desapercibida. Preparáis las armas y os mentalizáis para luchar hasta alcanzar la cumbre.



Te abres camino a través de la niebla oscura y encuentras un pequeño claro en la cima. El chirrido una vez más te perfora los oídos, y un enorme demonio de garras afiladas y alas como el cuero, aterriza ante ti.

"¿Osáis acercaros a mi guarida?". Apenas podéis distinguir las palabras de su agudo grito. "¡Recogeré vuestros cadáveres y se los daré de comer a mis hijos!"

Especial Jefe 1:

Después de que el Horror Alado ataque, todos los huevos que hay en el mapa se destruyen, y cada uno genera un Demonio Nocturno normal en el hexágono que ocupaba.

Especial Jefe 2:

Después de que el Horror alado realice los ataques enumerados en la tarjeta de estadísticas, invoca una cantidad de huevos igual a la cantidad de personajes. Cada huevo, representado por tokens numerados, tiene 2+ (L / 2) puntos de golpe (redondeados hacia arriba). Tienen una iniciativa de 99 en los que al focus se refiere.

Conclusión:

El demonio gigante chilla por última vez, su timbre y su intensidad se modulan frenéticamente mientras sufre espasmos de agonía. Como nadie quiere acercarse a sus garras, esperáis a que la criatura expire. Cuando finalmente lo hace, una calma se filtra sobre la zona y una vez más el cielo se muestra brillante. (51)

La vista es grandiosa, si no fuera por la sangre y la carnicería que ensucia la cima. Recogéis todo y luego lentamente emprendéis vuestro camino de regreso a la montaña, satisfechos de que cualquier mal que estubiese al acecho aquí ya no molestará a Gloomhaven.



Nueva Localización:

The Void (51) (A-15)

Logro Global:

End of Corruption



Mapas:

J1b
K2a
L2a

47 H-18 Lair of the Unseeing Eye

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Through the Trench (Party) COMPLETE

Objetivo: Matar al Ojo Que No Ve (Sightless Eye)

Introducción:

Paseáis por la enorme estructura de piedra debajo de las olas durante lo que parecen horas. De alguna manera, la falta de cualquier signo de vida en este lugar lo hace aún más aterrador. Solo hay una quietud horrible que os devora con cada paso que das.

Y justo cuando sentís que no podéis avanzar más, notáis su presencia. Algo antiguo y poderoso os espera al final de este corredor. Os llama, os invita a subir hasta sus fauces abiertas, abrazando la dulce liberación del infinito.

Esto es lo que habéis venido a derrotar, pero sin siquiera poder verlo, os llena una infinita desesperanza. Ni siquiera podéis soñar con derrotar a esa criatura.

Sacudís la cabeza e intentáis protegeros de los sentimientos negativos. No os tragasteis esas esferas respiratorias que aplastan la garganta y nadasteis hasta el fondo del océano solo para fallar ahora.

Debéis avanzar. Debéis destruir esta amenaza.

Reglas Especiales:

Añade tres cartas de MALDICIÓN  al mazo de modificador de daño de cada personaje como un efecto del escenario



Llegáis a la cámara final y encontráis a la horrible criatura: un gigantesco ojo con una enorme boca llena de dientes en lugar de un iris.

Una vez más, sentís su influencia. Comenzáis a ver la inutilidad de vuestras acciones. Comprendéis que ceder a su cálido abrazo es el único curso de acción verdadero.

Pero una vez más os negáis. El ser se enoja con vuestra actitud, ondulando sus tentáculos de forma hostil. La habitación tiembla violentamente y el corredor por el que entrasteis comienza a derrumbarse. Es posible que hayáis resistido a su enloquecedora llamada, pero la lucha está lejos de terminar.

Reglas Especiales:

Al final de cada ronda, todos los personajes y sus invocaciones que se encuentren en la loseta J sufren 3 + L de daño. El Ojo Que No Ve no puede ser forzado a moverse o cambiar de posición de ninguna manera.

Especial Jefe 1:

Antes de atacar, el Ojo Que No Ve invoca un Deep Terror normal para dos personajes o un Deep Terror de élite para tres o cuatro personajes.

Especial Jefe2:

Antes de atacar, el Ojo Que No Ve invoca un Deep Terror normal para dos o tres personajes o un Deep Terror de élite para cuatro personajes.

Conclusión:

Con el ojo gigante muerto, todos sus secuaces se marchitan y mueren con él. Afortunadamente, la sala también deja de temblar. No podéis salir por donde entrasteis, pero podéis explorar la estructura más allá, sin el temor aplastante que impregnaba el aire hasta ahora. (51)

Es un viaje largo, pero encontráis la forma de salir de la zanja, regresar al barco y volver a Gloomhaven, decidiendo nunca volver a repetir algo así.

Nueva Localización:

The Void (51) (A-15)

Logro Global:

End of Corruption



Mapas:

J1a
M1a

Requisitos: Redthorn's Aid (Party) COMPLETE

Objetivo: Matar al Jinete Oscuro (Dark Rider)

Introducción:

Redthorn os lleva a lo profundo del Bosque de las Dagas. La maleza se hace más densa, y los pasajes retorcidos a través del follaje silvestre os dejan totalmente confundidos. Todas las zarzas, matorrales y espinas comienzan a verse deprimentemente iguales. A menudo el camino parece completamente bloqueado, pero de alguna manera el huérfano encuentra una manera de pasar.

De repente, una fina niebla gris comienza a impregnar vuestros alrededores y os encontraréis con un lúgubre y oscuro claro.

"Esto fue una vez el corazón del bosque," susurra Redthorn. "Inalcanzable por cualquier medio normal. Seguro y perfecto.

"Y entonces llegó. Ahora este lugar sólo alberga horrores y pesadillas".

El huérfano mira hacia abajo a la tierra negra. "En verdad, este lugar me aterroriza. "Cualquier criatura que persiga estas sombras... no puedo ayudaros a combatir las, pero si sobrevivís, os mostraré el camino de regreso."

A medida que Redthorn desaparece en la niebla, empezáis a ver otras formas moviéndose en el borde de vuestra visión. Y luego se oyen los cascos, como un terrible trueno retumbando entre los árboles. El sonido se acerca cada vez más hasta que el suelo bajo vuestros pies comienza a temblar.

Reglas Especiales:

Todos los personajes comienzan con CONFUSIÓN  como un efecto del escenario.

Inicialmente el Jinete Oscuro no está en el mapa. El Jinete Oscuro también es eliminado del mapa inmediatamente después de realizar cualquier ataque cuerpo a cuerpo.

Si el Jinete Oscuro no está presente en el mapa al comienzo de su turno, aparece en uno de los hexágonos marcados (o el hexágono desocupado más cercano) y luego lleva a cabo sus acciones. Comenzando con **a**, aparece en el orden de **a**, **b**, **c**, **d**, **e**, **f**, y luego vuelve a **a**.

Especial Jefe 2:

Entre movimiento y ataque, el Jinete Oscuro convoca a un Imp del Bosque normal cuando hay dos personajes o a dos Imps del Bosque normales cuando hay tres o cuatro personajes.

Conclusión:

El espectro sin cabeza grita al recibir el golpe final, y su forma empieza a disiparse, negros destellos de humo escapan de las grietas de su armadura.

El caballo de guerra gigante sigue pisando el claro, pero envejece rápidamente ante tus ojos. Las canas brotan febrilmente de sus crines, y el caballo se encoge a medida que sus músculos disminuyen.

Antes de que llegue al borde del claro, el caballo se cae mientras sus frágiles huesos ceden, y con él, una vacía armadura oxidada. En cuestión de segundos, el caballo y su jinete se reducen a polvo.

Redthorn aparece entre la niebla. "No sé cómo lo hicisteis, pero ya puedo sentir el bosque liberado. Llevará mucho tiempo, pero creo que el corazón del bosque algún día podrá ser restaurado. **51**

"Gracias", sonríe el Orquídea. "Venid, déjame llevaros de vuelta a la civilización."

Nueva Localización:

The Void **51** (A-15)

Logro Global:

End of Corruption

Mapas:

Lib
L3a



50 c-17 Ghost Fortress

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: City Rule: Demonic (Global) COMPLETE and Annihilation of Order (Global) INCOMPLETE

Objetivo: Saquear todas las losetas de tesoro

Introducción:

Seguís las indicaciones del guardia muerto hacia las estribaciones de las Montañas Vigilantes. No para matar y destruir, sino para ayudar. Los rebeldes parecen desconfiar al principio, pero finalmente se abren.

"Para decirnos la verdad", dice el capitán rebelde, "necesitamos desesperadamente vuestra ayuda. Hemos gastado todos nuestros recursos en la construcción de un cañón capaz de perforar las paredes de Gloomhaven, pero una vez que lo logremos, no tenemos el número ni las armas necesarias para atacar a la fuerza demoníaca y expulsarlos de nuestra casa".

El capitán despliega un mapa de la ciudad sobre una mesa. "Pero podríais ser nuestra arma secreta". Si pudierais tomar el arsenal de la Fortaleza Fantasma justo cuando nosotros

entremos a través de la pared norte, podríamos converger en la fortaleza y hacernos fuertes allí. Una vez que estemos armados apropiadamente y os tengamos a nuestro lado, los demonios no tendrán ninguna oportunidad. La mayoría de los ciudadanos están descontentos con su ocupación y se levantarán cuando vean que tenemos la ventaja. ¿Qué decís?"

Tres días más tarde, una vez que los rebeldes consiguen colocar su cañón en posición, os coláis en la Fortaleza Fantasma, preparándoos para tomar la armería. Decidís que un asalto en dos frentes será la mejor manera de tener en vuestro poder los almacenes de las armas con rapidez. Oís la explosión lejana del cañón y entráis en acción.

Reglas Especiales:

No más de la mitad de los personajes (redondeando hacia arriba) pueden entrar en el escenario por la misma habitación.

Las fichas del tesoro solo pueden ser saqueadas usando una acción de saqueo. No pueden ser saqueados por un saqueo de final de turno normal.



50: Ghost Fortress

Conclusión:

Aseguráis el último almacén del arsenal justo cuando los combatientes rebeldes entran en la fortaleza. Acabar con los demonios del resto del edificio se convierte en un trabajo sencillo después de eso.

Con un fuerte punto de apoyo en la ciudad y la población de tu lado, la marea rápidamente se vuelve contra los demonios. La batalla es aún larga y difícil, a medida que más fuerzas continúan llegando desde el plano elemental, pero en última instancia, solo lleva a los residentes de Gloomhaven a unirse más, luchando contra un enemigo común. Y con vosotros ya sin luchar por ellos, la fuerza demoníaca finalmente cede y se retira a su propio plano.

Las siguientes semanas son difíciles, ya que la ciudadanía reconstruye los muros y todo lo demás que se había destruido en la prolongada batalla. También necesitan tiempo para confiar en vosotros nuevamente después de vuestra traición.

Pero Gloomhaven se recupera a tiempo. Está lleno de personas resilientes y el puerto es vital para el comercio. Nunca será lo mismo que antes, pero de alguna manera, al menos todavía se sienten como en casa.

Logro Global:

City Rule: Militaristic

Recompensas:

+3 reputación
-2 prosperidad

51 A-15 The Void

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: End of Corruption (Global) x3 COMPLETE

Objetivo: Matar a la Oscuridad (The Gloom)

Introducción:

"Oh, bien, habéis regresado." Hail os recibe en la puerta del Crooked Bone con una expresión adusta. "Tenemos que hablar."

Ella nunca ha mostrado sentido del humor en vuestros encuentros, pero su estado de ánimo de hoy se percibe de alguna manera diferente. Notáis una especial gravedad.

"Desde que habéis estado viajando por el campo, buscando las influencias corruptas que afectan el artefacto, comencé a sentir una presencia que no había sentido en mucho tiempo.

"Bastian. Ese pobre hombre siempre tuvo buenas intenciones, pero ... "La voz de Hail se apaga cuando el suelo comienza a temblar bajo vuestros pies. No es nada catastrófico, pero el temblor es profundamente perturbador.

"Esa fue la más fuerte hasta ahora. Han estado ocurriendo cada vez más y temo lo peor."

Hail crea un puñado de pasto verde y lo lanza al aire con un elaborado movimiento de mano. Las briznas caen en un patrón curioso, decolorándose a un marrón oscuro mucho antes de tocar el suelo.

"Está en la ciudad", dice con una expresión helada. "En algún lugar profundo dentro del Vacío". Todos esperábamos ...

Hail es interrumpida una vez más por un movimiento violento en la tierra, peor que antes y sin fin. La Aesther os acompaña afuera, donde veis una enorme columna negra de humo hacia el noreste.

"¡No hay tiempo!" Os entrega una pequeña bolsa llena de lo que parece al tacto arena y rocas pequeñas. "Esto debería protegeros de lo peor de la influencia del Vacío". Debéis encontrarlo y evitar que convierta este mundo en cenizas.

Hail se niega a decir nada más y os señala con determinación hacia el humo.

Al acercaros a la columna negra, queda claro que no es humo, sino un torbellino de arena negra que se extiende hacia el cielo. Los temblores continúan, pero corréis hacia el vórtice lo más rápido que podéis. Solo cuando alcanzáis el borde del Vacío vaciláis.

Miráis a vuestro alrededor a los otros habitantes de Gloomhaven, mirando la terrible nube negra con horror. Nadie más terminará esto. Es vuestra decisión.

Agarráis la bolsa que Hail os dio y avanzáis hacia la arena negra. Inmediatamente sentís un dolor agudo en cada parte de vuestro cuerpo al mismo tiempo, como si os estuvieran devorando por dentro. Sin embargo, la bolsa os llena de un entumecimiento sordo y continuáis avanzando, moviéndoos hacia el centro del Vacío para entrar en el torbellino.

La arena ha desaparecido en el ojo del vórtice, revelando un suelo de piedra lisa con una escalera descendente en el centro. Bajáis los escalones.

51: The Void

Os encontraréis en una gran habitación de piedra cubierta de extraños símbolos rúnicos. Hay una frialdad sobrenatural, y el dolor sordo del Vacío persiste.

"Aquellos que sean lo suficientemente valientes para entrar aquí serán los primeros en ser destrozados". Una voz desgarradora hace eco a través de la cámara a vuestro alrededor. "Al resto os buscaré como si fuera un juego y os devoraré, pero no creo que disfrutase más".

Cuando vuestros ojos se adaptan a la poca luz, veis una forma oscura en el centro de la habitación. Con el tiempo, podéis distinguir la imagen de un Aesther con dos cuchillos largos y delgados.

"He esperado muchos años para recoger esta cosecha", dice con una sonrisa maliciosa. "Hubo un tiempo en que me convencí a mí misma de que encontraría más placer en ver cómo os matabais unos a otros lentamente, pero con mis hermanos entrometiéndose y la muerte de mis protectores, he vuelto a mi plan original.

"No estoy descontento con el desarrollo. Pero incluso la paciencia de un inmortal tiene sus límites".

El Aesther muestra sus espadas en una danza hipnótica. "Venid entonces, valientes corderos. ¿Quién será el primero en abrazar la Oscuridad?

Reglas Especiales:

Añade tres cartas de MALDICIÓN  a cada uno de los mazos de modificador de ataque de cada personaje como un efecto del escenario. Cada personaje e invocación sufre 2 de daño al final de cada uno de sus turnos.

Los obstáculos de pozo oscuro (dark pit) no pueden ser destruidos.

Especial Jefe 2:

Antes de atacar, el Gloom salta a un hexágono marcado. Empezando en **a**, el Gloom salta a un hexágono marcado en el orden de **a**, **b**, **c**, y luego de vuelta a **a**.

Conclusión:

Dos espadas caen al suelo de piedra con un agudo ruido. El Aesther se queda inerte, con una mirada de sorpresa en su rostro herido.

"¿Cómo os atrevéis?", Murmura. La voz que antes era suave e hipnótica ahora es grave y oscura. "He esperado miles de años y ¿pretendéis robarme los frutos de mi trabajo?"

La boca del Aesther se abre con la muerte, pero la figura permanece inmóvil, como sostenida por hilos invisibles. "Podéis destruir mi vasija y desterrarme de este plano, pero nunca será

suficiente. Soy eterno. Volveré. ¡Festejaré en este mundo de nuevo!

En ese momento, el cuerpo del Aesther se desploma en el suelo y se desvanece.

El dolor sordo se calma y subís por la escalera hacia un cielo brillante y despejado. Los temblores y el vórtice de arena negra desaparecieron y todos los que se reunieron alrededor del Vacío parecen muy aliviados cuando salís de la confrontación.

Dejáis que la gente sepa que cualquier calamidad que hubiera caído sobre ellos ahora se ha evitado. Ellos festejan y celebran vuestra fuerza.

Volvéis con Hail y os da las gracias de todo corazón, pero se niega a hablar más sobre el tema. "Me excedí en mi juramento en un momento de pánico, diciendo lo que hice. Por favor, el peligro ha pasado. No hablemos más de eso".

Logro Global:

End of Gloom

Recompensas:

+5 reputación

+5 prosperidad

Añadir el Evento de Ciudad 81

Añadir el Evento de Ciudad 69

Mapas:

M1a
D1a
D2a



52 0-14 Noxious Cellar

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: "Seeker of Xorn" personal quest

Objetivo: Todos los jugadores deben saquear al menos una loseta de tesoro

Introducción:

Después de merodear en muchas más criptas de las que os gustaría, finalmente encontráis una pista de los restos del antiguo sarcófago de Xorn - un tomo con extraños glifos que brillan en un misterioso tono verdoso.

Tras algún tiempo estudiándolo, descubrís un antiguo pasaje en el texto que da indicaciones de cómo llegar a una vieja choza en el Mercado del Hundimiento.

Sin embargo, una vez llegáis a la casa, no notáis nada particularmente interesante. Mirando el tomo una vez más, veis referencias para pasar a través de una arcada, pero el edificio no tiene nada por el estilo.



Mapas:

- M1a
- K1a
- K2b
- J1a
- J2a

52: Noxious Cellar

Entonces lo veis: un conjunto de piedras grandes y planas en la tierra en frente de la casa, desplegadas formando un gran círculo. No parece gran cosa, pero una de las piedras esta curvada en su parte superior, como la cúspide de una arcada. Inspeccionandola con atención, encontráis un pequeño interruptor y lo presionáis con curiosidad.

Las piedras se hunden en la tierra, de manera progresiva, hasta que forman una escalera de caracol que se adentra por debajo de la arcada expuesta. Descendáis las escaleras y os adentráis en un sótano circular sin ninguna otra salida visible. Mientras empezáis la búsqueda de más pistas, escucháis el raspar de la piedra y os dais la vuelta para ver cómo la escalera de caracol asciende lentamente de nuevo hacia arriba.

Llenos de terror, renováis vuestros esfuerzos para buscar la habitación. Cuando encontráis un extraño interruptor cubierto de glifos, lo presionáis con desesperación. Inmediatamente, el suelo tiembla y varias rocas enormes caen del techo.

Una vez el polvo se asienta, veis que estáis solos, y que los muros de piedra se han deslizado para revelar puertas y un grupo de enemigos no deseados. Al menos los glifos en el interruptor son los mismos que en el tomo. Os encontráis en el lugar correcto.

Reglas Especiales:

Añade dos cartas de MALDICIÓN  a cada mazo de modificadores de ataque de cada jugador como efecto de escenario.

Los obstáculos en el centro de la habitación no pueden ser destuidos o atravesados de ninguna forma. También bloquean la línea de visión para habilidades a distancia. Los jugadores sólo pueden empezar en secciones del centro de la habitación que contienen monstruos.

Los hexágonos con tesoro sólo pueden ser saqueados usando una acción de Saqueo, o, alternativamente, cualquier jugador adjacente a un hexágono de tesoro puede desechar una acción (descartando una carta a su vez) para saquear un hexágono de tesoro. No pueden ser saqueadas por el efecto normal de saqueo al final del turno. Si un jugador se queda exhausto antes de haber saqueado un hexágono de tesoro, el escenario se pierde.

Conclusión:

Dentro de los cofres, podéis encontrar las piezas de un bastón espantoso, lleno de gusanos, con una calabera deteriorada en su empuñadura. Cuando colocáis la última pieza, otro juego de puertas ocultas se abre detrás del cofre. Comprendiendo que no tenéis otra elección que tomar esta nueva ruta, os adentráis. Después de un rato os encontráis con una intersección de cinco senderos donde el grupo se reúne y seguís el sendero final de regreso a la superficie.

De vuelta a la habitación juntáis los fragmentos del bastón. A pesar de su aspecto temible, no se puede discernir su función. Sin embargo, se observan algunas tallas en el eje. Descifrándolas con la ayuda del tomo, encontráis instrucciones para entrar en una habitación secreta en una de las criptas que habiais buscado previamente. 

Nueva Localización:

Crypt Basement  (F-II)

53 F-II Crypt Basement

Enlaces: Ninguno

Requisitos: "Seeker of Xorn" personal quest

Objetivo: Sobrevivir diez turnos

Guest design by: Marcel Cwertetschka

Introducción:

Regresas a la Cripta de los Malditos y te acercas a la entrada oculta en el sótano inferior. Con la ayuda del tomo, desbloqueáis el pasaje hacia abajo, y vuestra nariz es atacada de inmediato por un hedor horrendo y vil. Los vapores verdes surgen desde abajo. Os cubris la cara con un trozo de tela y comenzáis a descender.

Las escaleras conducen a una sala circular con una forja de aspecto extraño en el centro. Una aparición fantasmal se encuentra junto a ella y gira a su llegada. "¡Aprendiz de Xorn! Veo que has traído su artefacto para restaurarlo a su antiguo poder. Soy el guardián de este lugar, encargado de reforjar este instrumento del poder de Xorn. Trae el bastón roto a la fragua rápidamente".

A medida que os acercáis, veis por el rabillo del ojo varias figuras tambaleantes que se mueven en las sombras. "Hay muchas fuerzas en este mundo que que preferirían que Xorn se quedara como está", dice la aparición.

"Debéis mantener a raya a sus sirvientes mientras trabajo. ¡Mantener la guardia en alto y golpearlos rápidamente antes de que os sobrepasen!"

Reglas Especiales:

Añade tres cartas de MALDICIÓN  a cada mazo de modificadores de ataque como un efecto del escenario.

Todas las puertas están bloqueadas y se abren automáticamente en momentos específicos. Las puertas  se abren al comienzo del segundo turno, las puertas  se abren en el comienzo del cuarto turno, la puerta  se abre a las el comienzo del sexto turno, y la puerta  se abre al comienzo del octavo turno. El escenario se completa al final del décimo turno.

Conclusión:

Finalmente el guardián etéreo termina su trabajo y levanta el Bastón de Xorn por encima de su cabeza. Un potente pulso de luz verde atraviesa la sala, reduciendo todos los enemigos a polvo.

El espectro se mueve hacia vosotros y os ofrece el artefacto. "Tómadlo. Llévalo al Palacio de Hielo en las montañas del norte y abrir la tumba de Xorn. Habéis hecho bien hasta ahora. Vuestro viaje casi ha terminado".

Mientras tomáis el bastón, el fantasma comienza a desaparecer de la vista. "Gracias por permitirme cumplir con mi deber, liberándome de mi lazos con este reino. Ahora finalmente puedo descansar".

Con el trabajo hecho, rápidamente abandonáis la cripta. Al menos la próxima ubicación debería ser un cambio de escenario después de toda esta carne podrida y estas bestias llenas de veneno. 

53: Crypt Basement

Una vez que llegáis a la salida, vuestros pulmones se llenan de aire fresco y finalmente podéis volver a respirar libremente. Empezáis a caminar de regreso hacia Gloomhaven, hojeando el tomo para buscar referencias a ese "Palacio de Hielo". Sin embargo, cuando os vais, una sensación extraña os recorre. Sentís que alguien os está mirando. Mirando a vuestro alrededor, no veis a nadie. Aceleráis el paso, ansiosos por volver a casa.

Durante todo el camino sois incapaces de libraros de esa extraña sensación.

Nueva Localización:

Palace of Ice 54 (D-8)

Recompensa:

El Buscador de Xorn recibe:

"Staff of Xorn" (Item 114)

El Buscador no puede vender este artículo.



Mapas:

M1a
J1a
J2a
D1a
D2a



Ooze



Living Corpse



Living Spirit



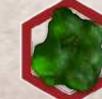
Living Bones



Giant Viper



Treasure Tile (x1)



IMMOBILIZE and POISON Trap (x6)



Stone Pillar (x6)



Boulder (x2)



Altar (x1)

54 0-8 Palace of Ice

Enlaces: Ninguno

Requisitos: "Seeker of Xorn" personal quest, "Staff of Xorn" item equipped

Objetivo: Colocar el Bastón de Xorn completamente cargado en el altar **a**

Introducción:

Al viajar a lo alto de las montañas Copperneck, os dais cuenta de que deberíais haber llevado algunas ropas más cálidas. El clima empeora cuanto más subís, y os sentís congelados cuando finalmente llegáis a vuestro destino. Aún así, el duro camino hacia el pico valió la pena. Una vista abrumadora está frente a vosotros: una estructura cristalina gigante compuesta de filigranas heladas descansa sobre de la montaña.

Una vez dentro, vuestra imaginación más salvaje no podría compararse con la bella arquitectura que os rodea. Las grietas naturales, los lagos helados y las estalagmitas se combinan con pilares construidos por Savvas, esculturas murales y cúpulas de hielo que se extienden sobre vuestras cabezas.

A pesar de todo esto, hay algo asqueroso en el aire. Una neblina verde se adhiere al suelo y a las paredes a medida que os aventuráis más lejos, y el Bastón de Xorn parece pulsar débilmente con energía. Los pulsos se hacen más fuertes a medida que entráis en un largo pasillo, y veis un grupo de grandes animales que aparecen detrás de una formación de hielo. Debajo de la piel enmarañada, se vislumbran huesos y carne podrida. Algo no va bien con estos osos.

Reglas Especiales:

Todos los Osos de Cueva (Cave Bear) añaden VENENO **☠** a todos sus ataques.



En la sala principal, un gran altar se encuentra cerca de la pared del fondo. Sin embargo, muchas criaturas se han reunido aquí para protegerlo. El más importante de ellos es un grupo de guerreros Harrower. El artefacto pulsa más fuerte cuanto más os acercáis a ellos. Parece tener hambre de su energía, consumirlos y tomar su poder por propia voluntad.

Reglas Especiales:

Solo el personaje equipado con el Bastón de Xorn puede infligir daño a los Infestantes Harrower. Por cada punto de daño infligido en los Infestantes Harrower, coloca un token de daño en la carta Staff of Xorn también. Cuando haya fichas 2xCx (L + 1) en la carta del artefacto, el Bastón de Xorn estará completamente cargado.

El escenario se completa cuando el Buscador de Xorn termina su turno adyacente al altar **a** una vez que el artefacto esté completamente cargado. Si el Buscador de Xorn queda exhausto, el escenario se pierde.

Conclusión:

Colocáis el Bastón de Xorn sobre el altar, y su poder es absorbido por la piedra en un vórtice de luz verde. El vórtice crece, tragando a todos vuestros adversarios restantes.

De repente, una voz retumba en el palacio: "Has devuelto mi poder, pero eso no es suficiente. ¡Tomaré este cuerpo como mi recipiente!" El vórtice se condensa en una esfera que golpea al Buscador en el pecho más rápido de lo que podéis reaccionar. El Buscador cae al suelo muerto.

Corréis hacia el cadáver, solo para encontrar horribles insectos que salen de su piel. Retrocedéis con horror mientras surge la grotesca horda de insectos y dice. "¡He renacido! La plaga camina sobre tierra una vez más!

Recompensas:

Retirar de inmediato al Buscador de Xorn
Añadir al mazo el Evento de Ciudad 59 en lugar de los eventos por retirada normales de clase.

Abrir sobre

- Cave Bear
- Living Spirit
- Frost Demon
- Harrower Infester
- Treasure Tile (x1)
- POISON **☠** and Damage Trap (x6)
- IMMOBILIZE **⬇** and DISARM **⬅** Trap (x6)
- Stalagmites (x5)
- Stone Pillar (x4)
- Altar (x1)

Mapas:

G2a
N1a



Requisitos: "Take Back the Trees" personal quest

Objetivo: Saquea el hexágono de tesoro de la tercera habitación

Introducción:

Fue en vuestra última incursión en el bosque de las dagas cuando lo visteis - ese inconfundible tono púrpura - un pequeño trozo de tela rasgado por la rama de un árbol. No es mucho, pero es suficiente para vosotros.

Encontrásteis un rastro y lo seguisteis hasta que os envolvió una espesa y persistente niebla. Perdisteis el rastro, pero decidisteis volver pronto, una vez que la niebla se hubiese disipado.

Así que aquí estáis, días después, y la espesa niebla continua bloqueando vuestro camino. Entre tanto, no habéis pensado en nada más, excepto en vengaros de los bandidos que destruyeron vuestra aldea. La niebla os detuvo una vez, pero ahora estáis decididos. No lograréis deteneros de nuevo.

Os recomponéis y entráis en lo desconocido.

Reglas Especiales:

Añade tres cartas de  al mazo de modificadores de cada personaje como efecto de escenario.

No hay un mapa definido para este escenario. En lugar de ello, jugaréis un escenario aleatorio creado mediante el mazo de mazmorra modificado (ver Mazo de mazmorras aleatorias en la página 50-51 del libro de reglas para detalles).

En lugar de usar el mazo entero de monstruos y habitaciones, sólo usaréis "Sarnoso (Mangy)", "Salvaje (wild)", "Escalado (Scaled)", "Asesino (cutthroat)", "Tribal (tribal)" e "Infectado (infected)" para las cartas del monstruo, y usar sólo "Sendero (Trail)", "Campamento (Encampment)", "Claro (Clearing)", "Carretera (Road)", "Cabaña (Cabin)" y "Cruce de caminos (Crossroads)" para las cartas de habitación. Usar la dificultad sugerida para las penalizaciones (penalización menor en la segunda sala y penalización mayor en la tercera sala).

En la tercera sala, reemplazar cualquier hexágono normal en el "12" por un hexágono de tesoro. El hexágono sólo puede ser saqueado usando una acción de saqueo. No puede ser saqueado con la acción normal de saqueo de final de turno.

Conclusión:

La niebla parece estar agotando vuestras fuerzas a medida que la atravesáis; cada paso que dáis es doloroso. Sin embargo, justo cuando pensáis que no podéis llegar más lejos, encontráis una caja oculta de suministros marcada con el emblema púrpura de vuestra presa.

Rápidamente abris la caja y encontráis un mapa detallado de la zona con instrucciones precisas para llegar hasta el campamento. Lo guardáis y huis hacia los árboles, lejos de la niebla.

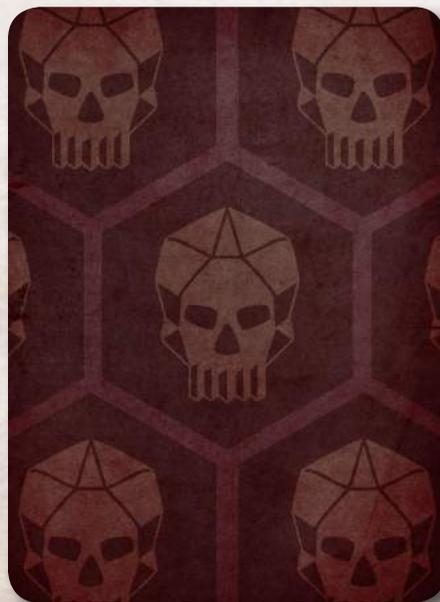
Con este mapa, sentís que vuestra búsqueda finalmente está llegando a su fin. 

Nueva Localización:

Bandit's Wood  (G-4)

Recompensa:

10 monedas de oro colectivas



56 6-4 Bandit's Wood

Enlaces: Foggy Thicket – #55

Requisitos: "Take Back the Trees" personal quest

Objetivo: Mata a todos los enemigos y protege al menos a un Orquídea cautivo

Introducción:

Conociendo el camino correcto al campamento de los bandidos, seguís los puntos de referencia y os abris camino a través del bosque con facilidad. Entráis en un tosco sendero, donde os recibe un grupo de bandidos y sus perros.

"Bueno, ¿qué tipo de carne fresca es esta?", Pregunta uno de ellos, soltando las correas de los perros. "Acabáis de tomar vuestro último camino equivocado". Oís gritos en la distancia y os olvidáis de la amenaza del bandido, no queriendo perder más tiempo con esta chusma.



Llegáis al campamento bandido situado en un gran claro abierto. Al mirar más allá de la fuerza formidable de los enemigos que tenéis delante, veis a un grupo de Orquídeas harapientas a un lado: más víctimas de estos monstruos.

Los Orquídeas cautivos advierten vuestra llegada y aprovechan la oportunidad para escabullirse de sus ataduras y atacar a uno de sus captores distraídos. Sonríes, sabiendo que tu familia se vengará este día.

Los bandidos miran hacia uno y otro lado entre vosotros y los cautivos que escapan presa del pánico. Uno de los guardias empuña su espada y carga. "¡Matarlos a todos! ¡Nadie escapará!

Conclusión:

Con el último de los bandidos muerto, uno de los cautivos supervivientes se acerca a tu grupo y cae de rodillas. "gracias por rescatarnos", dice en voz baja. "Saber que mi tribu siempre será tu aliada".

Mientras reúne a sus compañeros y se dirige al bosque de vuelta a su hogar, analizas la carnicería a vuestro alrededor. El grupo de bandidos ha sido erradicado y sientes alivio al saber que lse ha vengado a tu pueblo. Aquí también hay muchos botines para ayudarte a comenzar una nueva vida: un primer paso hacia un futuro más seguro.

Recompensas:

Misión "Take Back the Trees" completada

Abrir el sobre

10 monedas de oro para cada uno

+2 reputación

Reglas Especiales:

Los Orquídeas cautivos , representados por tokens numerados, tienen 4+ (2xL) puntos de golpe. Son aliados para vosotros y enemigos de todos los tipos de monstruos. Actúan con la iniciativa 50 en todas las rondas, realizando "Mover 3, Ataque 3" (usando el mazo de modificadores de ataque que prefieran los jugadores). Si los tres Orquídeas cautivos son asesinados, el escenario se pierde.

Mapas:

L3a
C2a
A4a
M1b



Hound

Bandit Archer

Rending Drake

Bandit Guard

Treasure Tile (x1)

Bush (x6)

Log (x3)

57 0-14 Investigation

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: "Vengeance" personal quest

Objetivo: Matar al Infiltrado

Guest design by: Marcel Cwertetschka

Introducción:

Reunir información sobre la muerte de vuestro amigo no fue una tarea fácil, pero vuestra implacable investigación finalmente os lleva a conocer a cierto teniente corrupto destinado en los cuarteles del oeste. Aparentemente es conocido por hacer la vista gorda

ante ciertos crímenes en el Mercado del Hundimiento y estaba de guardia la noche en que vuestro amigo fue asesinado. Ahora es el momento de derribar algunas puertas, y obtener algunas respuestas a partir de cualquier medio que se considere necesario.

Parece que habéis interrumpido al maestro de caza alimentando a sus perros. No parece muy contento por vuestra intrusión.

"Supongo que a mis mascotas les vendría bien un poco de carne fresca", refunfuña, soltando las cadenas...

Habéis encontrado el cuartel principal, y al abrirse la puerta, un presentimiento os invade. Reconocéis al teniente de la esquina gritando órdenes. "¡Alarma! ¡Intrusos! ¡No dejéis que se escapen! ¡Matadlos!" Estáis en el buen camino. Llevadlo ante la justicia y buscad pistas en sus restos.

Reglas Especiales:

Cuando un Guardia de la Ciudad de élite de esta habitación muera, reemplazarlo con un Harrower Infester de élite que tenga un nivel superior al nivel del escenario, hasta un máximo de 7. Éste es el Infiltrado.

"¡Alto! ¡Intrusos! ¿Qué estáis haciendo en el almacén de provisiones de la guardia de la ciudad?" Os dais la vuelta para ver a dos guardias salir de una puerta detrás de vosotros. Esto no era lo que estabais buscando, pero no tenéis tiempo para explicaciones. Ojalá podáis despachar a los guardias rápidamente.

Reglas Especiales:

Invoca dos Guardias de la Ciudad normales para dos personajes, un Guardia de la Ciudad de élite y uno normal para tres personajes, o dos Guardias de la Ciudad de élite para cuatro personajes en **a**

Interrumpís un ejercicio de entrenamiento para varios reclutas nuevos. El maestro no está contento con la interrupción y hace un llamamiento a sus alumnos para que practiquen sus habilidades con sus invitados no bienvenidos.

Conclusión:

Buscando entre los restos del Infiltrado, encontraréis un horario para una reunión fuera de la ciudad en una choza remota. Hay notas sobre una cosecha de cadáveres. Estáis deseando colaros en esta reunión y exigir vuestra venganza. **58** Con el espía revelado, el resto de la guardia de la ciudad os da las gracias por desenmascararlo.

Nueva Localización:

Bloody Shack **58** (E-15)

Recompensa:

+1 reputación



Maps:

Fib
Cla
Ilb
A1a
C2b

58 €-15 Bloody Shack

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: "Vengeance" personal quest

Objetivo: Matar al Cosechador (The Harvester)

Quest design by: Marcel Cwertetschka

Introducción:

Rodeáis la pequeña choza en Hook Coast y preparáis vuestras armas. Sin embargo, el dueño de este lugar no está totalmente desprevenido. Grandes elementales de tierra y una patrulla de Harrowers acompañados por grotescos diablillos negros vigilan ambas entradas. Entráis en acción con la esperanza de deshaceros de todos ellos antes de que puedan dar la alarma.

Reglas Especiales:

No más de la mitad de los personajes (redondeando hacia arriba) pueden entrar en el escenario por la misma habotación.

Reglas Especiales:

Sólo el personaje que busca venganza puede saquear el tesoro. Al hacerlo, les da la Daga Oculta. Esto no es un objeto, pero tenerlo será útil en el escenario.

Conclusión:

La sed de sangre es algo extraño. Una vez que está saciada, deja tras de sí una persona vacía como un caparazón hueco. La daga cae al suelo cuando una sensación fría y entumecida se extiende a través de ti. El trabajo está hecho, y es hora de seguir adelante, por duro que sea.

Recompensas:

Misión "Vengeance" completada
Abrir sobre X
+2 reputación



Cuando entráis por la puerta principal, veis un pedestal de aspecto extraño cubierto de sangre. Tiene una daga curvada y dentada que se ilumina en rojo. Recordando las heridas de vuestro amigo muerto, tenéis una fuerte sospecha de que ésta fue el arma que lo asesinó. Es hora de devolver el favor a su dueño.

Reglas Especiales:

El Guardia de la Ciudad es un nivel más alto que el nivel de escenario, hasta un máximo de 7. Éste es el Cosechador (Harvester).

Cada pila de huesos **a** tiene $L + (2 \times C)$ puntos de golpe. Por cada pila de huesos presente en el mapa, el Cosechador obtiene Escudo 1 y sana $C-1$ puntos de golpe al final de cada ronda. El personaje con la Daga oculta agrega PENETRACIÓN **4** a todos sus ataques dirigidos al Cosechador.

Mapas:

C2a
D1b
G2b
B1a



- Earth Demon
- Harrower Infester
- Black Imp
- City Guard
- Treasure Tile (x1)
- STUN **4** Trap (x3)
- Bush (x3)
- Nest (x4)
- Table (x1)

59 F-1 Forgotten Grove

Enlaces: Ninguno

Requisitos: "Finding the Cure" personal quest

Objetivo: Matar a todos los enemigos y saquear la loseta del tesoro

Introducción:

Es un proceso espantoso, cosechar la esencia de los Imps del Bosque que habeis matado, pero nada se interpondrá entre vosotros y salvar vuestro pueblo. Visteis cosas peores cuando el viejo herrero empezó a sangrar por sus ojos.

Con suficiente esencia en la mano, os dirigís hacia el ala de alquimia de la Universidad, donde uno de los investigadores había prometido ayudaros a localizar las plantas curativas encontradas en las profundidades del Bosque de las Dagas.

"Llevará algún tiempo aislar el compuesto", dice la servicial Quatryl mientras vierte el líquido en un vaso grande." "Una vez lo tenga, sin embargo, debería ser capaz de formar una especie de brújula que os lleve a la arboleda que buscáis."

Le lleva una semana, pero la Quatryl finalmente os llama a su laboratorio y os entrega un pequeño dispositivo circular.

"¡Esto debería bastar!"

La brújula resulta ser un éxito. Después de un día caminando a través del denso bosque, os encontráis con una tranquila y aislada arboleda. O, al menos, debería ser pacífica. En vez de eso, el lugar está lleno de salvajes y enojados animales, ansiosos de hundir sus dientes en intrusos que no son bienvenidos.

Reglas Especiales:

La loseta del tesoro solamente puede ser saqueada usando una acción de saqueo. No puede ser saqueada mediante el saqueo normal del final del turno.

Conclusión:

Con firme determinación, lucháis contra los animales salvajes a lo largo del camino

para alcanzar la planta que buscáis en la parte posterior de la arboleda. Cuando os agacháis para inspeccionarla, sin embargo, veis que la planta no tiene frutos. Ha sido cosechada muy recientemente.

Con confusión miráis alrededor de la arboleda, buscando pistas sobre dónde podría haber estado la fruta. Entonces es cuando veis profundas marcas de hacha en todos los árboles que os rodean. Alguien ha cortado la corteza, no con la intención de talarlos sino tan sólo para herirlos.

Quienquiera que fuera quería enfadar a los animales y hacer que atacasen violentamente a cualquiera que viniese a esta arboleda. Y entonces os dais cuenta de que hay unas huellas débiles de un Quatryl en la tierra. Éste pequeño conspirador... (60)

Nueva Localización:

Alchemy Lab (60) (B-15)



Mapas:

M1b
D1b
A4a
L3a

60 B-15 Alchemy Lab

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: "Finding the Cure" personal quest

Objetivo: Saquea todas las fichas del tesoro, luego todos los personajes deben escapar a través de la entrada

Introducción:

Llegáis a la Universidad con fuego en el estómago, listos para derribar a esa traicionera Quatryl y recuperar la cura que tanto os costó encontrar. Sin embargo, al acercaros al departamento de alquimia, os preocupa el fuerte olor a humo. Corréis hacia allí y encontráis el edificio en llamas.

Al fijaros en la multitud que se está congregando, veis a la Quatryl salir corriendo del edificio presa del pánico. Ella mira hacia vosotros, y su expresión se convierte en una de sorpresa y terror.

"Como si este día no pudiese empeorar", se lamenta mientras le agarras el cuello. "Lo sé, lo sé. Os envié para que os mataran los animales salvajes en el bosque. Sí, por supuesto que estáis molestos. No os culpo, pero si queréis la cura, el tiempo se acaba."

Ella señala con una mano levantada hacia la puerta en llamas. "Estuve haciendo algunos experimentos, haciendo comer la planta a algunos sujetos de prueba, cuando uno de los oozes se quemó repentinamente, causando la preciosa hoguera que ahora ves. Si queréis la planta, está ahí dentro de las jaulas con mis sujetos de prueba".

Una explosión sacude la tierra y una llamarada emerge desde la entrada. Sin pensarlo, sueltas la Quatryl y te diriges al edificio en llamas. ¡Todo tu esfuerzo no será en vano!

-  Ooze
-  Giant Viper
-  Hound
-  Rending Drake
-  Spitting Drake
-  Treasure Tile (x4)
-  IMMOBILIZE and MUDDLE Trap (x2)
-  Nest (x1)
-  Bookcase (x4)

Mapas:

- I2b
- G2b
- B1a
- B2a
- B3a
- B4a



60: Alchemy Lab

Reglas Especiales:

Al comienzo de la séptima ronda y cada ronda posterior, todas las figuras sufren 2 daños como efecto de escenario. Al final de la duodécima ronda, si el escenario no se ha completado, se pierde.

Después de que todas las fichas del tesoro han sido saqueadas, todos los personajes deben regresar a un hexágono de entrada para completar el escenario. Si algún personaje se agota antes de que se saqueen todas las fichas del tesoro o mientras no ocupe un hexágono de entrada, el escenario se pierde.

Conclusión:

Saliste corriendo del edificio, esquivando una lluvia de escombros en llamas. Apenas logras atravesar la puerta y alejarte de la estructura antes de que todo se derrumbe en una montaña llameante de escombros.

Toses violentamente y miras a la multitud una vez más. La Quatryl no se encuentra por ningún lado. No tuviste tiempo para detenerla y ahora sin duda está fuera de tu alcance, probablemente huyendo de la ciudad.

No importa. Por arduo y agobiante que haya sido el viaje, el resultado final es que ahora tienes la cura necesaria para salvar tu aldea. Es hora de salir de Gloomhaven y regresar a casa.

Antes de irte, sin embargo, le das un poco de la cura a los alquimistas de la Universidad. Esperas que también pueda hacer algo bueno en Gloomhaven.

Recompensas:

Misión "Finding the Cure" completada

Abrir sobre X

+1 prosperidad

61 n-11 Fading Lighthouse

Enlaces: Pit of Souls – #62

Requisitos: "The Fall of Man" personal quest

Objetivo: Saquear todas las losetas de tesoro

Introducción:

Sabiais que estaría en el Pantano que no se desvanece (Lingering Swamp)... tenéis un sentido especial para estas cosas. No sabíais lo que estabais buscando, sin embargo, hasta que lo visteis. Un faro en una orilla lejana, llamándoos con su rayo.

Habíais mirado hacia otro lado por un segundo para llamar la atención de un compañero, y cuando os volvéis hacia el punto, el faro se había ido. La mayoría de la gente habría descartado el suceso, afirmando que estaban viendo cosas, pero sabíais que era una señal. Sabíais que volveríais a encontrar el faro y, con él, las respuestas que buscáis.

Se necesitó un poco de coordinación, pero ahora aquí estáis en los acantilados del sur con vistas al Mar Neblinoso (Misty Sea). Ante vosotros, un faro anticuado se desvanece y se pierde de vista, de alguna manera atrapado entre dos planos de existencia.

El edificio fue hecho claramente por los que vinieron anteriormente. Entrais sin dudarlo, sabiendo que la condición única de este lugar es la clave de vuestra búsqueda.

Necesitais encontrar algo de documentación de lo que pasó aquí - diarios, notas, cartas, cualquier pista que pueda descubrir.

Reglas Especiales:

Los monstruos en el escenario están divididos en dos grupos. Oozes y Giant Vipers constituyen el "Grupo 1". Flame Demons y Frost Demons constituyen el "Grupo 2".

Durante las rondas impares, empezando por la primera, sólo los monstruos del Grupo 1 se activan y pueden ser afectados por vuestras habilidades. Durante estas rondas, Los monstruos del Grupo 2 no se activan y no se ven afectados por ninguna de las habilidades. Todas las figuras pueden mover a través de hexagonos que contengan el Grupo 2 de monstruos, pero no pueden terminar su movimiento en esos hexagonos.

Durante las rondas pares, el caso es el opuesto. Los monstruos del Grupo 2 actúan normalmente, mientras que los monstruos del Grupo 1 no se activan y no se ven afectados por ninguna de las habilidades.

Los hexagonos de tesoro sólo pueden ser saqueados usando una acción de saqueo (loot). No pueden ser saqueados por el saqueo normal al final del turno.



Llegáis a la cima del faro con un montón de viejos diarios bajo el brazo. Escudriñando el suelo, veis otro libro tumbado precariamente cerca de un Flame Demon.

También os dais cuenta, sin embargo, que la fuente de luz en el centro de la habitación, está girando lentamente y pulsando con una energía extraña. Lo estudiáis por un segundo, dándoos cuenta de que parece estar girando a la misma frecuencia con la que el edificio está oscilando entre planos. Tal vez si pudieseis detener la rotación, podríais devolver al faro a su propio plano.

61: Fading Lighthouse

Conclusión:

Agarráis el último libro y luego alzáis la mano y rompéis la barrera. En un relámpago brillante, todos los monstruos son succionados a otro plano y el faro se queda en silencio, sin desvanecerse. Recopiláis todos los libros y volvéis a la planta baja para estudiarlos. La mayoría son inútiles, pero uno de los libros es exactamente lo que andabais buscando: un diario de una joven que estaba en el faro cuando cambió. El texto es viejo y las páginas se deshacen, pero sois capaces de descifrar algunos de los detalles.

La niña, Eva, y muchos otros huyeron de su ciudad de Eastport cuando una horda de demonios la invadió.

Ella expresa cierta confusión sobre exactamente de donde vinieron los demonios, pero los detalles de los muchos horrores que presenció son muy claros. Muchos de sus amigos fueron despedazados o comidos vivos.

Uno de los investigadores principales de la academia de Eastport reunió a los supervivientes que pudo encontrar y huyeron de la ciudad, con la esperanza de esconderse en este faro. Cuando era evidente que los demonios los habían seguido y que ellos no tenían a ningún otro sitio a donde huir, el investigador les envió a todos ellos hasta el sótano escondido e intentó realizar un ritual entre planos para salvarlos.

Cerráis el diario. Él quería escapar de los demonios transportando el faro entero a otro plano, pero es evidente que, de una forma u otra, el ritual salió terriblemente mal.

Lo único que queda por hacer es investigar el sótano escondido. (62)

Mapas:

M1a
A1a
D1a
A3b
C1a

Nueva Localización:

Pit of Souls (62) (O-11)



Ooze



Giant Viper



Frost Demon



Flame Demon



Treasure Tile (x4)



STUN and Damage Trap (x2)



Nest (x1)



Stone Pillar (x5)



Stairs (x4)



Wall Section (x2)



Requisitos: “The Fall of Man” personal quest

Objetivo: Matar el Alma Hambrienta (Hungry Soul)

Introducción:

Os lleva un buen rato, pero tras mover una enorme estantería llena de libros, encontráis una portezuela de madera que baja hacia la oscuridad. Conforme descendéis por una vieja escalera de madera, os asalta el profundo sentimiento de que estáis entrando en un lugar prohibido.

No deberíais estar aquí, pero vuestra curiosidad os apremia. Ilumináis con una antorcha e investigáis. Conforme os movéis por la habitación, oís susurros que provienen de las sombras. Algo cruje bajo vuestros pies, y al bajar la vista veis un esqueleto destrozado. Los huesos están llenos de marcas de dientes y se encuentran esparcidos formando un extraño patrón por el suelo.

De pronto un chillido punzante se extiende por todo el lugar. Los espíritus están furiosos y no pueden descansar. Observáis cómo los huesos comienzan a unirse y a levantarse.

Fuera el que fuera el horrible destino que sorprendió a esta pobre gente, sus almas no han podido descansar en paz. Vuestra tarea es hacer que así sea.

Reglas Especiales:

Al principio de cada ronda, un esqueleto viviente se materializa en **a** y **b**. Estos esqueletos vivientes son normales para dos jugadores, **a** es de élite y **b** normal para tres jugadores, o ambos son de élite para cuatro jugadores.

Cuando un esqueleto viviente muera, lee **1**.



A medida que destruíis más y más esqueletos tambaleantes, empezáis a ver que la luz destelleante de sus almas vuela hacia el fondo de la habitación, donde danzan y penetran en una enorme montaña de huesos. Cuando habéis destrozado suficientes, la montaña de huesos brillante empieza a vibrar y a moverse.

“¡No deberíais estar aquí! Yo seguiré alimentándome de mis víctimas incluso en la muerte, aunque sus espíritus ya saben añejos. Venís a molestarnos? A liberar a mis prisioneros de sus cadenas fantasmales? ¡Bien, pues esas cadenas ahora os atraparán a vosotros!

De la pila de huesos comienza a formarse una figura. Es un cúmulo de calaveras, costillas, fémurs y otros huesos, que crean una terrible bestia malvada con seis brazos.

Reglas Especiales:

Engendra un élite Living Bones en **c**. Éste es el Alma Hambrienta. El Alma Hambrienta tiene (HxC) / 2 puntos de golpe (redondeados hacia arriba), donde H es el valor de punto de golpe regular de un élite de Living Bones. También tiene un Escudo 5 adicional por encima de su escudo regular y agrega un Ataque +2 a todos sus ataques.

Living Bones continuarán apareciendo según las reglas especiales anteriores. Por cada Living Bones presente en el mapa que no sea el Alma Hambrienta, ésta reduce su Escudo en 1, hasta un mínimo de 0.

Conclusión:

Con un golpe final, la masa de restos se separa y una gran ráfaga de luz atraviesa la habitación, devolviendo a los enemigos restantes a un hueso inanimado.

“Gracias viajeros.” Una voz sin cuerpo resuena a través de vuestra cabeza. “Traté de salvar a esta gente, pero en vez de eso los condené al tormento eterno. Ahora nos habeis liberado, y estaremos por siempre agradecidos.”

Llamáis a la voz, desesperados por saber qué pasó en Eastport; por qué los demonios atacaron, y de dónde vinieron.

“Nosotros nos lo buscamos. En nuestros estudios, tratamos de viajar más allá de este mundo, pero al final, sólo conseguimos abrir una grieta a una pesadilla infernal. Los demonios vinieron y nos sobrepasaron como una enorme marea.

“E incluso en esa locura, no aprendí nada. Traje a esta gente aquí y otra vez desencadené poderes que no entendía del todo. Estoy tan avergonzado.”

La voz se desvanece de vuestra mente. Gritais pero no hay respuesta. Al menos habéis encontrado las respuestas que buscabais, sin embargo, el peso de vuestros corazones no se aligera por ello.

Recompensas:

Búsqueda “The Fall of Man” completada
Abre el sobre **c**
10 PEX para cada uno

-  Living Bones
-  Living Spirit
-  Treasure Tile (x1)
-  Damage Trap (x5)
-  Rubble (x6)

Mapas:

M1a
B2b



63 m-1 Magma Pit

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Un volcán activo ciertamente no sería vuestra mejor opción para buscar riquezas, pero la información que encontrasteis parece indicar que hay un escondrijo repleto de tesoros en la cima del Monte Ash, en lo alto de las Montañas Vigilantes (Watcher Mountains). Intrigados por lo que se puede encontrar en un lugar tan inhóspito, os preparáis para un viaje difícil.

Después de un día de ruta por las laderas, iniciáis el ascenso al formidable volcán, rezando a cada paso para que esta enorme olla de lava hirviendo no empiece a derramar su contenido mientras estáis a sus pies.

Sin embargo, la subida es afortunadamente corta, debido a muchas áreas de terreno rocoso y con poco desnivel.

Llegáis a la cima, con la esperanza de poder encontrar el alijo fácilmente, pero en su lugar os sorprende encontrar un grupo primitivo de Inox en compañía de Demonios de la Llama. En cuanto llegáis a la cresta de la montaña se dan cuenta de vuestra presencia. Entre el calor y la ceniza, os preparáis para su ataque.

Reglas Especiales:

Todos los personajes comienzan con HERIDO como un efecto del escenario.

Conclusión:

El último de los Inox grita y se derrumba a vuestros pies. Aunque menos armados que la mayoría de los Inox, este grupo en particular lo compensó con una ferocidad casi sobrenatural. ¿Y luchando al lado de demonios? Esto es realmente preocupante. Parece que la influencia de estos demonios está creciendo; estáis agradecidos de que al menos habéis logrado hacerlos retroceder de alguna manera.

El tesoro reconforta, por supuesto. Lo guardáis en vuestras mochilas y comenzáis a hacer el largo viaje de regreso a casa

Recompensa:

15 monedas de oro para cada uno



Mapas:

K1b
I2a
D2b



Vermiling Scout



Inox Guard



Inox Archer



Flame Demon



Treasure Tile (x1)



Hot Coals (x1)

64 K-16 Underwater Lagoon

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Water-Breathing (Global) COMPLETE

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

"Parece estar frente a la costa de la Isla de los Cadáveres", dice el capitán del barco mientras estudia el mapa que encontrasteis. "No amarraré cerca de ese miserable lugar, pero os acercaré lo suficiente para que podáis explorar esta cueva submarina con un bote y nadando un poco."

Parece un buen acuerdo, así que le dais la mano y os dirigís al mar en el barco mercante del capitán. No muy lejos, una gran masa de tierra aparece en el horizonte. Después de otra hora, el capitán deja caer las velas y el barco se para en el agua.

"Estamos bastante cerca", dice el capitán. "La tripulación está empezando a estar inquieta. Nos hemos acercado por el lado oeste, así que deberíais poder encontrar vuestros puntos de referencia cuando os acerquéis a la orilla. Os estaremos esperando aquí cuando regreséis. Aunque si los espíritus os llevan, no esperaremos mucho".

Abordáis el bote y comenzáis a remar hacia la isla. Afortunadamente, no tardáis mucho tiempo en encontrar el triángulo de afloramientos rocosos a lo largo de la costa detallados en el mapa. Remando hasta su centro, ingerís las horribles y opresivas esferas de respiración y os zambullís bajo las olas.

Después de orientaros, os las arregláis para ver un llamativo túnel y nadáis a través de él hasta emerger del agua en una hermosa cueva de tierra llena de vida vegetal colorida.

A lo lejos, se ve un charco de agua que irradia una vibrante sombra azul.

Desafortunadamente, también se ven las formas de vida más hostiles que habitan en la caverna.

Oozes se agitan ante vuestra presencia y avanzan hacia vosotros, ávidos de una comida fácil.

Os tomáis un último momento para respirar, luego regresáis a través de la cueva y saltáis al túnel submarino. Afortunadamente el barco mercante sigue justo donde lo dejasteis, así que remáis hasta él y os izan de vuelta a bordo.

El capitán lanza una mirada sospechosa hacia vosotros, como si quizás estuvierais poseídos por los espíritus a los que teme, pero de alguna manera pasáis la prueba y la nave navega de vuelta a Gloomhaven.

Recompensa:

10 PEX para cada uno

Conclusión:

Finalmente, la tranquilidad se extiende sobre la caverna; os tomáis un momento para saborear la calma; os encantaría pasar horas aquí, tan lejos de los rigores y molestias de la vida cotidiana. Pero el capitán dijo que no esperaría mucho tiempo, y quedaros varados aquí no sería lo ideal.

Mapas:

D2b
K1b
M1b



Ooze



Forest Imp



Rending Drake



Treasure Tile (x1)



Damage Trap (x3)



Water (x17)



65 L-5 Sulfur Mine

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos y saquear todos los tesoros

Introducción:

No es precisamente un secreto la ubicación de la mina de azufre; su hedor es fácilmente perceptible desde una milla de distancia. Sin embargo, el mapa que encontraste también hace mención particular de un poderoso artefacto de una civilización muerta, una especie de taladro a vapor que podría tener muchos usos si se coloca en las manos adecuadas.

A medida que te acercas, el olor a podrido se hace más fuerte hasta que apenas puedes respirar.

Mapas:

- H1a
- H2a
- B1a
- B2a
- B3a
- B4a
- I2b



- | | | | | |
|----------------|--------------|--------------|--------------------|------------------|
| | | | | |
| Vermling Scout | Hound | Inox Shaman | Treasure Tile (x5) | Damage Trap (x2) |
| | | | | |
| Barrel (x2) | Boulder (x6) | Cabinet (x2) | Shelf (x2) | |

65: Sulfur Mine

Ya te estás preguntando si este viaje vale la pena incluso antes de que notes signos distintivos de un nido Vermling y escuches un aullido profundo que sale de la boca de la mina.

Con Vermlings corriendo por todos lados, dudas de que algún tipo de artilugio intrincado haya quedado intacto, pero sin embargo mantienes la respiración y te adentras en el túnel. Tal vez se pueda salvar algo de información sobre el taladro de esta desafortunada situación.

Una vez en el exterior, cuando volvéis a poder respirar libremente, intentáis juntar los distintos fragmentos de lo que parece algún tipo de esquema. Hay muchas y complejas fórmulas en los papeles, escritas en un arcaico lenguaje.

Con suerte, con suficiente estudio y las herramientas adecuadas, podréis reconstruir ese fabuloso taladro.

Reglas Especiales:

Agrega cuatro cartas de MALDICIÓN  al mazo de modificadores de ataque de cada personaje como un efecto de escenario.

Conclusión:

Ni siquiera os molestáis en leer todos los recortes de papel que habéis encontrado en la mina. Simplemente los metéis en vuestras mochilas mientras acabáis con todas las criaturas que se interponen en vuestro camino.

Logro Global:

Ancient Technology

Recompensa:

Diseño "Ancient Drill" (Item 112)

66 G-14 Clockwork Cove

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Ocupar la placa de presión 

Guest design by: Mathew G. Somers

Introducción:

Los escritos que descubristeis afirman que hay algún tipo de maquinaria antigua que se encuentra a lo largo de la costa norte de Gloomhaven. Las indicaciones muestran que el lugar solía fabricar algo en una época muy lejana.

Quién sabe qué valiosa tecnología que hay para encontrar enterrada en las ruinas?

Alquiláis una pequeña nave y os embarcáis. Navegando a lo largo de la costa, finalmente encontráis una pequeña entrada indicada en el mapa. Echáis el ancla, y os dirigís a la orilla rocosa donde veis una entrada en la cara del acantilado. Sin saber lo que os espera, entráis.

Reglas Especiales:

La puerta  está cerrada y se abre cuando cualquier jugador ocupe la placa de presión  al final de su turno



Después de atravesar la entrada, abris una pesada puerta de metal, desatando una cacofonía de engranajes giratorios y maquinaria en movimiento. La totalidad de la antigua caverna es parte de algun enorme e intrincado sistema mecánico que esta todavía activo y opera en las profundidades de la tierra.

Desafortunadamente, sus guardianes están todavía vivos; será necesaria más que fuerza bruta para atravesar todo este caos.

Reglas Especiales:

Las puertas , ,  y  están cerradas con llave y se mantendrán abiertas sólo mientras un jugador ocupe la correspondiente placa de presión. Si algún jugador dejase de ocuparla, la puerta correspondiente se cerrará a menos que otra placa de presión que corresponda con la misma puerta sea ocupada. Si alguna figura ocupase la puerta cuando ésta se cerrase, sufrirá un daño de trampa y será desplazado al hexágono desocupado más cercano.

La placa de presión  corresponde con la puerta . La placa de presión  corresponde con la puerta  y . La placa de presión  corresponde con las puertas  y . la placa de presión  corresponde con las puertas  y .

Las puertas  y  también se encuentran cerradas y abiertas permanentemente cuando cualquier jugador ocupe la placa de presión  al final de su turno. El escenario se completará cuando cualquier jugador ocupe la placa de presión  al final de su turno

Conclusión:

Con la última placa activada, un enorme ruido resuena por toda la cámara y los engranajes se detienen lentamente.

Afortunadamente, esto también parece socavar el poder de los guardianes, y lo que una vez fue un estruendoso tumulto ahora está espeluznantemente en silencio. Los engranajes están inactivos y la maquinaria ya no zumba.

Logro Global:

Ancient Technology

66: Clockwork Cove



Mapas :

- J1b
- C1a
- D1a
- D2a
- C2b
- A1a
- A2a



Ooze



Ancient Artillery



Living Spirit



Stone Golem



Treasure Tile (x2)



Damage Trap (x4)



Water (x11)



Pressure Plate (x5)

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar al Golem Arcano

Guest design by: Rob Daviau

Introducción:

Parece que los viejos escritos que encontrasteis sobre el místico loco Morsbane eran ciertos. Sus divagaciones hablaban de un gran tesoro que guardaba bajo llave, que aumentaría en poder y valor con el tiempo. El maligno bastardo ya hace tiempo que está muerto, pero, siguiendo las escrituras, encontráis las ruinas de la que en una vez fuera su grandiosa torre.

Ahora, es poco más que escombros. Cualquier tesoro que hubiera probablemente haya sido robado o esté profundamente enterrado, pero no sois tan fáciles de disuadir. En la base de la colina, veis una puerta de piedra gigante. Desafortunadamente, está custodiada por muchas criaturas del bosque con aspecto amenazador.



La puerta casi se cae de sus bisagras oxidadas al empujarla, permitiéndoos entrar en un túnel anegado debajo de la torre. Observando la habitación, inmediatamente veis palabras grabadas profundamente en la pared de piedra: "Soy un monstruo. Soy malvado. No tengo alma."

Reglas Especiales:

La puerta **2** está cerrada bajo llave y sólo se mantendrá abierta mientras al menos un personaje ocupe la placa de presión **a**. Si alguna figura ocupa la puerta cuando esta se cierra, sufrirá el daño de una trampa y se desplazará hacia el hexágono desocupado más cercano.



La puerta se abre para revelar una prístina biblioteca con un enorme golem de piedra en su centro. Sorprendentemente, el golem habla con voz grave y dura. "¡No! ¿Por qué has venido aquí? He destruido todo lo que había que tomar."

¿Por qué me obligas a matar?"



Reglas Especiales:

El Golem de piedra de élite es un nivel superior que el nivel del escenario, hasta un máximo de 7, y tiene HxC puntos de vida, donde H es el número de puntos de vida normales de un Golem de Piedra de élite. No puede entrar o traspasar la puerta **c**.

Conclusión:

Los glifos de las extremidades del golem comienzan a desvanecerse y trozos de piedra caen de su esqueleto mientras pronuncia una palabra más: "Gracias". Revisando la biblioteca, encontráis un diario que detalla cómo se le dio al golem inteligencia y la capacidad de aprender.

Lo que aprendió, sin embargo, fue que era un ser sin alma, y que no podría entrar en contacto con nada más ya que se le ordenó no salir nunca y matar a todos los intrusos. También encontráis un núcleo de energía incandescente en el interior del golem.

Logro Global:

Ancient Technology

Recompensa:

"Power Core" (Item 132)



Mapas:

L3a
Gib
A2a
M1a

68 n-8 Toxic Moor

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos y proteger el árbol **a**

Guest design by: Mathew G. Somers

Introducción:

Después de recibir información sobre la existencia de un gran árbol que descansa en el corazón del Pantano Permanente (Lingering Swamp) y habiendo oído rumores de que tiene propiedades curativas, os dirigís hacia el sur para comprobarlo por vosotros mismos.

Sin embargo, cuando lo localizáis, la escena no es exactamente lo que esperabais. Entre las venenosas aguas, el árbol gigante está ardiendo. Un gran número de dragones y otras criaturas oscuras se mueven a su alrededor.

"Es un ritual de apareamiento", dice una vieja mujer Inox, mientras se os acerca con pánico. "lo he visto en el norte. Los dragones queman árboles como símbolo de su fuerza, pero... pero este árbol es sagrado. ¡Por favor, hay que hacer algo! Si el árbol muere, mi pueblo no tendrá forma de mantenerse."

Reglas Especiales:

Todos los personajes comienzan con VENENO **☠** como un efecto del escenario. En cualquier momento que un personaje o la invocación de un personaje con VENENO **☠** entra en un hexágono de agua, sufre daños como si se tratara de una trampa.

Configurar el árbol **a** al principio del escenario de esta manera: Tiene 17 puntos de vida y sufre 2 daños al final de cada ronda, incluso antes de que su estancia sea revelada. Después de que su estancia sea revelada, si no hay dragones en la loseta M al final de una ronda, no sufre daños. Puede ser sanado como cualquier otro aliado normal una vez que se revela, pero el árbol no puede ser afectado por ninguna otra habilidad. Si el árbol es destruido, el escenario se pierde.

Conclusión:

Con la última criatura destruida, finalmente somos capaces de prestar atención al árbol y apagar el fuego; está seriamente quemado, pero debería sobrevivir.

"No puedo agradeceros lo suficiente lo que habéis hecho, forasteros", dice la vieja Inox. "Yo no sé por qué aparecisteis cuando lo hicisteis, pero creo que fue obra de los espíritus. Sois un milagro!"

La mujer se rasca la cabeza. "No puedo entender lo que causaría que estos Dragones viajaran tan al sur. Tal vez haya algo agitando en el mundo de los espíritus."

Os da un par de pociones. "En cualquier caso, por favor tomad esto como muestra de mi agradecimiento."

Mi tribu extrae los poderes curativos del árbol para hacerlos. Espero que os sean de utilidad.

Recompensa:

2 "Major Healing Potions" (Item 027)

Mapas:

C2a
G1a
B1b
M1b



69 F-8 Well of the Unfortunate

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Llevar la muñeca al pozo **a**

Guest design by: Mathew G. Somers

Introducción:

Habéis encontrado algunos escritos que documentan la existencia de un viejo pozo en las llanuras al noroeste de Gloomhaven. Según una leyenda, si dejas caer algo de valor en el pozo, te concederá cualquier deseo. Intrigados, vais a buscarlo. A poca distancia de la supuesta ubicación del pozo, os encontráis con un hombre de mediana edad bien vestido, agachado y llorando con su hija en las manos.

"Ya no hay esperanza. Mi hija se está muriendo, y ningún médico puede ayudarla, no importa el dinero que les de. Fui a buscar cualquier cosa que pudiera salvarla, y mi última esperanza era tirar su muñeca al pozo y desear un milagro".

El hombre solloza violentamente, y luego continúa. "Pero todo el santuario está invadido por Vermlings. No hay forma de llegar al pozo. ¡Está condenada!" Suspiráis y agarráis la muñeca. Por un precio, llevaréis la muñeca al pozo.

Reglas Especiales:

Al principio del escenario, elige un personaje para sostener la muñeca, lo que significa colocar una ficha de tesoro en la base de ese personaje. La muñeca se puede pasar a otro personaje, pero sólo si otro personaje realiza una acción de Loot dentro del rango de botín

-  Vermling Scout
-  Stone Golem
-  Vermling Shaman
-  Living Spirit
-  Forest Imp
-  Damage Trap (x6)
-  Bush (x3)
-  Stone Pillar (x4)
-  Pressure Plate (x1)
-  Log (x2)

del personaje que sostiene la muñeca. Si el personaje que mantiene la ficha muñeca se agota, coloca el tesoro en el hexágono que ocupaba. El escenario se completa cuando la muñeca es llevada a un hexágono adyacente al pozo **a**.

La puerta **1** está bloqueada y se abre cuando cualquier personaje ocupa la placa de presión **b** al final de su turno.

chamán de élite para cuatro personajes en **c**. Además, coloque dos trampas de daño en **d**. Si alguna figura no voladora está en uno de los hexágonos, inmediatamente salta la trampa.

Conclusión:

Tiras la muñeca al pozo y vuelves con el hombre, que te lo agradece con monedas. Unos días después, te enteras de que la hija sucumbió a su enfermedad y te alegras de no haber tirado nada de valor al pozo. Algunas leyendas no son de fiar.

Recompensa:

15 monedas de oro para cada uno

Reglas Especiales:

Se generan dos Vermling Scouts normales y un chamán Vermling normal para dos personajes, dos scouts de élite y un chamán normal para tres personajes, o dos scouts de élite y un

Mapas:

L3a
B1b
J1a
D2a



70 1-17 Chained Isle

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los demonios

Introducción:

La Isla Encadenada (Chained Isle) es bien conocida por cualquier navegante, y todos la evitan como la muerte. Se dice que cualquier nave que se acerque demasiado a la isla es atacada por espíritus enojados, arrojada a las afiladas rocas de su costa y nunca más se sabrá de ella.

Milagrosamente, crees que has encontrado una pista del origen de los espíritus. Es el diario de un hombre de una civilización perdida hace mucho tiempo que experimentó algún tipo de calamidad. Un grupo de estas personas huyó al mar, pero fueron perseguidos por los demonios de los que huían. Su barco encalló en la Isla Encadenada, la gente fue masacrada, y sus almas fueron eternamente torturadas por sus perseguidores.

El escritor del diario aparentemente se escondió en el barco y luego escapó de la isla en una balsa improvisada, pero no antes de presenciar de primera mano los horrores que habían llevado a estos espíritus a la locura.

El diario incluso detalla la ubicación de una cueva en la isla donde se reúnen los demonios. Si pudieras encontrar la cueva y destruir a los demonios, podrías ser capaz de dar descanso a estas almas.

Es increíblemente difícil encontrar un barco que se acerque a la Isla Encadenada, pero después de explicar tu intención de librar a la isla de sus espíritus, un capitán finalmente accede. Él ancla a una distancia segura de la costa y te envía en un bote de remos. Alcanzas la playa sin incidentes y luego te diriges con cuidado hacia la cueva. A medida que te acercas, ves que la entrada está atestada de demonios, y tu única opción es luchar.

Mapas:

L3a
L1b
A3a
D2b
A2b
E1b



#70: Chained Isle

Reglas Especiales:

Los espíritus vivientes normales aparecen al final de cada ronda. Para dos personajes, un Espíritu Viviente se genera en **a** cada ronda impar y en **b** cada ronda par. Para tres personajes, un Espíritu viviente aparece en **a** en cada ronda impar y en **a** y **b** cada ronda par. Para cuatro personajes, un Espíritu Viviente se genera tanto en **a** como en **b** cada ronda.

Los Espíritus Vivientes no se pueden dañar de ninguna manera pero son vulnerables a las condiciones y otros efectos de ataque. Cada vez que un demonio muere, los jugadores pueden eliminar a cualquier Espíritu Viviente del mapa.



Llegas a la parte posterior de la cueva, tratando desesperadamente de mantenerte por delante del enjambre de espíritus que hay detrás de ti. Delante, demonios más poderosos esperan que te acerques.

"¡No hay esperanza para vosotros, idiotas!" Dice el monstruoso demonio de aire incontrolado

a través de un viento aullante. "Nuestro ejército de esclavos es innumerable. Ellos consumirán tu carne y te agregarán a sus filas".

Conclusión:

El último de los demonios es destruido, y un aullido sobrenatural se hace eco en toda la habitación a medida que los espíritus que te rodean se desvanecen lentamente ante tí. Te mantienes en guardia, pero el viento y la ira disminuyen, y la cueva se queda en paz. Ya no puedes sentir la abrumadora sensación de terror que te embargó desde que pisaste la isla por primera vez.

Sales de la cueva al brillante sol a través de las ramas de los árboles y escuchando el canto de los pájaros. Cuando regresas al barco, el capitán parece sorprendido de que sigas vivo, y mucho más de que afirmes haber destruido los espíritus. La ciudad puede tardar un tiempo en aceptar que la isla ahora es segura, pero está convencido de que, con el tiempo, tus acciones mejorarán el comercio.

Recompensa:

+2 prosperidad

#71 K-5 Windswept Highlands

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Saquea todos los tesoros; luego todos los personajes deben escapar por la salida **a**

Introducción:

Has encontrado lo que parece un libro de registro de alquimista olvidado hace mucho tiempo. La mayor parte es un galimatías sin sentido, pero puedes distinguir una sección sobre la fabricación de pociones. El alquimista afirma que su trabajo es de tan alta calidad gracias a la adición de "jerry root".

Nunca has oído hablar de la planta, pero encuentras un mapa que te guía hacia las tierras altas donde crece. Si puedes encontrar parte de esta raíz, podrías obtener beneficios en Gloomhaven. Sin embargo, no será fácil. Los fuertes vientos soplan a través de las mesetas y una serie de criaturas peligrosas habitan el lugar.

Reglas Especiales:

Los fuertes vientos obligarán a los personajes y a sus invocaciones a mover un hexágono en una dirección diferente al final de cada ronda como un efecto de escenario. Comenzando por la izquierda en el primer turno, el viento fuerza el

movimiento en el orden de izquierda, arriba, derecha, abajo y luego de vuelta a la izquierda. Cuando se ven obligados a moverse hacia la izquierda o hacia la derecha, los jugadores pueden elegir cualquiera de los dos hexágonos disponibles para moverse. Este movimiento se resuelve por orden de iniciativa.

Los Drake Escupidores (Spitting Drake) en el mapa están dormidos y no actúan hasta que se despiertan. Esto sucede cuando cualquier personaje o invocación ataque, dañe, coloque cualquier condición negativa o finalice cualquier movimiento (incluido el movimiento forzado al final de la ronda) adyacente al draco. Mientras que un draco está dormido, la invocación de personaje no los atacará a menos que sea controlado directamente por un personaje. Cuando un drake se despierta, sigue las reglas como si acabara de surgir.

Las puertas **b**, **c**, y **d** están bloqueadas. La puerta **b** se abre cuando el primer tesoro es saqueado, la puerta **c** se abre cuando el segundo tesoro es saqueado y la puerta **d** se abre cuando se saquea la tercera ficha de tesoro.

El escape se produce cuando todos los personajes están de pie en una salida **a** o se han agotado mientras están de pie en una salida **a**. Si algún personaje se agota mientras no ocupa una salida **a**, el escenario se pierde.

Conclusión:

Agarras la jerry root que puedes, y luego, con cuidado, vuelves a bajar la montaña antes de que el resto de esos dragones se despierten. Solo esperas que todo el dolor y las dificultades hayan valido la pena.

Regresas a Gloomhaven y te diriges al Distrito Mixto en busca de alguien que pueda estar interesado en las raíces. Afortunadamente, encuentras a un fabricante dispuesto a prepararte potentes pociones de poder a cambio de las plantas y la receta que descubriste.

Recompensa:

2 "Major Power Potions" (Item 041)

#71: Windswept Highlands



Mapas :

- G2a
- H2b
- A2b
- A4a
- L3a
- A3a
- B1b
- C2a

-  Spitting Drake
-  Wind Demon
-  Sun Demon
-  Treasure Tile (x3)
-  Damage Trap (x5)
-  Bush (x2)
-  Tree (x1)

72 H-12 Oozing Grove

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Destruir todos los árboles y matar a todos los Oozes

Guest design by: Mathew G. Somers

Introducción:

"Entra." El rico concejal Greymare te acompaña a su oficina, luego se sienta en su escritorio. "Dominic me dice que está escribiendo un libro sobre la corrupción de los militares y necesita mi apoyo para evitar que termine encadenado debajo de la Fortaleza Fantasma (Ghost Fortress). Es un favor complicado, pero puede que tengas suerte, porque tengo un favor igualmente complicado que pedirte para el que estás perfectamente preparado.

"Hasta hace poco, tenía una propiedad en Corpsewood que estaba produciendo frutas y verduras. Las buenas tierras de cultivo son un lujo aquí, y pensé que si la finca estaba escondida y protegida, debería haber sido capaz de mantenerse. Desafortunadamente, no he tenido noticias de mis encargados en más de una semana. Envié algunos hombres para investigar, pero tampoco han regresado".

Greymare suspira. "Necesito a alguien capaz de ir y descubrir lo que está pasando. También sería bueno si pudieras arreglar lo que esté pasando para poder recuperar mi tierra de cultivo. Hazlo y apoyaré tu pequeño libro"

Aceptas y te diriges hacia el bosque de los cadáveres para localizar la propiedad de Greymare. Esperando Vermellings y cosas por el estilo, te sorprendes por la escena que encuentras a tu llegada. El cortijo está cubierto de un moho espeso y viscoso y encuentras numerosos esqueletos, completamente limpios, alrededor de la propiedad. Es como si este lugar hubiera sido abandonado durante años, no días.

Sigues el rastro del moho denso sobre una arboleda de árboles frutales. Aquí, el lodo es más grueso, y cuando lo pinchas con tu arma, se ondula y reacciona. De repente, el terreno está lleno de movimiento y hostilidad.

en la ronda en la que este árbol destruido invocaría a un Ooze.

Cada árbol tiene puntos de impacto $Cx(3+L)$.

Conclusión:

El moho verde que cubre el suelo se ondula y convulsiona cuando el último árbol se estrella contra la tierra. Tal vez sea tu imaginación, pero casi lo oyes gritar.

Entonces todo el lodo se vuelve marrón. No estás seguro de que esta tierra vaya a crecer alguna vez pero neutralizaste la amenaza. Esperemos que eso sea suficiente para que Greymare cumpla con su parte del trato.

Reglas Especiales:

Al final de cada ronda, un árbol convoca un ooze en orden de **a** **b** **c** y de vuelta al árbol **a**. Este ooze es normal para dos personajes, normal cada ronda impar y de élite cada ronda par para tres personajes, o élite para cuatro personajes. Si algún árbol ha sido destruido, no se invocará a ningún Ooze

Recompensas:

+1 reputación
+1 prosperidad



Mapas:

M1b
L3a
Lib



Ooze



Forest Imp



Giant Viper



Boulder (x6)



Bush (x6)



Log (x3)



Tree (x3)

73 n-5 Rockslide Ridge

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos y saquear todas las fichas de tesoro.

Introducción:

A medida que escalas esta zona de las montañas Vigilantes, empiezas a darte cuenta de por qué nadie intentó recuperar el Codex. Si eras un Inox tratando de proteger a tu tribu, éste parece ser un lugar bastante ideal para establecer un campamento.

Constantes temblores en la tierra causan frecuentes deslizamientos de rocas a lo largo de la ladera de la montaña, lo que hace que la escalada sea increíblemente difícil. Los Inox deben tener otro camino, pero sin ningún conocimiento de la zona, decides que la única forma es la más difícil. Preparas tus armas mientras escuchas el estruendo de las rocas que caen.

Reglas Especiales:

Los peñascos en **a** y **b** caen por la montaña hacia el lado izquierdo del mapa. Al final de cada ronda, los peñascos en cada hilera se moverán uno, dos o tres hexágonos a la izquierda. Los jugadores eligen el número de hexágonos movidos, pero los peñascos de cada fila deben moverse el mismo número de hexágonos y cada fila de rocas debe mover un número diferente de hexágonos.

Estos peñascos no se ven afectados por ninguna habilidad o loleta. Los peñascos destruyen cualquier obstáculo en su camino, pero no afectan a las trampas. Si una roca se mueve hacia un hexágono ocupado por cualquier figura, esa figura sufre el daño de la trampa. Si la roca se detiene en el hexágono de cualquier figura, esa figura se ve obligada a mover un hexágono hacia la izquierda.

Cuando una roca alcanza el hexágono más a la izquierda de su fila, se coloca inmediatamente en **b** en su fila y continúa cualquier movimiento que tenga hacia la izquierda.

Los obstáculos "hoyo oscuro" (Dark Pit) no pueden ser destruidos.



Entras en la boca de la cueva y te encuentras cara a cara con un chamán Inox enojado.

"¡Vuelve, rata de la ciudad! ¡Esta tierra es nuestra y no será contaminada! ¡Corre hacia la montaña o siente nuestra ira!"

Sonríes con ironía al Inox. No has subido hasta aquí solo para ir a casa con las manos vacías.

Reglas Especiales:

El Inox en el tablero E no puede entrar ni pasar por la puerta **1**.

Conclusión:

Con el Inox muerto, haces un inventario de lo que encontraste en la cueva. En su mayoría son ollas de barro llenas de ceniza y pedazos de hueso, pero entre sus pertenencias, se encuentra un gran tomo. Está raído y se está cayendo a pedazos, pero la mayoría de las páginas aún son legibles. Lo guardas cuidadosamente en tu mochila y vuelves a Gloomhaven.

"¡Sois mis héroes!", Dice Dominic cuando regresas con el Codex. "Esto es todo lo que podría haber esperado. Quiero decir, seguro, podría estar en mejor estado, pero no importa. Comenzaré a estudiarlo de inmediato".

Recompensa:

+1 reputación

Mapas:

L3a
M1b
E1b



Hound



Inox Archer



Ancient Artillery



Inox Guard



Inox Shaman



Treasure Tile (x3)



STUN and Damage Trap (x3)



Boulder (x6)



Dark Pit (x4)



Huge Boulders (x4)



Rubble (x6)

74 1-14 Merchant Ship

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: High Sea Escort (Party) COMPLETE

Objetivo: Mata a todos los enemigos y mantén el barco a flote

Guest design by: Mathew G. Somers

Introducción:

"Cada barco que envío es atacado y robado", le susurra Gavin desde el otro lado de la mesa. "Debe haber alguien en mi tripulación diciéndoles a los piratas dónde encontrarnos".

Él suspira. "Me gustaría contrataros para que os escondáis en uno de mis barcos, esperéis a que lleguen los bandidos, y luego os deshagáis de ellos de una vez por todas. Bastante simple, ¿no?".

La tarea parece simple hasta que estás sentado en la bodega del barco y de repente una explosión de cañón hace un agujero en el costado del casco, derribándote. Antes de que te des cuenta, la nave tiene grandes vías de agua y los piratas están invadiendo la cubierta.

Reglas Especiales:

Retira las losetas de agua **a** para tres personajes. Al final de cada ronda par para dos personajes o cada ronda para tres o cuatro personajes, se agrega una loseta de agua a la loseta B adyacente a cualquier baldosa de agua existente. Si no se puede colocar una loseta de agua porque la loseta B está llena, el escenario se pierde. Los personajes pueden retirar losetas de agua a través del saqueo normal y luego deshacerse de ellas terminando su turno en uno de los hexágonos **e**. Cada personaje solo puede llevar una loseta de agua a la vez.

Las puertas **1** y **2** están bloqueadas. La puerta **1** se abre al final de la tercera ronda y la puerta **2** se abre al final de la sexta ronda.

Mapas:

B1a
G2b
I1a
I2b



Bandit Guard



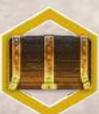
Bandit Archer



Lurker



Deep Terror



Treasure Tile (x1)



Barrel (x3)



Table (x2)



Water (x14)



Se produce otro choque y se escucha un horrible ruido de madera triturada. Otro agujero aparece en el lado opuesto del casco y llegan más piratas.

Reglas Especiales:

Un Deep Terror normal se genera en **a** para dos personajes, un Deep Terror de élite se genera en **a** para tres personajes o dos Deep Terrors normales son generados en **b** para cuatro personajes.



Reglas Especiales:

Dos Deep Terrors normales se generan en **c** para dos o tres personajes, o dos Deep Terrors de élite se generan en **c** para cuatro personajes.

Conclusión:

You keep the ship afloat long enough to transfer the cargo and crew over to the pirate ship, whose former crew is now all dead. You don't know who was informing the

pirates, but this battle will make anyone think twice about attacking a merchant ship.

When you return, Gavin is quite pleased, confident that he will be able to continue his business across the sea.

Recompensas:

10 monedas de oro para cada uno
+2 prosperidad

75 6-12 Overgrown Graveyard

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Grave Job (Party) COMPLETE

Objetivo: Desentierra todas las tumbas y mata al Regente Hinchado

Introducción:

"Un contacto me ha estado contando cosas acerca de este viejo cementerio en Corpsewood, lleno de todo tipo de objetos valiosos", explica Nick. "El problema es que también está lleno de muertos vivientes. Sin embargo, con vuestras habilidades, creo que podríamos saquear el lugar y conseguir una buena y considerable ganancia. ¿Qué opináis?"

Después de negociar vuestra parte, os encontraréis en las afueras del antiguo cementerio, pensando que tal vez esta no era la mejor idea. Una sensación de aprensión os inunda mientras contempláis las tumbas cubiertas de musgo y las sombras temblorosas a lo lejos.

Reglas Especiales:

Cada tumba, **a** y **b**, puede ser desenterrada por cualquier personaje gastando 1 + C puntos de movimiento mientras esté adyacente a ella. El movimiento total no tiene que gastarse todo de una vez, y pueden usarse tokens de daño

para marcar el progreso de la excavación. Una vez que una tumba ha sido completamente desenterrada, un Living Corpse normal aparecerá en el hexágono vacío más cercano. Para dos personajes, este cadáver viviente es normal para todas las tumbas. Para tres personajes, este cadáver viviente es normal para las tumbas **a** y élite para las tumbas **b**. Para cuatro personajes el Living Corpse es élite para todas las tumbas.

Encuadráis un gran sarcófago adornado en la parte posterior del cementerio, y el chillido de los espíritus asalta vuestros oídos. "¡No perturbes los tesoros del regente! ¡No son para manos campesinas!"

Conclusión:

"¡Bien hecho!", Nick se maravilla cuando salís del cementerio con los objetos de valor robados. "Me llevará años encontrar compradores para esta vieja porquería, pero créedme, hay mucha gente que se vuelve loca por este tipo de cosas". Revisa metódicamente todo lo que tenéis y luego deposita una gran suma de dinero en una bolsa.

"En base a lo que espero sacar de todo esto, aquí está vuestra parte acordada. ¡Ha sido un placer hacer negocios con vosotros!"

Recompensa:

60 monedas de oro para cada uno

Reglas Especiales:

La tumba **c** se puede desenterrar como cualquier otra tumba, y generará un Living Corpse de élite. Este Living Corpse es el Regente Hinchado y tiene (HxC) / 2 puntos de golpe (redondeados), donde H es el valor de punto de golpe normal de un Living Corpse de élite.

Mapas:

- G1a
- Lib
- L3a
- B1b



#76 L3 Harrower Hive

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Bravery

Objetivo: Revelar todas las habitaciones y matar a todos los enemigos Guest design by: Mathew G. Somers

Introducción:

"Así que, ¿creéis que tenéis lo que hace falta para en este trabajo? Creéis que sois hábiles para vivir una vida larga y fructífera y que el tiempo en este mundo no se os vea sesgado por la espada de un Vermling?"

Un anciano con cicatrices cruzándole la cara os mira fijamente con su único ojo bueno. Nunca lo habíamos visto antes de que se sentara frente a nosotros en el León Durmiente, pero con total seguridad respondemos a su pregunta.

"Ja-ja-ja, bueno, teneis las agallas al menos", se ríe. "Eso es algo, pero no es ni de lejos todo lo necesario"

"Las noticias que vienen directamente de la Capital dicen que hay un grupo de Harrowers matando gente en el Camino del Este. No sabemos por qué, pero creemos que de alguna manera hemos localizado su colmena al sur, en el borde de las Montañas Vigilantes (Watcher Mountains). El problema es, sin embargo, que no podemos encontrar a nadie lo suficientemente valiente o estúpido para ir allí tras ellos.

"¿Qué decís? ¿Estáis listos para el desafío? Podríais regresar como héroes, o también podríais simplemente conseguir que os chupe la cara entera uno de esos bichos."



Mapas:

- B1b
- E1b
- H2a
- G2a
- B4b
- A2b
- A3a



Giant Viper



Living Bones



Night Demon



Harrower Infester



Treasure Tile (x1)



STUN Trap (x6)



Stalagmites (x3)



Rock Column (x3)

#76: Harrower Hive

No sois de los que se rinden ante un desafío. Marcháis hacia las Montañas Vigilantes, donde el viejo dijo que habría una colmena Harrower. Vagabundeáis por las colinas durante horas sin encontrar ningún tipo de evidencia de ella y entonces empezáis a oír un débil zumbido.

Os acercáis a la cara cercana del acantilado y el zumbido se hace más fuerte. Los Harrowers están en las rocas, y vais a tener que desenterrarlos.

Reglas Especiales:

Cada personaje descarta tres cartas de habilidad al inicio del escenario como un efecto de escenario.

Cada muro **(a)** puede ser destruido. Los personajes pueden apuntar y atacar al muro como a cualquier enemigo normal, pero las invocaciones no atacarán a estos muros a menos que directamente sean controlados por un personaje. Cada pared tiene $C+(L/2)$ puntos de golpe (redondeados al alza).

Cada loseta de mapa se considera una habitación separada, y cuando cualquier pared

es destruida, las habitaciones del otro lado son reveladas y un pasillo que hace de unión se coloca sobre el muro. Además, cuando cualquier pared es destruida, todos los enemigos adyacentes ganan STUN **(b)**.

Conclusión:

Demonios de la noche y muertos animados; ciertamente una asquerosa congregación de Harrowers que no hacía presagiar nada bueno. Cuando volvéis a Gloomhaven para encontraros con el viejo en el lugar acordado, no lo encontráis. Preguntando por ahí en el León Durmiente, nadie parece recordar que alguna vez estuvo allí.

Después de unas horas de búsqueda, empezáis a preguntaros si lo habéis soñado. Los Harrowers eran reales, seguro. Tal vez el bastardo no quería pagaros por el trabajo terminado y huyó. Todo este trabajo para nada. Será mejor que no asome su cara por aquí otra vez.

#77 B-17 Vault of Secrets

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Saquea todos los tesoros y mata a todos los Guardias de la Ciudad antes de que la alarma se active

Introducción:

Miráis el papel que Dominic te dio. La Vigilia se desarrolla en la finca de un poderoso noble de la capital llamado Deslin. Toda la propiedad está fuertemente custodiada, pero Dominic de alguna manera descubrió un túnel secreto hacia la bóveda por debajo de la finca Deslin, a través de la pared oeste del Nuevo Mercado.

Bajo el manto de la noche, buscáis la entrada secreta y os dirigís a los túneles. Dominic advierte que la seguridad de la Vigilia es más avanzada que cualquier otra en la ciudad. Si se hace sonar alguna alarma, todas las salidas se cerrarán y seréis asediados y asesinados por más guardias de los que puedas contar.

Vuestra única esperanza es infiltraros en la bóveda de la Vigilia en secreto y asegurarse de que cualquier guardia alertado de vuestra presencia no tenga la oportunidad de activar la alarma.

Al final del túnel, os preparáis para abrir la puerta y silenciar toda la oposición de camino a las bibliotecas secretas de la bóveda.

Reglas Especiales:

Los Guardias de la ciudad no actúan con normalidad, en lugar de eso cuando salga "Mover 2" se dirigirán hacia la placa de presión **(a)** para activar la alarma. Después de su movimiento, realizarán las otras habilidades de No-Movimiento que se indiquen en sus cartas de habilidad tan bien como les sea posible.

Los Guardias de la Ciudad pueden abrir la puerta **(1)** si entran en ese hexágono, revelando la habitación tras ella. Si en algún momento un Guardia de la Ciudad ocupase la placa de presión **(a)**, el escenario se pierde.

¿Qué demonios...?" Un guardia moviendo barriles salta sorprendido. "¡Intrusos! ¡Activen la alarma! ¡Liberen a los perros! ¡Enciendan los golems! La Vigilia se mantendrá en pie!

Reglas Especiales:

Cuando la loseta de tesoro de la izquierda sea saqueada, aparece en **(b)** un Guardia de la Ciudad normal para 2 jugadores o un Guardia de la Ciudad de Elite para 3 o 4 jugadores.

Cuando la loseta de tesoro de la derecha sea saqueada, aparece en **(c)** un Guardia de la Ciudad normal para 2 o 3 jugadores o un Guardia de la Ciudad de élite para 4 jugadores.

Conclusión:

Buscando en las bibliotecas de la bóveda, encontráis tanto el libro del Códice como el de Dominic sin demasiados problemas. Entre los estantes hay muchos otros textos extraños: "Golems y Construcciones", "El Algox del Norte". Hay mucho conocimiento oculto aquí, pero no hay tiempo para ordenarlo todo. Más de la Vigilia podrían bajar las escaleras en cualquier momento y alertar a toda la finca de vuestra presencia.

#77: Vault of Secrets

Agarráis lo que vinisteis a buscar y corréis hacia la salida, pasando por encima de los cadáveres de los guardias que se interponían en vuestro camino. Apenas os alejáis de los túneles cuando oís una potente alarma al otro lado de la pared del mercado. Sin dudarlo, proseguís vuestra huida, alejándoos lo más posible de la finca. Entonces ya no es mas que una simple cuestión de tiempo el devolverle los libros a Dominic.

Recompensa:

5 PEX para cada uno

Mapas:

M1a
N1b
B2b
B3b



City Guard



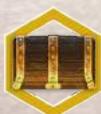
City Archer



Stone Golem



Hound



Treasure Tile (x2)



STUN and Damage Trap (x3)



Barrel (x2)



Stone Pillar (x2)



Pressure Plate (x2)



Table (x2)



Bookcase (x4)

78 B-14 Sacrifice Pit

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos y detener el sacrificio

Guest design by: Timo Multamäki

Introducción:

¿Podría ser esta la guarida de los Cuervos? Poco se sabe de sus motivos, excepto que sus maquinaciones no pueden ser buenas para la ciudad. Han sido culpados por múltiples secuestros dentro de Gloomhaven y algunos incluso creen que son responsables de los ataques de los demonios en la zona.

¿Quién sabe si la guardia de la ciudad podría manejar lo que sea que esté más allá del umbral de este destartalado edificio?

Es mejor que os ocupéis vosotros mismos de estos villanos.

Os encamináis dentro de la modesta estructura y veis un conjunto de escaleras en la esquina que descienden. Haciendo todo lo posible para permanecer en silencio, avanzáis hacia un amplio sótano hecho de piedra salpicado de sangre y lleno de huesos.

"¡Vosotros! ¡No deberíais estar aquí!". Un grupo de guardias aparece en el otro extremo de un largo pasillo. "¡No detendréis el sacrificio! ¡Los cuervos se darán un festín con vuestro cadáver!"

Irrumpís a través de la puerta del final del pasillo y veis a un hombre desnudo y encadenado arrodillado en el centro de la habitación. Rodeándole hay muchas figuras con túnicas oscuras

"¡Levántadlo! ¿Llévadlo al altar!", grita una de las figuras mientras se acerca al prisionero. "¿El resto de vosotros, ocuparos de esos intrusos!". Una vez que nuestro maestro oscuro se alimenta de la sangre inocente, nuestros huéspedes indeseados serán destruidos por su poder!"

Reglas Especiales:

Los dos cultistas en **(b)** no actuarán con normalidad, en lugar de ello cuando saquen "Mover+0" simultáneamente llevarán a la Víctima **(a)**, representada por un token numerado, hacia el altar situado en **(i)** y lo sacrificarán. Los Cultistas se moverán primero hacia un hexágono adjacente a la víctima, y entonces se moverán hacia **(c)** o hacia el hexágono más cercano junto al altar. Después de que los Cultistas muevan, la víctima, representada por el token numerado, se moverá el mismo número de hexágonos hasta quedar junto a ellos, preferiblemente situándose a la izquierda del cultista de la derecha o a la derecha del cultista de la izquierda. Si un Cultista comienza su turno junto al altar **(i)**, y la víctima también se encuentra junto al altar, la víctima será sacrificada y el escenario se pierde.

Los dos cultistas en **(b)**, así como la víctima en **(a)**, son inmunes al movimiento forzado, INMOBILIZE **(+)**, y STUN **(-)**, y también pueden abrir puertas.

Conclusión:

Una vez todos los cuervos están muertos, rompéis el altar en pedazos y liberáis al hombre, cubriéndole con una de las túnicas negras del culto.

"Gra-gracias, muchas...gracias", lloriquea el hombre. "Estaba seguro de que moriría. Ellos decían que era afortunado, mi sangre iba a ser la que devolvería a la vida al Dios Cuervo. Pensé que se estaban refiriendo a alguna clase de pájaro, pero recitaban cánticos sobre mandíbulas y un caparazón".

Afortunadamente, no habéis tenido que averiguar exactamente lo que los Cuervos están intentando liberar. Sus cadáveres pueden unirse a su dios en una muerte permanente.

Recompensa:

+3 reputación

Mapas:

F1a
M1a
I1b



Bandit Guard Bandit Archer Cultist



Living Bones Black Imp



Boulder (x2) Altar (x2)

79 K-12 Lost Temple

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Fish's Aid (Party) COMPLETE

Objetivo: Matar al Traidor (The Betrayer)

Guest design by: Jared Gillespie

Introducción:

Medio esperando no encontrar nada cuando llegas al lugar señalado en el mapa de Fish, te sorprendes al ver los restos de un templo, medio hundido en el barro, cubierto de malas hierbas, y con sus esculturas de piedra en su mayor parte arrasadas. No tienes idea de cuál podría haber sido el propósito del templo, pero incluso en su mejor momento, no podría haber sido muy grandioso.

"No ha sido tocado en siglos por su aspecto", dice Fish, buscando a través de las malas hierbas. "¡Ajá!" Descubre un par de agujeros de forma extraña e inserta las varillas.

Tras algunos giros, se revela una apertura en la tierra. "Después de ti", dice con una sonrisa.

La entrada de piedra mohosa termina tan abruptamente como comenzó, dejándote en el centro de una habitación oscura. Fish no está muy atrás.

"¡Ah, el rancio olor a tesoros!", sonríe alegremente mientras se quita el polvo. Al mirar a vuestro alrededor, os encontráis en un espacio cavernoso, angosto, pero increíblemente alto, con techos abovedados que hacen eco a cada paso. Numerosas figuras altas de piedra oscura permanecen silenciosas alrededor de la habitación.

A tus pies hay una baldosa inusual que brilla con las marcas de runas antiguas. De pie sobre

la piedra caliza, sientes que cede un poco y algo mecánico zumba.

Ante esto, Fish se pone nervioso. "Ah, disparadores en el suelo, amigo! ¡Cada uno debemos pararnos en uno, todos a la vez! Fish tiene éste, y continúas. Señala la oscuridad y te anima con un guiño.



-  Stone Golem
-  Giant Viper
-  The Betrayer (Boss)
-  Treasure Tile (x1)
-  POISON and IMMOBILIZE Trap (x2)
-  Damage Trap (x6)
-  Stone Pillar (x6)
-  Pressure Plate (x5)



Mapas:

D2a
K1a
K2b
M1a
C2b

#79: Lost Temple

Reglas Especiales:

La puerta **1** está bloqueada y se abre cuando todos los Stone Golems son asesinados. Los Stone Golems no pueden actuar o verse afectados por ninguna habilidad hasta que todas las placas de presión estén ocupadas simultáneamente al final de un turno. Cuando esto suceda, saca una carta de habilidad para ellos como si acabaran de ser revelados. Coloca las placas **a** para dos personajes, las placas **a** y **b** para tres personajes o las placas **a**, **b** y **c** para cuatro personajes.

Fish, representado por un token numerado, tiene 6+ (2xL) puntos de golpe. Es un aliado para ti y un enemigo para todos los tipos de monstruos. Comienza en **a** en la loseta D. Actúa con la iniciativa 99 cada ronda y se moverá a su ubicación de partida si ha sido alejado, luego realizará el "Ataque 3" apuntando a todos los enemigos adyacentes a él. Si Fish es asesinado, el escenario se pierde.



La puerta se desliza para revelar una tumba de piedra con un gran sarcófago en el centro. Fish corre hacia adelante y empuja la pesada tapa.

"¡Por fin, maestro mío, estás libre de tus cadenas!" Miráis confundidos mientras el ataúd de piedra se derrumba y emerge una neblina negra que envuelve al traicionero ladrón.

"¡Sí, y ahora el Traidor consumirá tu carne y tu alma, tal y como lo he hecho en épocas pasadas!" Los gritos ahogados de Fish mueren cuando la niebla se funde alrededor de él, formando la forma de un Savvas con túnica. "Todos fueron fácilmente corrompidos, igual que vosotros. El alma del ladrón es un buen comienzo, ¡pero también quiero las vuestras!"

Especial Jefe 1:

The Betrayer convoca a una élite Giant Viper para dos personajes, una normal y una élite Giant Viper para tres personajes, o dos élite Giant Vipers para cuatro personajes. Todos los personajes y sus invocaciones se ven obligados a realizar "Mover 4" en orden de iniciativa, finalizando lo más lejos posible del traidor.

Especial Jefe 2:

Todos los personajes y sus invocaciones se ven obligados a moverse al hexágono adyacente más cercano al Traidor (The Betrayer).

El personaje que juegue de último sus dos cartas es controlado mentalmente, lo que le obliga a actuar como si sus enemigos fueran aliados y sus aliados fueran enemigos en esta ronda. En su turno, ejecutará "Mover 2" y luego la acción principal de su carta de iniciativa líder.

Después, descarta ambas cartas jugadas, independientemente de si las cartas se pierdesen normalmente. Todas las invocaciones que posee el personaje afectado también son controladas y realizan acciones normales.

Conclusión:

El malvado Savvas grita mientras desgarras su carne pedregosa. La niebla negra comienza a filtrarse de sus heridas y se disipa en el aire. "Mi poder disminuye, pero crecerá fuerte una vez más. ¡Mi corrupción es inevitable!" The Betrayer se deshece en una pila de polvo en el piso. Ansiosos por irros de este lugar, reunís el tesoro que podéis encontrar y tomáis una salida apresuradamente.

Recompensa:

15 monedas de oro para cada uno

80 K-1 Vigil Keep

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Todos los personajes deben saquear un tesoro y luego escapar

Introducción:

Estáis despiertos, con la cara apretada contra la piedra fría de un suelo de mazmorra, y tratáis de recordar los acontecimientos que os trajeron hasta este momento.

Estabais investigando una fortaleza en las Montañas Vigilantes, supuestamente propiedad de un grupo de activistas humanos conocido como la Vigilia. Invitados o no, cuando una patrulla os descubrió cuando intentabais encontrar un camino para entrar, os acorralaron y os arrojaron a estas celdas. Al menos encontrasteis una forma de entrar. Ahora solo necesitáis encontrar un camino de regreso.

"Bueno, mis, mis...", dice una voz familiar desde el otro lado de la puerta de la celda. "Ciertamente no pensé que os estaría viendo hoy. Guardia, abre la celda".

La puerta se abre de par en par y se ve el contorno grande y abultado del intendente (Quartermaster) delante de vosotros, sacudiendo la cabeza. "¿Qué estáis haciendo mezclándoos con la Vigilia?"

Entra a la celda y se inclina para susurraros en voz baja. "No sé lo que estáis haciendo aquí, pero sí sé que la gente en estas celdas generalmente no sale hasta que la Vigilia siente ganas de practicar un poco, si entendéis lo que quiero decir. Necesitáis huir lo más lejos posible de aquí."

"Puedo ayudaros en cierta medida, pero no puedo arriesgarme a arruinar mi relación comercial con ellos. La Vigilia me compra muchas armas. El intendente os entrega cuidadosamente una pequeña llave de hierro. "Toma esto. Espera unos quince minutos para que cierre mi negocio y haya tomado mi camino, luego, abre los grilletes y corre como un loco."

"No trates de quitarte de encima a todos. Hay demasiados. Parece que tienen vuestro equipo en la otra habitación. Recupéralo y luego dirígete a los establos. Seréis más difíciles de atrapar si vais a caballo".

El intendente se levanta y se aclara la garganta

"Y la próxima vez será mejor que os lo penséis dos veces antes de meteros con mi hermana, pero todos sabemos que no va a haber una próxima vez para vosotros. ¡No después de que la Vigilia termine con todos!" Se da la vuelta y sale por la puerta, que rápidamente se cierra detrás de él.

Quince minutos más tarde, estáis libres de vuestras cadenas y abríis la puerta de la celda apresuradamente, listos para matar a cualquiera lo suficientemente estúpido como para interponerse en vuestro camino.

Reglas Especiales:

Hasta que un personaje saquee una ficha de tesoro, obtiene Desventaja en todos los ataques y no pueden usar ningún elemento. Cada personaje solo puede saquear un tesoro.

Después de que cada personaje haya saqueado un tesoro, todos deben llegar a la loseta B para completar el escenario. Si algún personaje se agota sin ocupar la loseta B, el escenario se pierde.

80: Vigil Keep

1

Totalmente equipados y listos para marchar, abris la puerta de la mazmorra y recibís la luz del sol y el aire fresco. Desafortunadamente, también os reciben las sirenas y varias tropas de la Vigilia apelotonadas en el puente frente a ti, con la intención de bloquear tu escape.

"Parece que ahora es un momento tan bueno como cualquiera para comenzar una prácticas de tiro al blanco", os grita un arquero al otro lado del puente, con la ballesta preparada. "¡Haced que los últimos segundos en esta tierra merezcan la pena!"

Conclusión:

Con un rastro de muertos y heridos detrás de ti, esquivas los golpes de más guardias de la Vigilia y rápidamente subes a los caballos del establo. Los espoleáis y atraviesáis la endeble puerta de madera.

Impulsados por el terror causado por la batalla, los caballos galopan más rápido de lo que hubieráis podido imaginar, descendiendo por el sendero de la montaña. Para cuando los animales finalmente se agoten, habréis perdido a vuestros perseguidores y estaréis a mitad de camino de Gloomhaven. Hacéis una nota mental para evitar la Vigilia en el futuro.



City Guard

City Archer



Ancient Artillery



Hound



Treasure Tile (x4)



IMMOBILIZE and Damage Trap (x5)



Boulder (x6)



Bush (x3)

Recompensa:

10 PEX para cada uno



Mapas:

A1a
H1b
L1a
J1a
D1b
B1a

81 0-2 Temple of the Eclipse

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar al Colorless

Guest design by: Marcel Cwertetschka

Introducción:

En vuestro camino a la ubicación indicada por el Aether, nubes oscuras se ciernen sobre vosotros. Una ligera llovizna comienza a caer cuando os acercáis a un pequeño templo escondido en el Bosque de las Dagas.

El edificio parece abandonado, pero una vez estáis dentro, quedáis estupefactos por un espectáculo fascinante: un cielo crepuscular eterno se extiende sobre vosotros. Atrapada entre el día y la noche, la habitación está iluminada por un extraño resplandor. Sin embargo, una rápida inspección por sus alrededores indica que no sois bienvenidos. Demonios de la luz y las sombras se aproximan.

Reglas Especiales:

Al comienzo de cada ronda, mueve las fichas elementales de Luz y Oscuridad a la columna "Strong", y mueve las fichas elementales de Fuego, Hielo, Viento y Tierra a la columna "Inert".

Saquear la primera loseta de tesoro otorga al personaje el Cristal de Zenith. Hacerse con el segundo tesoro le da al personaje la Esfera de la medianoche. Estos no son elementos, pero tenerlos será útil para el escenario.



Finalmente llegando a la entrada del santuario, os preparáis para el último desafío. Abrís la puerta que da a un lugar atrapado entre la oscuridad eterna y la luz cegadora. Dos enormes demonios flanquean un Savvas cuyo pecho late con luces negras y doradas. Savvas normalmente no puede dominar esos elementos, pero por la mirada en su cara, intuyes que al hacerlo se volvió loco.

Reglas Especiales:

Si algún personaje está adyacente al altar **a** al final de su turno, puede descartar el Cristal de Zenith o la Esfera de Medianoche para hacer que The Colorless sufra un daño de 2xC.

Especial Jefe 1:

The Colorless consume Oscuridad para invocar a un Night Demon normal en partidas de 2 ó 3 jugadores o a un Night Demon de élite en partidas de 4 jugadores, luego gana la habilidad INVISIBLE **◆**.

Especial Jefe 2:

The Colorless consume Luz para invocar a un Sun Demon normal en partidas de 2 jugadores o a un Sun Demon de élite en partidas de 3 ó 4 jugadores, luego gana ESCUDO 1 y se cura a sí mismo.

Conclusión:

Con todas tus fuerzas, metes tu arma en el pecho del Savvas, destrozando sus entrañas. De repente, la luz y la oscuridad antinaturales son arrastradas hacia la herida, acumulándose dentro de ella antes de estallar en una enorme explosión. El cuerpo vacío del Savvas cae muerto al suelo.

El crepúsculo a vuestro alrededor vuelve a la normalidad cuando recogéis vuestro botín y salís del templo. Por última vez, os quedáis mirando al techo y os maravilláis ante la imposibilidad de este lugar.

Recompensa:

10 PEX para cada uno

Mapas:

J2a
J1a
D1a



82 m-6 Burning Mountain

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Sacrificar un artefacto o escapar con todos los artefactos

Guest design by: Jeremy Kaemmer

Introducción:

Siguiendo el camino de los Inox, encontráis los restos de su aldea, quemados y derrumbados en una grieta. Una nube oscura cuelga sobre la montaña. Siigues un viejo camino de piedra, aparentemente intacto, que serpentea por el terreno chamuscado y termina en un acantilado de varios cientos de metros de altura.

Encontráis un par de grandes puertas de piedra, cálidas al tacto e intrincadamente talladas en el lado de la montaña. Una vez dentro de las puertas, veis charcos de llamas líquidas iluminando la habitación de más allá en un misterioso resplandor rojo. Los cadáveres carbonizados de Savvas están dispersos por todas partes. La tierra tiembla violentamente y un grupo de demonios vuelven su mirada hacia vosotros.

Reglas Especiales:

Todas las puertas están cerradas y una se abrirá automáticamente cada vez que un monstruo de élite muere en orden de **a**, **b**, **c**, **d**, **e** y finalmente **f**. Cuando la puerta **c** se abre, léase **1**.



Los Savvas se reunieron en esta cámara trasera para su última batalla. Algunos de ellos descansan alrededor del área, con sus cuerpos destrozados y abrasados. Un trono ocupa el centro de la habitación, y encima se encuentra el cuerpo de un Savvas sosteniendo un martillo y un casco. Quemado contra la pared detrás de él lees las palabras: "Locura. La Bestia se despierta. Imposible controlar el poder de la montaña. Devuélvelas y podrá dormir de nuevo."

Reglas Especiales:

Una vez que la ficha del tesoro es saqueada, el personaje que sostenga los objetos obtenidos de él, puede terminar su turno en **g** y quitarse uno de los objetos para completar el escenario. En este caso, lea la Conclusión A. Alternativamente, después de saquear, todos los personajes pueden regresar a un hexágono de entrada antes de quedar exhaustos. En este caso, lea la Conclusión B. Si el escenario se pierde, reinicia la losa del tesoro.



Earth Demon



Flame Demon



Stone Golem



Treasure Tile (x1)



WOUND and Damage Trap (x5)

Conclusión A:

Arrojaste el objeto a la creciente llama líquida a tu alrededor. Chisporrotea y engulle el objeto. El estruendo y temblor, constantes hasta este punto, comienzan a disiparse. Los golems cesan sus movimientos, y los demonios parecen haber desaparecido. La nube de hollín todavía cuelga en el cielo mientras caminas de nuevo a casa, pero la montaña parece dormir. Por ahora.

Recompensa:

+1 reputación

Conclusión B:

Irrumpís a través de las puertas de piedra, con las cenizas lamiendo vuestras espaldas. El temblor de la montaña llega a un crescendo mientras os deslizáis por el viejo camino de piedra, ahora con fisuras. El cielo se ha vuelto negro y grandes rocas llegan retumbando por las laderas. Apenas escapáis de vuelta a Gloomhaven, pero la devastación del volcán se sintió incluso allí.

Recompensas:

-1 reputación
-2 prosperidad



Mapas:

K1a
C1a
D1a
11b
B2b

83 Shadows Within

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Bad Business (Party) COMPLETE

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Guest design by: Kim and Tim De Smet

Introducción:

Es casi medianoche cuando llegáis al Puente del Silencio. Mirando a vuestro alrededor, encontráis un cuervo muerto colgando de un costado. Más abajo, apreciáis una pequeña abertura en la base de una columna, iluminada por una luz tenue.

Bajáis con una cuerda, y, entre toda la suciedad y la basura, encontráis una puerta de madera, marcada con el mismo símbolo del cuervo. Esta noche ha cambiado, y no para mejor.

Irrumpís a través de la puerta y escucháis a un Eerie llorando en el fondo de un pasillo de piedra. A vuestro alrededor hay hombres vestidos con túnicas y sus perros guardianes. Algo siniestro se está gestando.



Cuando abris la puerta de piedra, veis un altar en el centro de la habitación, pulsando con una extraña energía roja. Uno de los cultistas se vuelve hacia vosotros y baja su capa, revelando una sonrisa. Es la mujer de la Puerta Marrón.

"Justo a tiempo para el sacrificio", exclama mientras se vuelve hacia el altar. "Necesitábamos sangre fuerte para completar nuestro ritual". Los cultistas empiezan a cantar mientras empuñáis vuestras armas y cargáis.

Reglas Especiales:

Todos los personajes y las invocaciones sufren 1 daño al comienzo de cada uno de sus turnos si están a menos de dos hexágonos del altar **a**. Todos los monstruos se curan 1 daño al principio de cada uno de sus turnos si están a menos de dos hexágonos del altar. No coloques a los Demonios de la Llama hasta que todos los Cultistas esten muertos. En ese momento, léase



El último miembro de la secta se estrella en el suelo e intentáis recuperar el aliento. De repente, el altar empieza a temblar, el humo y el fuego surgen de su interior. Demonios hechos de llama emergen de él y un infierno envuelve la habitación. Os dais cuenta de que habeis fallado en detener el ritual

Reglas Especiales:

Todos los personajes y sus invocaciones sufren 2 de daño al inicio de cada uno de sus turnos. Al comienzo de cada ronda, mueve el token de Fuego hacia la columna de Strong.

Conclusión:

El fuego se apaga, y lo unico que queda en el altar es un pequeño núcleo de ambar brillante. Lo recogéis y lo sentís sorprendentemente frío

en vuestras manos. Seréis capaces de vender la gema por un buen beneficio, y os proponéis no ayudar nunca más a mujeres llorosas en tabernas.

Recompensa:

40 monedas de oro para el grupo

Mapas:

H1b
I1b
M1a



84 0-12 Crystalline Cave

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Tremors (Party) COMPLETE

Objetivo: Acabar con todos los enemigos y proteger el cristal **(a)**

Guest design by: David Isakov

Introducción:

Cuando el Quatryl dijo que estaría en las profundidades de las montañas, no esperabais que fuera tan profundo. Vuestro viaje a través de las Coppernecks ha sido largo y desagradable siguiendo los pulsos de este cristal que fue ajustado para conducirnos a la fuente de sus perturbaciones. Sólo tenéis la esperanza de que todo este problema valga la pena al final.

Os encontráis escalando una montaña particularmente empinada, cubierta de nieve cuando el cristal comienza a vibrar salvajemente, y entonces la tierra a vuestro alrededor comienza a temblar también. Buscáis un suelo más estable, pero es demasiado tarde. El suelo cede debajo de vosotros y os deslizáis hacia una oscura grieta.

Afortunadamente, la nieve amortigua vuestro aterrizaje, y descubris que la oscuridad en la que caisteis no es oscura en absoluto. Ante vosotros, un gran cristal del mismo color y estructura que el que sostenéis. Una luz brilla desde el gran cristal, iluminando el área de alrededor. A medida que os acercáis para examinarlo, un grupo de demonios aparece detrás de vosotros.

"Mi llamada ha obtenido respuesta en el último minuto." Una voz de otro mundo llena la caverna.
"Por favor, han venido a destruirme. Ruego vuestra ayuda."

Reglas Especiales:

El cristal **(a)** tiene 4+C+(2xL) puntos de golpe. No puede ser curado y no es considerado un aliado para vosotros. Si, en el turno de cualquier monstruo, éste puede moverse dentro del alcance para atacar el cristal, hara objetivo en el cristal y actuará a su vez normalmente. De lo contrario, elegirá su objetivo siguiendo las reglas normales.

Dos veces durante el escenario, cuando el cristal vaya a sufrir daño, cualquier personaje puede descartarse de una carta de su mano para que el cristal no sufra daño. Colocar un token numerado en el cristal para simbolizar ésto. Si el cristal es destruido, el escenario se pierde.

Al comienzo de la cuarta ronda, colocad una baldosa de pasillo en los hexágonos **(b)** y revelad la sala adyacente. Al comienzo de la sexta ronda, colocad una baldosa del pasillo en los hexágonos **(c)** y revelad la habitación adyacente. Al comienzo de la novena ronda, colocad una baldosa de pasillo en **(d)** y revelad la habitación adyacente.

Conclusión:

Mientras el último demonio cae, la tierra tiembla una vez más y la luz del cristal se desvanece. Terroríficos ruidos resuenan por toda la cámara y os preparáis para el ataque de más demonios.

En cambio, la voz regresa. "Os agradezco vuestra intervención. Mi meditación había durado mucho más de lo esperado, y los demonios me estaban cazando, así que envié una llamada pidiendo ayuda".

La luz comienza a regresar a la caverna, y veis un Orquídea resplandeciente de pie frente a vosotros, enormes cristales sobresalían de su cabeza, espalda y hombros. "Ahora sé lo que debió haber sucedido. Por favor, guarda el fragmento como muestra de mi agradecimiento. Deberíais ser capaces de controlar su poder."

Con un destello de luz, el Orquídea desaparece y os encontráis tumbados en la nieve al pie de la montaña que estabais escalando. Os rascáis la cabeza, suspirando, y volvéis hacia Gloomhaven.

Recompensas:

"Resonant Crystal" (Item 133)

+1 prosperidad



Flame Demon



Frost Demon



Earth Demon



Treasure Tile (x1)



Damage Trap (x3)



Crystal (x1)



Stalagmites (x3)



Mapas:

L2a
A3a
A2b
E1b

85 m-3 Sun Temple

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Siguiendo las instrucciones que te dieron, encontraréis un túnel cerca del borde norte de las Montañas Vigilantes y lo atravesáis. Emergéis del pasadizo a un diminuto valle con acantilados escarpados por todos lados. No hay mucho que destacar aquí -sólo algunos parches de césped dispersos y un pequeño estanque- hasta el sol brilla directamente por encima.

El borde del estanque brilla y ante vosotros aparece el contorno de un gran edificio de piedra. Os quedáis asombrados de cómo el Templo del Sol se materializa de la nada. Rápidamente os acercáis al gran conjunto de puertas de piedra,

sabiendo que tenéis muy poco tiempo antes de que el sol pase y el templo desaparezca. Pero las puertas no se mueven. Cualquiera que sea la amenaza que haya dentro lo ha impedido. Utilizáis todo lo que tenéis para golpearlas, sacudiendo los cimientos de la estructura.

Y entonces se abre un camino, pero no de la forma que buscabais. Vuestros violentos ataques hacen que la piedra se desmorone bajo vuestros pies, y os encontráis cayendo dentro de una caverna bajo el templo.

Cuando aterrizáis, vuestro grupo está separado y en presencia de enemigos hostiles.

Mapas:

C1a
C2b
F1a
I1b
D1a
D2a



Reglas Especiales:

No más de la mitad de los personajes (redondeando hacia arriba) pueden entrar en el escenario desde la misma habitación.

Si el grupo tiene el logro "Bendecido por el sol", entonces, al comienzo de cada ronda, moved el token del elemento Luz hacia la columna de Strong, y moved el token del elemento Oscuridad a la columna Inerte.



Entrando en el santuario interior, te encuentras con un grupo de demonios del sol reunidos alrededor de dos altares, defendiéndolos de los últimos restos del ejército de demonios nocturnos.

"Te agradecemos por distraer a nuestros enemigos lo suficiente como para que tomemos esta sala", dice uno de los Demonios Solares. "¡Ahora vete! Tomaremos el poder de este templo para nosotros y destruiremos a todos aquellos lo suficientemente tontos como para interponerse en nuestro camino"



85: Sun Temple

Estáis lo suficientemente familiarizados con los demonios como para saber que entregarles un templo sagrado es una mala idea. Parece que tendréis que destruirlos a todos.

Reglas Especiales:

Todos los Demonios del sol son enemigos tanto para vosotros como para el resto de monstruos.

Conclusión:

El último de los Demonios del Sol se oscurece cuando le asestáis el golpe final y lo mandáis al suelo.

"¡Maldito seas!" Escape. "Con el poder de el sol en este plano, podríamos haber sido inmortales!". Y ahora están lo mas alejado de la inmortalidad. Que os vaya bien. Echais un último vistazo a la cámara, sabiendo que os queda poco tiempo antes de que el la estructura se desvanezca, y veis un hermoso orbe brillante elevandose de uno de los altares.

Os alargais para tocarlo, y el orbe se siente bien en vuestras manos, como si el templo os

estuviese recompensando por mantenerlo a salvo.

Mientras tomáis el orbe, las paredes alrededor vuestra se desvanecen. El techo se vuelve translúcido y podéis ver el sol en el cielo por encima vuestra ocultándose detras de las cumbres de las montañas. Antes de poder reaccionar, os encontráis fuera de pie, junto al pequeño estanque, sin ningún templo a la vista.

Recompensa:

"Orb of Dawn" (Item 121)

86 0-15 Harried Village

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Salvar a siete aldeanos antes de que cinco hayan muerto

Introducción:

La Costa del Garfio es una destartalada colección de cabañas al sur de Gloomhaven cuyos residentes son principalmente pescadores pobres.

Fuera de las murallas de la ciudad, es un lugar peligroso y caótico que sufre constantes ataques Vermling. El ciclo es simple: los Vermlings atacan, los aldeanos escapan al mar en sus barcos de pesca, los Vermlings son ahuyentados por los guardias de la ciudad, y luego los aldeanos regresan para reconstruir su cabañas.

Cuando llegáis a la Costa del Garfio, no esperabais llegar en el medio de un ataque Vermling, pero es cierto que entraba dentro de lo posible. Lo que es más preocupante, sin embargo, es el número de aldeanos enfermos incapaces de huir del ataque con la debida rapidez.

Si queréis información sobre esta enfermedad, necesitaréis asegurarnos de que tantos aldeanos como sea posible lleguen a sus barcos.

Reglas Especiales:

Los aldeanos **a**, representados por un token numerado, tienen 3+L puntos de vida. No pueden ser curados y no son considerados aliados para vosotros. Son enemigos de todo tipo de monstruos y actúan con iniciativa 99 en cada ronda, realizando "Mover 3" hacia el final de los muelles **b**. Una vez que alcancen los muelles **b**, son retirados del mapa y se les considera salvados. Si cinco aldeanos son asesinados, el escenario se pierde.

Al principio de cada ronda impar, un Vermling Scout aparece en **c** y **d**. Estos exploradores son de nivel normal para dos jugadores, élite en **c** y normal en **d** para tres jugadores, o ambos de élite para cuatro jugadores.

Al principio de cada ronda par, un Vermling Scout aparece en **e** y **f**. Estos exploradores son normales para dos personajes, normal en **e** y élite en **f** para tres personajes, o ambos élite para cuatro personajes.

No colocar a los Lurkers hasta el final de la ronda en la que el primer aldeano sea salvado.

Conclusión:

Corréis hacia adelante y saltáis sobre el gran barco de pesca al final de los muelles tan rápido como podéis, desatáis sus cuerdas y lo empujáis hacia el agua. En el momento en que los Vermlings se apiñan en los muelles, estáis en mar abierto.

"Gracias por mantener a raya a esas miserables bestias", dice uno de los pasajeros enfermos. "Sin vosotros, la mayoría de nosotros en este barco hubiésemos muerto. De todas formas, ¿por qué estás aquí?"

Explicáis cómo habéis sido enviados por la guardia de la ciudad para investigar el agua intoxicada, y el hombre resopla. "¡Ja!, como si esos irresponsables de los guardias pudieran hacer cualquier cosa útil. Nos hemos estado quejando de ellos durante semanas por el suministro de agua, y no han hecho nada. Para que envíen a alguien ahora, debe de estar afectando a la gente de dentro de los muros de Gloomhaven.

"Cualquiera que sea la causa, no puedo dejar de lado a un mercenario bien intencionado. Puedo conducirlos a la fuente de todos estos problemas

86: Harried Village

ahora. Hemos seguido el rastro del veneno hasta una pequeña cueva en el Sur. Las asquerosas criaturas que hay dentro están bombeando un suministro interminable de mugre contaminada hacia el océano". (87)

Nueva Localización:

Corrupted Cove (87) (1-9)

Logro de Campaña:

The Poison's Source

Recompensa:

+2 reputación

Mapas:

B1b
A4a
M1a
B2a
B3a
H3a



87 1-9 Corrupted Cove

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: The Poison's Source (Party) COMPLETE

Objetivo: Matar al Ooze Gigante

Guest design by: Adam and Brady Sadler

Introducción:

Con la fuente de la corrupción inaccesible por tierra, cogéis un bote pequeño en la cala, rodeada por grandes muros de roca por tres lados. En la base del lejano acantilado, podéis ver una entrada en la base de la caverna oscura, de la que sale agua de un verde enfermizo.

Amarráis el bote dentro de la caverna y saltáis sobre un suelo de piedra cubierto de una mugre verde y pegajosa. Estáis resueltos a encontrar la fuente de tal horrible corrupción, pero un grupo de Lurkers frente a vosotros quieren deteneros.

Reglas Especiales:

Añada tres cartas de MALDICIÓN  a cada mazo de modificadores de daño de cada personaje como efecto del escenario.



Luchando a través de los Lurkers, os adentráis en la cámara principal de la caverna, la cual está goteando con una baba espesa y pútrida. En el centro de la habitación se encuentra un bulto enorme de mugre latiente, el cual late con una maligna bilis.

A vuestro alrededor, otras oscuras criaturas emergen de la suciedad. La masa del centro parece que las controla. Si pudieseis encontrar algo para destruirla, pondriais fin a la corrupción.

Reglas Especiales:

El Ooze de Élite en el centro de la habitación es el Ooze Gigante. Tiene HxC puntos de vida, donde H son los puntos de vida de un Ooze de Élite normal.

Además, colocad cuatro tokens numerados en el Ooze Gigante. El Ooze gigante gana Escudo 2 por cada token y elimina uno cada vez que algún Ooze muera.

Si cualquier jugador terminase su turno en uno de los hexágonos de agua , el hexágono de agua se elimina, y el jugador gana Escudo 2 contra todos los ataques de Ooza e Inmunidad al VENENO  por lo que queda del escenario. Cada jugador sólo puede ganar este beneficio una sólo vez.

Conclusión:

Incapaz de sostenerse por más tiempo, la masa gigante tiembla y luego pierde su forma, extendiendo su sustancia gelatinosa por todo el suelo ya viscoso. Las otras criaturas a vuestro alrededor también se disuelven en el lodo.

Limpiáis la mugre de vuestras armas y cuerpo, agradecidos de que cualquier mal cancerígeno que haya estado aquí ahora haya sido destruido.

Parte de este líquido venenoso aún puede filtrarse en el océano, y llevará mucho tiempo hasta que los efectos de lo que ya está allí se disipen, pero al menos no empeorarán.

Cuando regresáis a vuestro bote, podéis ver cómo el flujo del lodo se desvanece. Vuelves a Gloomhaven e informas de las noticias.

Recompensas:

+1 reputación
+1 prosperidad

Mapas:

D2b
L2a
L3b



Requisitos: Water-Breathing (Global) and Water Staff (Party) COMPLETE

Objetivo: Atraer la garra del Rey Lurker hacia el Cristal **a**

Introducción:

Sostienes el bastón del Invocador en tu mano y te concentras en las vibraciones entre los planos. Al principio era difícil de notar, con toda esa agua corriendo, pero el báculo está hablándote, invitándote a cruzar la arcada hacia otro plano.

No puedes evitar sentir como si toda esta serie de acontecimientos fuese más que una mera coincidencia.

Estabas destinado a encontrar el bastón en el camino. Estabas destinado a viajar al Plano del Agua. No puedes entender por qué, pero estás dispuesto a averiguarlo. Te tragas el orbe de respiración y dejas que el bastón te transporte.

Viajando a través de la barrera planar, te sientes como si estuvieras siendo desgarrado, aunque por fortuna el viaje es corto. Así como tu boca se abre para gritar de dolor, se llena de agua, y abres los ojos para ver que has llegado. Figuras hostiles se reúnen a tu alrededor mientras contemplas tu propósito aquí.

Reglas Especiales:

Todos los personajes y sus invocaciones tienen que quitar -1 de Movimiento de todas sus habilidades de movimiento como efecto de escenario



Te mueves dentro de una gran cámara al aire libre y comienzas a sentir los efectos de una poderosa energía. Mirando delante, puedes ver un enorme, y formidable Lurker forcejeando con una figura más pequeña. A tu llegada, una criatura con aspecto de cangrejo mira en tu dirección y un coro de agresivas garras chasqueando reverbera hacia tí a través del agua.

El inmenso Lurker empuja la figura contra el muro de detrás y le toca ceremoniosamente con la punta de su pinza. Como un relámpago, la figura es encerrada en una urna de hielo y finalmente eres capaz de reconocer quién es: la invocadora. Se suponía que tenías que venir y salvarla. Incluso si tuvieses que arrancarle la garra a esa cosa y usarla para disipar el hielo, bueno, entonces es eso exactamente lo que harás.

Reglas Especiales:

En la habitación grande, todos los jugadores y sus invocaciones están forzados a moverse un hexágono en dirección de la energía al final de cada ronda, a menos que estén ocupando un

hexágono detrás de un obstáculo o un hexágono de muro en la dirección de la energía. Si no pueden moverse debido a otra figura, un obstáculo, o un muro, entonces sufren 3 puntos de daño en su lugar. El movimiento de la energía se resuelve desde la parte superior del mapa hacia la inferior, y la dirección de la corriente está determinada por la iniciativa del Lurker cada ronda, par o impar, tal y como se define en el diagrama inferior

El Lurker de Elite próximo al cristal **a**, es el Rey Lurker. Cuando muera, soltará una garra, indicada como un icono de tesoro, además de un token de moneda. Cualquier jugador que esté sosteniendo la garra resta -2 de movimiento de todas sus habilidades de movimiento. La garra puede ser pasada a otro jugador, pero solo si otro jugador realiza una acción de saqueo haciendo objetivo el hexágono del jugador que sostiene la garra. Si el jugador que esté sosteniendo la garra se quedase exhausto, coloca una ficha de tesoro en el hexágono que ocupaba. El escenario se completa cuando la garra es llevada al hexágono adjacente al cristal **a**.

Conclusión:

Tocas con la garra muerta la prisión, y el hielo se desvanece. Instantáneamente, te encuentras de vuelta en tu habitación, con la invocadora frente a ti. "Fui una tonta en mis estudios y fui capturada.", dice. "Encontraste las señales y me rescataste". Por favor, guarda el bastón en señal de mi gratitud". Tan pronto como sostienes el bastón, la lacónica Aesther desaparece.

Recompensa:

"Staff of Summoning" (Item 120)



Mapas:

D2b
G2a
N1a



- Frost Demon
- Ooze
- Lurker
- Treasure Tile (x2)
- MUDDLE and Damage Trap (x4)
- Rock Column (x4)
- Stalagmites (x3)
- Crystal (x1)

89 c-17 Syndicate Hideout

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Sin-Ra (Party) COMPLETE

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Seguís la Sombra Nocturna a través de las oscuras calles de Gloomhaven hasta que se detiene en un callejón frente a un edificio de oficinas en ruinas en los Viejos Muelles.

"Espero que no estuvieses esperando nada grandioso", dice. "A los Sin-Ra les gusta mantener un perfil bajo, que es la razón por la que la mayoría de la gente no saben ni siquiera que existen. Pero esto, amigos míos, es su corazón, y tengo la intención de apuñalarlo hasta que deje de latir.

"Me quedaré en las azoteas, eliminando los vigilantes y asegurándome de que nadie entre o salga del lugar. Una vez que os dé la señal, vuestro trabajo será precipitaros dentro y matar todo lo que se mueva."

Antes de que podáis preguntar cuál es la señal, la sombra se desvanece. Pasáis un par de minutos confundidos hasta que una familiar daga os silba en el aire y se clava en el suelo a vuestros pies. Tomando eso como la señal, sacáis vuestras armas y atacáis.

Reglas Especiales:

Todos los Cultistas invocan Serpientes Gigantes de Elite en lugar de Esqueletos Vivientes normales.

Conclusión:

Miras alrededor en el suelo ensangrentado del nido de asesinos, haciendo frente a la carnicería que causaste.

"Un trabajo bien hecho", dice la sombra nocturna, emergiendo silenciosamente de entre las sombras"; no estoy seguro de cómo lo hiciste, pero lo cierto es que esto es un trabajo de asesinos. Hasta el último de los del sindicato han encontrado su fin esta noche. Ellos pensaron en cazarnos, pero nosotros les hemos cazado a ellos."

Sostiene una bolsa de oro frente a ti. "Es lo correcto que compartas parte de mi comisión contigo. Fui contratado por un gremio rival en la Capital para eliminar al Sin-Ra. No fue mi intención involucrarte, pero cuando hablaste al guardia... bueno, no pude dejar pasar la oportunidad."

Coges la bolsa en silencio aturdido. "Tengo la esperanza de que no nos encontraremos de nuevo," dice la sombra nocturna y se aleja caminando". Nunca sabes en qué lado del contrato puedes acabar.

Recompensa:

50 monedas de oro para el grupo

Mapas:

- H3a
- I2b
- B1a
- B2a
- B3a

Bandit Archer **Bandit Guard** **Cultist** **Giant Viper** **Treasure Tile (x3)**

Damage Trap (x6) **POISON Trap (x2)** **Barrel (x3)** **Table (x1)**

90 1-7 Demonic Rift

Enlaces: Ninguno

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Cerrar la grieta

Introducción:

En medio de la noche, encuentras el camino hacia la localización marcada en tu mapa. Puedes ver a la Tejedora de hechizos parada en el centro de un campo con un incensario en su mano, mirando fijamente una luz parpadeante en la distancia.

"Los peligros que rodean Gloomhaven crecen cada día", dice ella. "Fuerzas más allá de mi conocimiento han abierto grietas en el Plano de Poder Elemental, permitiendo que demonios accedan a nuestro mundo. He sido capaz de cerrar un puñado de ellas, pero ésta...."

Señala en dirección de la luz. "Esta es mucho más antigua y mucho más resistente que las otras. Necesitaré de vuestra ayuda".

Se gira y os mira por primera vez. "Necesitaremos cerrarla desde ambos lados, y habrá un montón de demonios guardándola. Estáis listos?"

Reglas Especiales:

Los personajes pueden solamente viajar desde la habitación de la izquierda hacia la derecha y volver a través de los altares **a**. Un jugador puede gastar 1 de movimiento para moverse desde un hexágono adyacente a un altar hacia un hexágono adyacente del otro altar. Las invocaciones de los personajes y los monstruos no pueden moverse de esta manera.

Al menos uno de los jugadores debe estar presente en la habitación de la izquierda en todo momento o el escenario se perderá. Además, si al menos un jugador no está presente en la habitación de la derecha al final de cada ronda impar, un Demonio de la Noche aparecerá adyacente al altar en la habitación de la izquierda. Todos las apariciones serán normales en partida de dos jugadores, cada aparición posterior a la segunda es de élite para escenarios con tres jugadores o todas las apariciones son de élite para cuatro jugadores.

Cuando todos los demonios estén muertos y haya al menos un jugador en cada habitación, lee **1**. Si sólo un jugador NO está exhausto, el escenario se pierde.

La grieta entre los planos ondea salvajemente, expulsando grandes ráfagas de viento que casi os hacen perder equilibrio. Dentro del viento, escucháis la voz de la Tejedora de Hechizos. "Casi ha acabado. Ahora expulsaré a los espíritus que mantienen el portal abierto. Destruýelos y seremos vencedores".

Reglas Especiales:

Al menos un jugador debe estar presente en ambas habitaciones, izquierda y derecha, en todo momento o el escenario se pierde. Un Espíritu Viviente surgirá en los hexágonos **b** y **c**. Las apariciones son normales para un escenario de dos jugadores, la aparición en **b**

es de élite y en **c** normal para tres jugadores, y todas las apariciones son de élite en escenarios de cuatro jugadores. La brecha se cierra cuando todos los Espíritus Vivientes mueran.

Conclusión:

La grieta cruje con energía oscura y pulsa con una violencia caótica, luchando contra su destrucción. Das un paso hacia ella y explota un destello de luz brillante.

Cuando vuelve tu visión, estás nuevamente en un campo, con la Tejedora de Hechizos observando en la distancia. Ella alarga su mano, palpando el aire nocturno con sus dedos. Eventualmente, esa está satisfecha con lo que ha sido de la grieta y se gira hacia ti.

"Gracias por tu ayuda". dice, "Sé que normalmente no trabajáis sin recompensa. Todo lo que puedo ofreceros es este incensario. Parece que la mayor parte de su poder fue drenado cerrando la grieta, pero debería tener el suficiente para vuestros propósitos, si no los míos".

Lo tomáis de su mano extendida y ella os mira intensamente. "Sed cuidadosos. Hay muchas fuerzas poderosas y peligrosas actuando en este mundo". Entonces, silenciosamente se gira y camina hacia la oscuridad.

Recompensa:

"Black Censer" (Item 128)



Mapas:

M1b
D1b
C2a



Earth Demon



Wind Demon



Night Demon



Living Spirit



Treasure Tile (x1)



Damage Trap (x3)



Thorns (x3)



Hot Coals (x5)



Altar (x2)

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Siguiendo las instrucciones del leñador borracho a través del Bosque de las Dagas, os encontraréis con un claro lleno de tocones de árboles y follaje aplastado. A lo lejos, se oye el estruendo de un equipo de trabajo humano.

Hay un crujido detrás de vosotros, y os volvéis para ver un oso blindado cubierto de cicatrices mirándoos fijamente. En su lomo cabalga el Tirano Bestia (Beast Tyrant).

"Ah, los espíritus dijeron que me ayudarías en esto", dice el Tirano Bestia. "Sólo deseo que hubierais llegado antes. Toda esta destrucción ha vuelto locos a mis antepasados; lo único que ahora oigo son sus gritos interminables.

"Por favor, debéis ayudarme a deshacerme de estos humanos y traer paz a los espíritus. El bosque no puede curar más heridas." Asentís con la cabeza, y el Tirano Bestia os guía a través del sotobosque hasta el borde del campamento maderero.

"Sin el poder de los espíritus soy inútil", dice. "Pero enviaré a mis compañeros animales para ayudarte. La única manera de detener esta plaga es matar a todos y cada uno de esos parásitos sin pelo!"

Reglas Especiales:

Todos los osos y sabuesos de las cavernas son aliados para ti y enemigos de todos los demás tipos de monstruos. Ellos siguen actuando con normalidad, siguiendo las acciones de un carta de habilidad de monstruo en cada ronda.



Por delante de ti, más humanos esperan, pero tu atención también se vuelve hacia un desencarnado, agudo grito.

"Prepárense, muchachos," uno de los leñadores grita. "¡Aquí viene otro!"

Crees que está hablando de ti hasta que una forma fantasmagórica se materializa frente a vosotros, todo cadenas e ira voladora. Grita y se revuelve con un odio ciego contra todo lo que está cerca. Desafortunadamente, debe ser eliminado junto con todos estos bandidos.

Conclusión:

El bosque se queda en silencio cuando el último de los leñadores es asesinado y los espíritus se disipan. No hay lloros; sólo silencio.

El Tirano Bestia sale de la maleza con una mirada sombría. "Es una lástima que los espíritus tuvieran que ser convocados en este lugar, pero no había nada más que hacer", dice. "El sufrimiento del bosque los volvió locos. Espero que un día esta arboleda vuelva a ser lo que era, y con ello, que mis ancestros encuentren su camino a casa.

"Puede pasar mucho tiempo antes de que escuche sus voces de nuevo, pero me quedaré y protegeré este lugar lo mejor que pueda. Os agradezco la ayuda. Sin vosotros, temo pensar en lo que podría haber sucedido."

Un grupo de animales se reúnen alrededor del Vermiling mientras se gira y se pierde de vista de nuevo en el bosque. "Que sepas que siempre tendrás mi apoyo cuando lo necesites."

Reglas Especiales:

Todos los Espíritus Vivientes son enemigos para vosotros y para todos los otros tipos de monstruo.

Recompensa:

2 ✓ para cada uno

Mapas:

H2b
G1a
M1b



92 C-14 Back Alley Brawl

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: Debt Collection (Party) COMPLETE

Objetivo: Matar a todos los enemigos que no sean de la ciudad

Introducción:

Camináis tranquilamente hacia el callejón de detrás del León Durmiente y encontráis al Inox y a un gran grupo de matones esperándoos.

"Última oportunidad", dice. "Paga o no saldrás de este callejón con vida."

A pesar de su músculo extra, suena igual de gracioso como la primera vez que lo dijo, y no podéis evitar la risa. Y pensar que estos matones presumen de extorsionarte.

"Muy bien, entonces, supongo que no hay nada más que discutir." En esto, los matones desenvainan sus armas y se aprestan para atacar. No podéis esperar para mostrarles lo ridículas que suenan sus amenazas.

Reglas Especiales:

No coloquéis Guardias de la Ciudad o Arqueros de la ciudad hasta que la puerta ① sea abierta.

①

Dobláis la esquina del callejón y esquiváis por los pelos una lanza de fuego que zumba junto a vuestra cabeza. Al final de la calle, un Savvas con túnica está de pie con las manos extendidas, canalizando otro proyectil ardiente.

Ciertamente admitís que no esperabais que matones de tan baja calidad contratasen a un Savvas para hacer su trabajo sucio. Eso no puede ser barato.

Y como si eso no fuera suficiente, escucháis sonidos de silbidos detrás de vosotros. Parece que toda los guardias de la ciudad hayan llegado para unirse a la fiesta, pero estos cobradores de deudas os han insultado demasiadas veces para que podáis dejarlo pasar así como así. Esta fiesta no termina hasta que vosotros digáis que se ha acabado.



Reglas Especiales:

Coloca los guardias de la ciudad y los arqueros de la ciudad. Los guardias de la ciudad y los Arqueros de la ciudad son enemigos vuestros y del resto de tipos de monstruos. Podéis atacarlos, pero si un Guardia de la ciudad o un Arquero de la Ciudad es asesinado, el escenario se pierde.

Conclusión:

Con el último matón sangrando en el suelo, soltáis vuestras armas y levantáis vuestras manos tan pronto como más guardias de la ciudad llegan a la escena. El capitán del grupo os mira con decepción.

"¿Y qué? Supongo que ellos fueron los que lo empezaron y vosotros sólo os estabais defendiendo, no?"

Estáis dispuesto a abrir la boca para hablar cuando el dueño del León Durmiente interviene desde detrás de vosotros. "Sí, lo vi todo. Se abalanzaron sobre esos tipos extranjeros. No tuvieron más remedio que abatirlos".

Los ojos del capitán se entrecierran. "Escuchen, rufianes indisciplinados. Estoy tratando de hacer de Gloomhaven un lugar seguro y pacífico. ¡No puedo tener mercenarios corriendo por ahí, derramando sangre por las calles!

"Afortunadamente, vuestro amigo de ahí atrás está respondiendo por vosotros, y vuestras víctimas parecen criminales desagradables, así que os voy a dejar ir con una advertencia.

Pero si alguna vez os pilló con alguna basura como esta otra vez..."

El capitán se aleja rabioso y enfadado fuera del callejón, su escuadrón le sigue de cerca. El dueño del León Durmiente avanza y os da palmadas en la espalda.

"Oye, estoy feliz de que os hayáis peleado fuera de mi bar por esta vez."

Recompensas:

10 monedas de oro para cada uno
-3 reputación



Mapas:

H3b
Fla

93 n-17 Sunken Vessel

Enlaces: Gloomhaven

Requisitos: A Map to Treasure (Party) COMPLETE

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Agarras el mapa descolorido contra el pecho como si fuera una manta que te protege de los fuertes vientos del norte. Habéis estado navegando en vuestro pequeño barco alquilado a lo largo de la costa durante lo que os ha parecido como dedadas, buscando este olvidado naufragio. Tal vez si sostuvieses el mapa más cerca, haría que sus símbolos y figuras fuesen más precisos y descifrables.

Con la poca esperanza que te queda, finalmente vislumbras el atisbo de una isla premonitoria en el horizonte. A medida que se acerca esbozas la silueta de un barco maltrecho encallado contra los arrecifes de la isla, medio hundido y sus

restos apenas unidos.

Navegáis hasta el otro lado de la isla, donde una playa remota y acogedora os permite un ataque más seguro. La idea de que tesoros os esperan a bordo de la nave os anima contra el viento, pero vuestros pensamientos también se vuelven hacia los peligros que podrían estar protegiéndolos. Así como vuestro bote atraca en la orilla, se ve un grupo de Lurkers surgiendo de entre las olas para daros la bienvenida.

Quién sabe cuánto tiempo han estado siguiendo vuestra nave desde las profundidades, esperando el momento oportuno para atacar.

Reglas Especiales:

Todos los personajes comienzan con INMOVILIZADO  como un efecto del escenario.

Conclusión:

Los espíritus parecen calmados y los Lurker se han retirado. Habéis saqueado todo lo que se podía del barco y estáis muy ansiosos por navegar de vuelta a Gloomhaven y poner vuestros pies en tierra cálida y seca.

Echáis un último vistazo a la extraña isla y a su barco naufragado, y luego hacéis exactamente lo que teníais en mente.

Recompensa:

10 PEX para cada uno

Mapas:

G1a
K2a
I1a
B3a



Lurker



Frost Demon



Living Spirit



Treasure Tile (x1)



STUN and Damage Trap (x3)



Thorns (x2)



Rock Column (x6)



Crystal (x2)



Barrel (x2)



Water (x13)

94 F-12 Vermling Nest

Enlaces: Payment Due – #95

Requisitos: Ninguno

Objetivo: Matar a todos los enemigos y saquear la loseta de tesoro

Introducción:

El nido no es difícil de encontrar. Los Vermlings no son precisamente conocidos por ser sutiles. De hecho, oléis el hedor de la carne podrida y el pelo mojado de animales mucho antes de que pongáis vuestros ojos en los burdos agujeros y montones de matorrales que conforman la casa del enjambre de Vermlings.

Vigiláis cuidadosamente el área. Como el hombre describió, hay un hoyo detrás de los nidos, pero es difícil ver lo que yace en el fondo sin alertar a los Vermlings. Suponéis que tendréis que hacer lo que el hombre sugirió y masacrar a estas viles criaturas antes de apropiaros del tesoro.

Os dirigís hacia el lado opuesto del nido y os preparáis para atacar

partiendo el orbe por la mitad, y no podéis evitar sentir como si lo hubieráis visto antes en alguna parte.

Igualmente desconcertante es lo fuera de lugar que se ve el orbe en este sucio lugar. ¿Y por qué está aquí cuando todo el resto del tesoro supuestamente está en el foso?

Alejas las preguntas de tu cabeza y te concentras en la tarea de matar Vermlings.

Conclusión:

Los Vermlings y sus aliados animales yacen muertos a vuestros pies, y sostienes el orbe roto en tu mano. Cuando lo viste por primera vez, parecía proyectar un aura de malevolencia, pero ahora, cuando lo miras de cerca parece mucho más mundano.

No queriendo romperlo, lo sostienes contra tu pecho y te diriges al hoyo donde se supone que se encuentra el tesoro. 95

Nueva Localización:

Payment Due 95 (G-12)

Logro de Campaña:

Through the Nest



Con los gritos de Vermlings moribundos a vuestra espalda, os acercáis al último nido. Muchas más criaturas están frente a vosotros, mostrando sus dientes.

A la derecha del nido, se ve un orbe de vidrio negro sobre un burdo pedestal de piedra. Una profunda grieta atraviesa el cristal, casi



Mapas:

H2b
M1b
C2a
D1b



95 6-12 Payment Due

Links: Vermling Nest – #94

Requisitos: Through the Nest (Party) COMPLETE

Objetivo: Matar al Lugarteniente Primigenio

Guest design by: Travis Chance

Introducción:

Caminas hasta el borde del foso y sientes una sensación inmediata de malestar. No hay ningún tesoro aquí; sólo un enorme agujero en la faz de la tierra. Tratas de dar un paso atrás, pero te encuentras paralizado. El orbe negro en tu mano pulsa y flota hacia el espacio sobre el abismo. Vuelve a latir y una voz resuena en tu cabeza.

"La avaricia de los tontos es una gran motivación. ¿Cres que podrías presumir de matar a mi señor, el gran Demonio Primigenio, y luego caminar libremente como si no hubiera consecuencias? ¡La arrogancia!

Tu castigo está cercano. ¡Entra en mi prisión del tormento, y languidece con tus pecados por el resto de la eternidad!"

Cada pedazo de tu mente consciente intenta desesperadamente alejarse del borde, pero en vez de eso te ves dando un paso al frente y luego dando tumbos hacia la oscuridad del foso.

Mientras te envuelve la oscuridad, la familiar sensación de traspasar planos de existencia vuelve.

El horrible dolor finalmente desaparece, y sientes piedras arenosas contra tu piel. Entonces oyes un extraño estruendo de voces sobrenaturales. Abres los ojos para ver que estás en una especie de arena. En la parte alta, los demonios y otras criaturas miran hacia abajo y animan.

Delante de ti hay una puerta robusta de barras de hierro, y más allá, un Savvas de aspecto retorcido se ríe.

"¡Y así comienza tu juicio!", grita. "Has matado a un señor demoníaco, y depende de mí probar que no eres digno de tal acción. Todo lo que necesitas es encontrar la forma de atravesar estas puertas y vencerme en combate. Entonces volverás a tu aburrido y mundano mundo.

Sin embargo, si, como sospecho, eres superado por mi prisión, entonces yo tendré el honor de torturarte durante el resto de tu corta vida.

Reglas Especiales:

Baraja los token numerados del 1 al 6 y colocalos bocabajo en los hexágonos **a**. Estos tokens pueden ser saqueados normalmente. La puerta **1** está cerrada con llave y podrá ser abierta cuando todos los tokens del 1 al 4 hayan sido saqueados. Adicionalmente, hasta que todos los token del 1-4 hayan sido saqueados, un demonio de fuego surigirá en el hexágono de la loseta G más cercano a **1** al final de cada asalto impar, y un demonio de tierra surgirá en el hexágono de la loseta G más cercano a **1** al final de cada asalto par. El demonio de Fuego es normal para 2 jugadores o de élite para 3 y 4 jugadores. El demonio de Tierra es normal para dos y tres jugadores y de élite para 4 jugadores.

Todas las figuras que terminen su turno en un hexágono de agua sufrirán 1+L de daño. Cada roca (boulder) tiene 3+L puntos de daño.



Mapas:

- G1b
- D1a
- K2b
- E1a



Deep Terror



Flame Demon



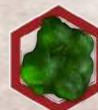
Earth Demon



Savvas Lavaflow



Damage Trap (x4)



STUN and POISON Trap (x4)



Stone Pillar (x3)



Boulder (x5)



Water (x19)

95: Payment Due

1

Las barras de hierro se abren de par en par y ante ti está tu rival Savvas, envuelto en llamas. Los demonios de arriba celebran el espectáculo, hambrientos de más carnicería.

"Estoy tan contento de que puedas acompañarme en el evento principal", dice el Savvas con una sonrisa. "¡Prepárate para ser juzgado!".

Reglas Especiales :

El Savvas Lavaflow es el Lugarteniente Primigenio.

Conclusión :

El Savvas aúlla y cae de rodillas. "Tal vez seas digno", se burla.

Con un rápido movimiento de tu espada separas su cabeza de sus hombros y el cuerpo cae sin vida al suelo. Los demonios rugen con una mezcla de indignación y excitación mientras sostienes la cabeza en el aire.

Vislumbras la caída de un objeto hacia ti y consigues esquivarlo mientras el orbe de cristal negro se estrella contra el suelo, rompiéndose en miles de pedazos. Mientras lo hace, pulsa una vez más. En un abrir y cerrar de ojos, estás una vez más de pie en el exterior, mirando hacia abajo a un pozo oscuro en el límite de un nido de Vermlings. Podrías pensar que todo ha sido un sueño, pero en vez de un orbe roto, ahora sostienes la cabeza cortada del Savvas en tus manos.

Recompensa :

"Skull of Hatred" (Item 119)



Índice de Tesoros

No leas esta información excepto para localizar el contenido de losetas de tesoro específicamente numeradas que hayan sido saqueadas.

01: Random Item Design

02: Gain "Tower Shield" (Item 032)

03: Gain "Splintmail" (Item 044)

04: Gain 15 gold

05: Gain "Chainmail" (Item 023)

06: Gain "Hooked Chain" (Item 039)

07: Random Side Scenario

08: Gain 1 ✓

09: Gain "Wave Crest" (Item 111)

10: Gain 10 experience

11: Random Item Design

12: Gain "Magma Waders" (Item 099)

13: Suffer 5 damage, gain POISON  and WOUND 

14: Gain 10 experience

Treasure Index

- 15: Gain “Pendant of Dark Pacts”
(Item 045)
- 16: Gain 10 gold
- 17: Gain 20 gold
- 18: Gain 15 gold
- 19: Random Item Design
- 20: Random Item Design
- 21: Suffer 5 damage
- 22: Random Item Design
- 23: Gain “Drakescale Armor” (Item 103)
- 24: Suffer 5 damage
- 25: Gain 25 gold
- 26: Gain 20 gold
- 27: Gain “Orb of Twilight” (Item 122)
- 28: Gain 15 gold
- 29: Gain “Endurance Footwraps”
(Item 097)
- 30: Gain 1 ✓
- 31: Random Item Design
- 32: Random Item Design
- 33: Gain “Weighted Net” (Item 019)
- 34: Gain “Amulet of Life” (Item 024)
- 35: Gain “Drakescale Boots” (Item 098)
- 36: “Rocket Boots” design (Item 096)
- 37: Gain 1 ✓
- 38: “Ring of Skulls” design (Item 123)
- 39: Suffer 5 damage
- 40: Random Item Design
- 41: Gain “Black Knife” (Item 053)
- 42: Random Item Design
- 43: Suffer 5 damage, gain POISON 
and WOUND 
- 44: Random Side Scenario
- 45: Random Item Design
- 46: Suffer 3 damage, gain POISON 

Treasure Index

- 47: Gain “Steam Armor” (Item 104) 48: Gain 30 gold
- 49: New Scenario: Lost Island ⑰ (K-17) 50: Gain “Second Skin” (Item 101)
- 51: Random Side Scenario 52: Gain “Heart of the Betrayer” (Item 131)
- 53: Random Item Design 54: Gain “Doomed Compass” (Item 124)
- 55: Gain 1 ✓ 56: Gain “Star Earring” (Item 069)
- 57: Gain 15 gold 58: Gain “Drakescale Helm” (Item 108)
- 59: Random Item Design 60: Gain “Skullbane Axe” (Item 113)
- 61: Gain “Versatile Dagger” (Item 040) 62: Gain “Helm of the Mountain” and “Mountain Hammer” (Items 110 and 115)
- 63: Random Item Design 64: Gain 30 gold
- 65: “Horned Helm” design (Item 107) 66: Gain “Volatile Bomb” (Item 033)
- 67: Gain 10 gold 68: Gain “Helix Ring” (Item 130)
- 69: Gain “Robes of Summoning” (Item 100) 70: Random Side Scenario
- 71: Random Side Scenario 72: “Fueled Falchion” design (Item 116)
- 73: Random Item Design 74: Random Item Design

75: ጉሃ ለፈጽጽጉ ስሃሃሂ, ለፈላ ስላሃ ጽሃሰጽጉጉ ጽፈሃ ጽገሰሰገላ ለሃ ሃገፈሰገገ.
 ስላ ስገ ፆገገላ ስገ ፈገገ.
ስላሃ ገሰፆጽ ስላገሰገ ፆሃሃላ ስገ ስገ ስገ ገገ ስላሃ ጽሃሃገስገጽ ስላሃሃገገላገጽ.
ስሃሰገ ጽገገ “ስፈገላ” ገሰገ ሰገላገሰገ ሃፆገሃ.

