



GUÍA DE ESCENARIOS SUPLEMENTARIOS

Referencia de la inteligencia artificial de los monstruos



1. Comprobación inicial

1.1 Comprueba la capacidad de Ataque y los estados

Si un monstruo tiene el estado DESARME o no tiene una capacidad de Ataque, se comporta como si fuera posible realizar un ataque cuerpo a cuerpo tomando como objetivo un solo enemigo. Un monstruo con el estado INMOVILIZACIÓN ignora cualquier capacidad de Movimiento. Un monstruo con el estado ATURDIMIENTO no centra su atención, no se mueve e ignora todas las instrucciones de su carta de Capacidad.

1.2 Busca una ruta de movimiento

Mide un camino hasta un hexágono sin ocupar desde el cual se pueda realizar un ataque (requiere línea de visión a un objetivo). Todos los hexágonos identificados son hexágonos de ataque . Si no existe tal ruta, el monstruo no puede centrar su atención y no se mueve ni ataca.



2. Atención del monstruo

El monstruo busca un y centra su atención en un solo enemigo según la siguiente lista de prioridades:

- 2.1 con una ruta de movimiento que active el menor número posible de hexágonos negativos.
- 2.2 con la ruta de movimiento más corta.
- 2.3 Enemigo más cercano a la posición del monstruo.
- 2.4 Enemigo que vaya antes en el orden de iniciativa.

Reglas sobre orden de iniciativa para figuras con el mismo valor de iniciativa: las cartas de Capacidad no principales desempatan, si sigue habiendo empate los jugadores deciden; las invocaciones se activan directamente antes que sus controladores; los personajes que estén realizando un descanso largo se activan los últimos; los personajes se activan antes que los monstruos.



¿Ruta para atacar el hexágono?

Longitud de la ruta > Cercanía > Orden de iniciativa

3. Ejecución de las capacidades de los monstruos (mover, atacar y otras)

Ejecuta las capacidades de los monstruos de arriba a abajo. En el caso de las capacidades de movimiento:

- 1 El monstruo debe terminar su movimiento con la ruta más corta hacia el o no se mueve.
- 2 El monstruo elige una ruta de movimiento que active el menor número posible de hexágonos negativos.
- 3 El monstruo se mueve a un para atacar a su centro de atención y a tantos enemigos adicionales como sea posible.
- 4 El monstruo se aleja de su centro de atención hasta que pueda realizar un ataque a distancia sin estar en desventaja.
- 5 Si el monstruo puede moverse a múltiples para atacar a su centro de atención, da prioridad a los que le permitan:
 1. atacarlo sin estar en desventaja,
 2. atacar a tantos enemigos adicionales como sea posible aplicando las reglas de atención y de ataque según la posición en la que estaba el monstruo antes del movimiento,
 3. atacar al menor número posible de enemigos adicionales ante los que esté en desventaja.
- 6 Un monstruo con el estado CONFUSIÓN no se moverá para perder su desventaja de adyacencia. La inducción elemental y el consumo de elementos los realiza el primer monstruo del tipo activado, y el grupo completo obtiene cualquier beneficio relacionado.



Sección 01

Páramo volcánico:

—¡Hay un altar al otro lado de cada una de esas fisuras! —grita la etérida—. Hay que destruirlos para evitar que crucen más demonios.

Cuando os acercáis al portal, notáis un calor que irradia de él. Su superficie multicolor gira en espiral y no permite ver lo que hay al otro lado. Os preparáis para lo peor y cruzáis.

Una temperatura casi insoportable casi os hace caer al suelo. Os rodea un infierno de demonios y roca fundida. A través del humo, alcanzáis a ver un altar no muy lejano con una esfera roja sobre él, dentro de la cual veis remolinos negros que se mueven lentamente.

Reglas especiales:

El Altar de incendio **1** tiene P+N+1 puntos de vida y Escudo **2**. Si la Adivina etérida termina su turno adyacente al altar, este es destruido. Cuando el altar sea destruido, dejan de aparecer Demonios de fuego en las rondas en las que aparecería uno.



Pasillo oscuro (x1)

Altar (x1)

Demonio de fuego

Carbón ardiente (x4)

Sección 04

Bareza en llamas:

Cuando abordáis el barco orquídeo, veis a un hatajo de maleantes hurgando en la carga en busca de libros, pergaminos o cosas por el estilo, para de inmediato arrojar todo lo que encuentran al fuego. No hay duda de que alguien los contrató para cometer este horrible crimen.

Reglas especiales:

Abre la puerta **1** (si está cerrada).

Mientras el barco **a** tenga menos de 12 fichas de Daño, un personaje adyacente a la mesa **e** puede realizar una acción de Saqueo o renunciar a la acción inferior de una carta (descartándola en su lugar) para rescatar el Registro de Transacciones.

Un personaje adyacente a las brasas calientes **g** puede renunciar a la acción superior de una carta (descartándola en su lugar) y retirar un cubo de agua de su tarjeta de personaje para retirar 8-P fichas de Daño del barco **a**.



Arquera bandido

Guardia bandido

Draco escupidor

Carbón ardiente (x4)

Escaleras (x2)

Columna de piedra (x1)

Estantería (x2)

Mesa (x1)

Sección 02:

Pasa a la sección 50 de la página 18.

Sección 03

La bodega de Sapphire:

Entráis en una bodega finamente decorada en la que os recibe una amistosa mujer orquídea.

—¡Bienvenidos a mi humilde establecimiento! Importamos vinos de todo el mundo y deleitamos los paladares de los clientes con los mejores caldos. Tenemos incluso un soberbio tinto valrath del Desierto Rojo. ¿Buscáis algo en particular?

Si le compráis algunos de sus vinos, quizá sería más fácil convencerla de que os proporcione la información que necesitáis.

Reglas especiales:

Si un personaje intenta persuadir a la comerciante orquídea **a** puede gastar 5 de oro para reducir su valor de persuasión en 1 para la prueba actual antes de darle la vuelta a una carta de Modificador de ataque.



Barril (x3)

Estantería (x1)

Sección 05

Paredes móviles:

Reglas especiales:

Dales la vuelta a las fichas numéricas de las puertas **3**, **5**, **8** y **11**.

Mueve las seis Paredes de hierro a las posiciones:

p, **t**, **s**, **a1**, **a5** y **a6**

Sección 06

Redil de criaturas:

Detrás de la puerta de la cabaña norte escucháis gruñidos guturales y siseos que advierten de un peligro inminente. Cuando entráis, el hedor casi os hace caer al suelo. Os recibe una multitud de criaturas cubiertas de piel que se arrastran por el suelo, desnudando unos colmillos afilados.

Al parecer, los valrath no fueron las únicas víctimas de los experimentos de estos sectarios, pues ahora os enfrentáis a una vil manada de abominaciones. Las bestias que ves ante vosotros están retenidas con pesadas cadenas. Por lo que podéis deducir, se trata de híbridos de víbora y lobo.

Sin que vuestra intrusión les perturbe lo más mínimo, sus cuidadores, armas en ristre, sueltan a las criaturas y las azuzan contra vosotros.

Reglas especiales:

Abre las dos puertas ①

Todos los Sabuesos son Híbridos de víbora y lobo. Tienen PV+3 puntos de vida, donde PV equivale a los puntos de vida normales de un Sabueso.

En lugar de usar todas las cartas de Capacidad del Sabueso, usa únicamente las que tienen los valores de iniciativa de 06, de 72 y las dos de 19. Coge las cartas de Capacidad de la Víbora gigante con el valor de iniciativa de 23, las dos de 43 y la de 58 que empieza con "Movimiento +1, Salto", añádelas a las que has cogido del Sabueso y baraja el mazo resultante. Todas las referencias a Sabuesos o Víboras gigantes se aplican a los Híbridos de víbora y lobo.



Guardia bandido



Sabueso



Rastreador valrath



Pieza de tesoro (x1)



Barril (x2)



Estantería (x1)

Sección 07

Conclusión (97):

Con el último de los documentos necesarios en vuestras manos, seguís a Cassandra de vuelta a su santuario a través de otro portal imposible. Ella se pierde de inmediato en la lectura y os deja sin nada más que hacer que esperar. Al menos el vasto campo de estrellas que os rodea os da mucho en qué pensar.

Mientras lee, Cassandra cae en un profundo trance, pronunciando ocasionalmente crípticas palabras para sí misma.

—Duplicar el experimento para engendrar horrores indecibles... círculos dentro de círculos dentro de círculos, sin solución... girando de un lado a otro, letras sobre letras en paredes de piedra... envueltos en un manto de negrura que envenena sus mentes... incendiando sus más preciadas posesiones... debemos buscar más respuestas por todo lo largo y ancho del mundo... perseguidos por la ciudad, por los planos, por el tiempo... Enjaulados, privados de su voz, abandonados a su suerte... el pasado y

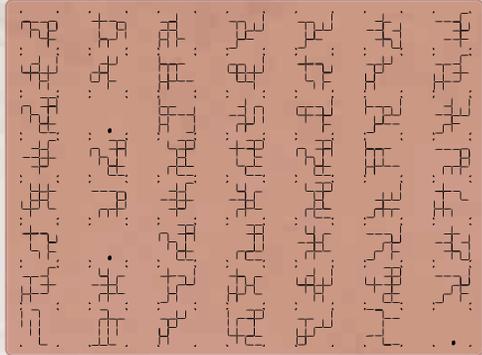
el presente se colapsan sobre sí mismos... causa y efecto, ¡una y otra vez!

De repente rompe su trance y os mira fijamente con decisión.

—Demasiado que hacer a la vez. ¡Demasiados lugares en los que estar al mismo tiempo! Estos documentos no dibujan la imagen completa, necesito más detalles para poder elaborar un plan de acción. Nos vendrían bien textos más recientes de la sociedad orquídea ⑨8. Al mismo tiempo, me preocupan los efectos duraderos que haya causado el Vacío en los ciudadanos de Gloomhaven ⑨9. El atlas al menos me ha permitido señalar con precisión uno de los sitios donde Bastian estuvo trabajando cuando diseñó su dispositivo de apertura de fisuras ⑩0. También he oído rumores hace poco, posiblemente relacionados, sobre una cripta contaminada que puede contener más pistas ⑩1.

Cassandra extrae un papel suelto de entre los pliegues del atlas y os lo entrega.

—También está esto, escrito por el propio Bastian en algún lenguaje que no conozco. Tal vez con el tiempo podría ser útil.



Nuevas ubicaciones:

El pasado en llamas ⑨8 (D-18),

Réplicas ⑨9 (B-16),

Los engranajes del tiempo ⑩0 (E-9),

Cripta ensombrecida ⑩1 (K-9)

Recompensas:

Cada personaje obtiene 10 de oro.

Añade los Eventos de ciudad 88, 89 y 90 a su mazo.

Sección 08

Una vida arrebatada, una vida reanimada:

Lamentablemente, vuestra ayuda llega demasiado tarde para una de las ciudadanas, y observáis cómo acaban con ella sin misericordia. Cuando va a exhalar el último aliento, uno de los sectarios saca un frasco de líquido rojo y vierte el contenido sobre ella. El fluido se mezcla con su sangre e impregna su cuerpo.

Sin embargo, el tono rojo de su piel se oscurece y en lugar de morir, los cuernos de la víctima empiezan a crecer prominentemente de su cabeza, y a su cola convulsa le brotan espinas en la punta. Abre los ojos, llenos de ferocidad, de par en par y se pone de pie dominada por el salvajismo, preparada para destrozarse todo lo que se interponga en su camino.

—¡No he visto tales rasgos en un valrath desde la Guerra de los Demonios! —grita Cassandra—. ¡Lo que sea que haya en esos frascos está sacando a la superficie el salvajismo original que provocó la Penumbra!

Reglas especiales:

Pon un Salvaje valrath de élite en el hexágono del ciudadano que acaba de morir. De ahora en adelante, cada vez que muera un ciudadano a sustitúyelo por un Salvaje valrath normal.

Los Salvajes valrath no se activan hasta la ronda siguiente a su aparición. Son enemigos del grupo y aliados de todos los tipos de monstruo.



Salvaje valrath

Sección 13

Santuario de Ashtar:

Entráis en lo que parece ser un pequeño lugar de culto para un antiguo dios de la diversión, la comunidad y el rejuvenecimiento: Ashtar. Intrincadas tallas de hogueras y festividades decoran dos grandes altares al fondo de la sala, cada uno de los cuales tiene enormes piedras elementales incrustadas. Sin embargo, una gran estatua del dios bloquea vuestro acceso con los brazos extendidos hacia las dos paredes que la flanquean. Examináis más de cerca las piedras a las que apunta la estatua y descubrís unos glifos tallados.

ՄԱՅՏԱԿ ԲԶ ԱՄՏԱԿ ԿԿՎԶ-ԱՄՍԶ ԳԵԳ-ԱԶՏԻԳ
ԵՂԱԿՄ ԶԵ ԱՄՄԱԳՄԱԶ Կ ԿԳԱԳ ՈՒ ԱԶՄԱԳՏ
ՄՏԿՄՏԻՄԱԶ ՄՄՄԶԳՄԶ ԿԳՏ ԳՄԿԳԿԱՄՄԶՄ
ՄԵ ԱԳՍԱՄԱՄՏԱԳ ՏԶ-ԱԴԿԶԵ.

Os movéis para ver mejor la escritura cuando de repente la estatua cobra vida, canalizando el poder de los altares. Por si eso fuera poco, unos mecanismos defensivos se activan a su alrededor.

Reglas especiales:

El Río de lava savvas es el Avatar de Ashtar.

Un personaje adyacente a los altares  o  puede dedicar una acción gratuita durante su turno para imbuir  o  respectivamente, si no están suprimidos.



Artillería antigua



Demonio de tierra



Demonio de fuego



Río de lava savvas



Escombros (x2)



Altar (x2)



Sección de pared (x2)

Sección 14

El suelo se mueve:

Pisáis la placa del suelo y la maquinaria bajo vuestros pies se pone en marcha de inmediato. Oís un motor encenderse y agua corriendo por unas tuberías cercanas. Sueña casi como si el artefacto estuviese respirando, al principio lentamente, pero con un mayor estruendo a cada paso.

El suelo se desplaza bajo vuestros pies. Un chirrido de piedra raspando metal resuena por toda la cámara. Sentís cómo la sala gira en el sentido de las agujas del reloj en torno al cilindro central de vidrio y se encaja finalmente en su nuevo sitio antes de que el ruido de la maquinaria dé paso nuevamente a un zumbido quedo.

Los glifos de la pared parpadean y cambian de forma cuando una severa voz mecánica comienza a hablar.

—Habéis puesto en marcha acontecimientos que no podréis detener. Cada engranaje es necesario para llevaros por el camino correcto. Como un péndulo, debéis balancearos hacia adelante y hacia atrás con un ritmo constante hasta llegar a un punto muerto aquí.

Reglas especiales:

De ahora en adelante, usa la columna de piedra como el eje de un círculo alrededor del cual girará la pieza Fla. Gira la pieza Fla en el sentido de las agujas del reloj y pon la pieza Dia como se ve en la imagen. Abre las puertas .

Cuando un personaje termine su turno en la placa de presión , retírala del tablero y retira una de las fichas numéricas que haya junto al marcador de ronda.

Enlaces de la sección:

Número de fichas	Placa de presión	Placa de presión
4	50 en la página 18	46 en la página 16
3	39 en la página 14	71 en la página 24



Espíritu viviente



Gólem de piedra



Pieza de tesoro (x2)



Placa de presión (x1)



Trampa de daño (x2)



Agua (x3)



Pedrusco (x1)



Sarcófago (x2)

Sección 15

Estercolero:

Un vil hedor a excrementos y sobras podridas os envuelve cuando abríis la puerta. El suelo está cubierto de huesos roídos y otro tipo de basura apestosa, y las paredes están llenas de agujeros. Cuando comenzáis a vadear entre la mugre, un grupo de infestores emerge de algunos de los agujeros más grandes con la intención de defender esta pila de basura con sus vidas.

Reglas especiales:

Todos los hexágonos de esta sala se consideran terreno impracticable. Cada vez que un personaje entre en un hexágono en esta sala, obtiene el estado VENENO ☠️.

Enlaces de la sección:

Cuando un personaje termine su turno en la placa de presión **a** sin que haya otros personajes en la pieza Nib, lee la sección 31 de página 11.



Sección 17

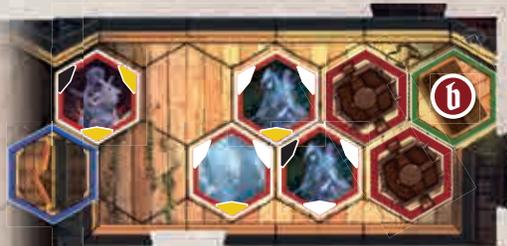
Una huida complicada:

—¡Malditos perros! —exclama Hail cuando una daga vuela a su hombro y trastabilla mientras una mezcla de sangre y veneno verde rezuma de su herida—. El dispositivo que necesito está encima de ese armario —gruñe, señalando con la cabeza la esquina del almacén al no poder levantar el brazo. Pese a todo, no deja de moverse, decidida a no morir aquí.

La distancia no es grande, pero entre vosotros y el armario se interponen más enemigos y trampas, como si hubieran anticipado cada uno de vuestros movimientos.

Reglas especiales:

Hail **a** sufre una cantidad de daño igual a la mitad de su valor actual de puntos de vida (redondeado hacia abajo) y obtiene el estado VENENO ☠️. A partir de ahora, en lugar de realizar un “Movimiento \blacktriangleleft 2” durante su turno, solo realiza “Movimiento \blacktriangleleft 1” y no se ve afectada por el terreno impracticable.



Sección 18

Vapores tóxicos:

Al colocar el último elemento en uno de los resonadores, inmediatamente os percatáis de que algo anda mal. La posición relativa de cada uno de los elementos en relación con los demás parece correcta, pero su ubicación general no. Los brillantes conductos del suelo se apagan al instante, sumiendo la sala en la oscuridad.

Poco después, una corriente de energía rojiza fluye en dirección inversa desde el centro de la sala hasta los resonadores. En las seis columnas se abren boquillas ocultas que empiezan a exhalar un peculiar gas verde.

No tardáis en daros cuenta de que os está envenenando, incluso antes de que vuestras gargantas se cierren y los ojos empiecen a sangraros. Intentáis cubriros boca y nariz con un pañuelo, pero no sirve de nada. Una sensación de horror os sobrecoge: si no escapáis, os asfixiaréis.

Reglas especiales:

Todas las figuras obtienen los estados CONFUSIÓN **?**, VENENO ☠️ y HERIDA **🔥** de forma permanente por el resto del escenario. Estos estados no se pueden quitar de ninguna manera. Las acciones de curación que tomen como objetivo a cualquier figura afectada no aumentan su valor actual de puntos de vida.

Sección 16

Conclusión (99):

Gracias a vuestros esfuerzos se han salvado vidas en los jardines, pero pronto queda claro que esto no ha sido un incidente aislado. Cassandra no pudo predecir hasta qué punto se había extendido la corrupción, a juzgar por las víctimas valrath que han acabado transformadas en bestias salvajes por toda la ciudad.

Por suerte, la insignia de las túnicas de los secretarios les resulta familiar a algunos de los supervivientes. Apparently, esto es obra de un grupo de reciente creación llamado “Secta del vacío”. Tras indagar un poco, encontraréis una pista que podría conducirnos a su cuartel general **105**.

Cassandra sigue visiblemente afectada por los acontecimientos.

—Todo esto ha dado un giro mucho más siniestro de lo que había previsto. No solo están recreando la obra de la Penumbra, sino que a juzgar por la fuerza que ha alcanzado la secta en la ciudad... Temo que puedan estar extrayendo su poder de una nueva fisura entre los planos. Creo que es hora de hablar con Hail sobre esta posibilidad.

La miráis con confusión y ella respira hondo.

—Efectivamente, Hail y yo... Nos conocemos. Tenemos que ir al Hueso Retorcido cuanto antes **104**.

Nuevas ubicaciones:

Una herida abierta **104** (J-3)
Monstruosidades de la secta **105** (B-10)

Logro global:

El conocimiento es poder
Si este es el segundo logro de “El conocimiento es poder” que ha obtenido el grupo, lee la sección 27 de la página 10.

Recompensas:

Cada personaje obtiene 10 de oro
+1 de prosperidad
Diseño “Antídoto menor” (Objeto 153)

Sección 19

Paredes móviles:

Reglas especiales:

Dales la vuelta a las fichas numéricas de las puertas **1** **6** **7** y **10**.

Mueve las seis Paredes de hierro a las posiciones:

q **p** **t** **a1** **a2** y **a6**

Sección 20

Plano de la corrupción:

Piezas:

- D2b
- J1b
- J2b

Legenda de piezas:

- Filoceniciento etéreo
- Explorador etéreo
- Duende negro
- Manifestación de la corrupción
- Salvaje valrath
- Rastreador valrath
- Pieza de tesoro (x1)
- Carbón ardiente (x12)
- Altar (x2)
- Cristal de obsidiana (x4)

Sección 21

Almacén del muelle:

El acceso al edificio está obstaculizado por el tránsito de varios estibadores quattryl muy ocupados que utilizan carros mecánicos para transportar cajas pesadas. Parece que están distribuyendo varios cargamentos de los barcos entre las tiendas de la ciudad. Si ya pensabais que las calles eran bulliciosas, en el interior del almacén prácticamente no cabe un alfiler. Cuando no están cargando un barco, están descargando otro, por lo que el personal del almacén mantiene un ritmo constante de transporte e inventariado de cajas.

Un capataz destaca entre la multitud, un orquídeo que da órdenes precisas a su numerosa cuadrilla. En este preciso instante está gritándole a un trabajador quattryl de aspecto particularmente tímido que no parece trabajar lo bastante rápido debido a que su máquina tiene algún tipo de avería. Se esfuerza todo lo que puede, pero el torrente incesante de reprensiones le ha dejado aterrizado. Podría ser un blanco fácil para la intimidación.

Reglas especiales:

Todos los hexágonos de esta sala se consideran terreno impracticable.

Un personaje inox, valrath o atormentador que intente intimidar al estibador quattryl **b** debe

reducir su valor de intimidación en 1 durante la prueba actual. Si esta prueba fracasa, coloca 1 ficha de Daño junto al marcador de ronda.



Legenda de piezas:

- Agua (x2)
- Caja (x2)
- Armario (x1)
- Columna de piedra (x1)
- Sección de pared (x2)

Sección 22

El suelo retumba:

Pisáis la placa del suelo y la maquinaria bajo vuestros pies retumba con estrépito. Oís un motor encenderse y agua corriendo por unas tuberías cercanas. Suena casi como si el artefacto estuviese respirando, al principio lentamente, pero con un mayor estruendo a cada paso.

El suelo se mueve bajo vuestros pies. Sentís cómo la sala gira en el sentido contrario a las agujas del reloj, con el cilindro central de vidrio como eje, y se encaja finalmente en su nuevo sitio antes de que el ruido de la maquinaria dé paso de nuevo a un zumbido quedo.



Espíritu viviente



Placa de presión (x1)



Trampa de daño (x1)



Pedrusco (x1)



Trampa de inmovilización (x2)



Pedruscos grandes (x1)



Los glifos de la pared parpadean y cambian de forma cuando una severa voz mecánica comienza a hablar.

—Habéis puesto en marcha acontecimientos que no podréis detener. Cada engranaje es necesario para llevaros por el camino correcto. Aventuraos dos veces en el futuro, y luego regresad al presente para finalmente encontraros con la siguiente hora.

Reglas especiales:

De ahora en adelante, usa la columna de piedra **a** como el eje de un círculo alrededor del cual girará la pieza F1a. Gira la pieza F1a en el sentido contrario a las agujas del reloj y pon la pieza B3b como se ve en la imagen. Abre las puertas **1**.

Cuando un personaje termine su turno en la placa de presión **d** retírala del tablero y retira una de las fichas numéricas que haya junto al marcador de ronda.

Enlaces de la sección:

Número de fichas	Placa de presión b	Placa de presión c
4	39 en la página 14	71 en la página 24
3	50 en la página 18	46 en la página 16

Sección 23

Cámara estrecha:

Una pequeña sala se abre al norte, y numerosos huesos animados y cadáveres no muertos salen en tromba de ella. A través de más de ese vidrio de obsidiana, alcanzáis a ver algo brillante.

—Aquí debe haber almacenado algo de valor —comenta Cassandra—. Voy a investigarlo más de cerca.

Como vosotros sois incapaces de llegar de todas formas, no ponéis ningún reparo a complacer sus deseos.

Reglas especiales:

Abre la puerta **e**.

La pieza de tesoro de esta sala no es un objetivo y está bloqueada. No se puede abrir, a menos que el personaje que la saquee adivine la combinación correcta leyendo la sección secreta correcta que indica el enigma de la inscripción rúnica cuando lo resuelves. Si el personaje no acierta, sufre daño de trampa y obtiene el estado VENENO. A continuación, debe saquear ese cofre otra vez si quiere intentarlo de nuevo.

Inscripción del cofre:

ᚱᚢᚱᚱᚱᚱ, ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱ,
ᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱ
ᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ. ᚱᚱᚱ ᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱ, ᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱ
ᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ, ᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ
ᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱ
ᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱ.

Hay algunos símbolos más arañados en la parte inferior del cofre. No cabe duda de que las dos inscripciones deben estar relacionadas. Juntas, deben proporcionar la clave para abrir esta cerradura numérica.



Huesos vivientes



Cadáver viviente



Pieza de tesoro (x1)



Cristal de obsidiana (x1)



Sección 24

Arboleda marchita:

Dudáis en aventuraros a través de la barrera planar, que huele a humedad y a descomposición, pero al final hacéis acopio de valor y llegáis a una selva tropical donde toda la flora se ha marchitado tras perder su fuerza vital. A través de las enredaderas veis un orbe verde cubierto de zarcillos negros sobre un altar.

Sin embargo, os preocupan más en este momento las formas gigantes de varios demonios de tierra, que no parecen muy contentos con vuestra intromisión. Tendréis que abriros paso a machetazos para llegar a vuestro objetivo.

Reglas especiales:

El Altar de podredumbre **(P)** tiene $(Px2)+N+4$ puntos de vida. Si la Adivina etérida termina su turno adyacente al altar, este es destruido. Cuando el altar sea destruido, dejan

de aparecer demonios de tierra en las rondas en las que lo harían.



Demonio de tierra

Espinos (x4)



Pasillo oscuro (x1)



Altar (x1)

Sección 26

Biblioteca secreta:

Al pasar por la puerta secreta, os halláis en una pequeña biblioteca privada. Además de numerosos textos, también veis una vitrina de cristal llena de piezas mecánicas frágiles. Sin embargo, antes de que podáis investigar más, el suelo se abre y varias máquinas defensivas ascienden desde el agujero. Quienquiera que diseñase esta instalación no era muy amigo de recibir huéspedes no deseados.

Objetivo del escenario:

Cuando los personajes hayan saqueado la pieza de tesoro objetivo, lee la sección 80 de la página 26.



Artillería antigua



Pieza de tesoro (x1)



Librería (x2)

Sección 27

El conocimiento es poder 2/4:

—Ahora que entendemos mejor las maquinaciones de la corrupción —explica Cassandra, analizando la información que ha reunido hasta ahora—, podremos interferir con sus esfuerzos, aunque hemos de seguir siendo cautelosos. Aún quedan agentes suyos y podría tener cosas aún peores reservadas para nosotros.

Coloca el viejo atlas recuperado de la Bóveda del saber sobre la mesa y comienza a rodear con círculos varios puntos de interés. Con cada nueva marca, la sensación de que al fin estáis avanzando en vuestra búsqueda se hace más tangible. Mientras estudia sus notas y recuerda los eventos acontecidos desde que viajáis juntos, la adivina se vuelve más transparente. Al cabo, se sumerge en un trance y comienza a divagar.

—Velas en llamas iluminan pergaminos de cristal. El fuego pretende enterrar sus cenizas en el mar. Rescata la verdad, pues es menester hallar los secretos del oriente. Adéntrate en su origen, haz las preguntas necesarias **(102)**. O tal vez sea necesario recorrer un eje diferente. Un objeto de valor fue robado del pasado. Devolverlo a su destino previsto puede conducir a una nueva perspectiva sobre el presente **(103)**.

»Sin embargo, el Vacío no se quedará de brazos cruzados. Su poder es un canto de sirena para los débiles de voluntad, deseosos de servir y fáciles de embaucar. Solo si logras calmar el caos de los planos pondrás freno a las hordas que nos amenazan **(104)**, si bien es posible que su influencia ya se haya extendido a lo largo y ancho de la existencia **(105)**.

»Y no olvidemos el artefacto que provocó la Catástrofe. Reúne las piezas, sigue la pista de sus pasos y redime el crimen **(106)** **(107)**.

»Finalmente, los acontecimientos de la Guerra de los Demonios están envueltos en el misterio. Presencia la matanza y extrae nuevas pistas de entre los muertos **(108)**. Un amor perdido podría ser la única esperanza de detener los ríos de sangre **(109)**.

Sección 25

Conclusión (99):

Muchos han muerto hoy aquí, y pronto queda claro que esto no ha sido un incidente aislado. Cassandra no pudo predecir hasta qué punto se había extendido la corrupción, a juzgar por las víctimas valrath que han acabado transformadas en bestias salvajes por toda la ciudad. Es evidente que se trató de un asalto bien coordinado y, aunque habría sido imposible detener a todos los agresores, no podéis dejar de pensar que podríais haber hecho algo más.

Cassandra está visiblemente alterada.

—Todo esto ha dado un giro mucho más siniestro de lo que había previsto. No solo están recreando la obra de la Penumbra, sino que a juzgar por la fuerza que ha alcanzado la secta en la ciudad... Temo que puedan estar extrayendo su poder de una nueva fisura entre los planos. Creo que es hora de hablar con Hail sobre esta posibilidad.

La miráis con confusión y ella respira hondo.

—Efectivamente, Hail y yo... Nos conocemos. Tenemos que ir al Hueso Retorcido cuanto antes **(104)**.

Nueva ubicación:

Una herida abierta **(104)** (J-3)

Logro global:

El conocimiento es poder

Si este es el segundo logro de “El conocimiento es poder” que ha obtenido el grupo, lee la sección 27 a continuación.

Recompensas:

Cada personaje obtiene 5 de oro
Diseño “Antídoto menor” (Objeto 153)

Recompensa:

Añade los eventos de Fisura del 11 al 15 al mazo.

Sección 28

Un draco monstru-oso:

Irrumpiendo en la pequeña choza al sur del río, paralizáis una congregación de sectarios. Un valrath corpulento está de pie en el centro de la multitud, agachado sobre una pila de planos y pergaminos. Levanta la vista con calma cuando entráis. Sus camaradas desenvainan sus armas, pero él no hace otra cosa que sacar una petaca, descorcharla y vaciársela en el gaznate con un movimiento fluido.

Os quedáis paralizados al ver cómo se hinchan los músculos de todo su cuerpo hasta acabar reventando sus ropajes. Pelo y escamas brotan de su piel y a ambas manos les crecen garras. Sus rasgos faciales se retuercen y su boca se estira hasta formar un hocico de dientes voraces.

Justo cuando pensáis que su transformación ha terminado, una cola parecida a la de un lagarto aparece contorsionándose a su espalda y le brotan un par de alas correosas.

Reglas especiales:

Abre las dos puertas **2**.

El Oso de cueva de élite es un Híbrido de oso y draco. Tiene (PVxP)/2 puntos de vida (redondeando hacia arriba), donde PV equivale a los puntos de vida normales de un Oso de Cueva de élite, y es inmune a INMOVILIZACIÓN **↓**, DESARME **☞** y ATURDIMIENTO **☞**. Además, se considera que tiene Vuelo **☞**.

En lugar de usar todas las cartas de Capacidad del Oso de cueva, usa únicamente las que tienen los valores de iniciativa de 03, 14, 61 y 80. Coge las cartas de Capacidad del Draco desgarrador con el valor de iniciativa de 12, 13, 25 y 59, añádelas a las del Oso de cueva que has cogido y baraja el mazo resultante.



Sección 30

Sello de atracción:

Sentís algo extraño en esta sala cuando entráis, como si os incitara a acercaros, tirando de vuestras mentes y vuestros cuerpos. Cuando miráis hacia arriba podéis ver anillos concéntricos de cristales, pulsando con un patrón que atrae vuestras miradas al centro, donde hay un sello de poder blanco brillante.

Hacéis todo lo posible para resistir el tirón del sello y os aprestáis para luchar contra los guerreros esqueléticos y otros extraños horrores que emergen de la oscuridad.

Reglas especiales:

Hasta que el sello **a** de esta sala sea destruido, cuando cualquier monstruo de esta sala sufra daño por un ataque y no muera, ese monstruo realiza "TIRÓN **☞** 2" tomando como objetivo a su atacante.



Sección 29

Camino sereno:

Una especie de fuerza está protegiendo a estas monstruosidades. No estás preparada para enfrentarte a ellas, así que huyes por el mismo camino que te llevó a tu lugar de meditación. Por desgracia, escapar no va a ser tan fácil. Delante de ti aparecen más valrath, ansiosos de hundir sus hachas en tu carne.

Enlaces de la sección:

Cuando abras la puerta **2** lee la sección 73 de la página 25.



Sección 31

Paredes móviles:

Reglas especiales:

Dales la vuelta a las fichas numéricas de las puertas **2**, **3**, **4** y **9**.

Mueve las seis Paredes de hierro a las posiciones:

q, **o**, **r**, **i**, **a4** y **a6**.

Sección 32

Carabela en llamas:

Una vez en la cubierta de este barco, os dais cuenta de que las llamas han tenido aquí más tiempo para abrasar la madera, con lo que la situación es mucho más precaria. Los asaltantes añaden con despreocupación más combustible al fuego, tirando cada pedazo de papel que pueden encontrar en él, con lo que el barco está condenado a hundirse en el puerto. Tendréis que dedicar todo vuestro esfuerzo tan solo para evitar el mismo destino.

Reglas especiales:

Abre la puerta **2** (si está cerrada).

Al comienzo de cada ronda, pon 2 fichas de Daño junto al barco **b** en lugar de 1.

Mientras el barco **b** tenga menos de 12 fichas de Daño, un personaje adyacente a la librería **f** puede realizar una acción de Saqueo o renunciar a la acción inferior de una carta (descartándola en su lugar) para rescatar el Registro del Periplo.

Un personaje adyacente a las brasas calientes **g** puede renunciar a la acción superior de una carta (descartándola en su lugar) y retirar un cubo de agua de su tarjeta de personaje para retirar 8-P fichas de Daño del barco **b**.



Arquera bandido



Guardia bandido



Draco escupidor



Pieza de tesoro (x1)



Carbón ardiente (x5)



Columna de piedra (x3)



Librería (x1)



Sección de pared (x2)



Sección 34

Cueva congelada:

Al acercaros a la fisura en la realidad, que gira como un remolino, empezáis a tiritar. Estáis seguros de que hay más demonios de hielo al acecho al otro lado, pero no tenéis más remedio que entrar en su plano.

Una caverna repleta de estalagmitas congeladas y hielo negro os da la bienvenida con una ráfaga de aire gélido. Encontráis otro altar, una escultura glacial con una esfera azul cuyo interior se llena una y otra vez de fractales cristalinos que se disuelven para luego volver a aparecer.

Reglas especiales:

El Altar de ventiscas **f** tiene $(Px2)+N$ puntos de vida y Represalia **2**, Alcance **3**. Si la Adivina etérida termina su turno adyacente al altar, este es destruido. Cuando el

altar sea destruido, dejan de aparecer Demonios de hielo en las rondas en las que aparecería uno.



Demonio de hielo



Cristal (x2)



Estalagmita (x2)



Altar (x1)



Pasillo oscuro (x1)

Sección 33

A través del portal:

Os podéis imaginar la mirada de ira y desesperación en el rostro del propietario del León Durmiente, así que decidís que lo más prudente será seguir a la etérida a través de esta nueva fisura planar. Al otro lado, os halláis dentro de un globo que flota entre las estrellas. Es una vista que quita el aliento.

—Bienvenidos —dice con una sonrisa la etérida—. Lo siento, no me presenté antes... Me llamo Cassandra. En el transcurso de mis viajes, descubrí que en el interminable caos de la realidad a menudo se pueden extrapolar patrones universales. Cuando eres capaz de detectarlos, lo que podría parecer una casualidad fruto del azar se convierte en algo bastante predecible. Para algunos, puede parecer que leo el futuro, pero tan solo busco la correlación entre causa y efecto.

Cassandra camina mientras habla, acariciando varios objetos.

—Hace siglos, cuando desarrollé la suficiente confianza en mis dones, me di cuenta de que la Penumbra no había terminado con su tarea destructiva en este plano, así que yo y... otros tratamos de detenerla. No lo logramos, y llevo prisionera desde entonces, condenada a ver el plan de la corrupción desarrollarse sin una manera de intervenir. Hasta ahora.

Duda un instante.

—De modo que, aunque odio pedir os este favor cuando pienso en el peso que ya lleváis sobre vuestros hombros, he de deciros que necesito vuestra ayuda. Ya habéis logrado triunfar donde yo fracasé, pero la batalla no ha hecho más que empezar. Tenemos que acabar con la corrupción de una vez por todas.

Cassandra os mira expectante y asentís con la cabeza.

—¡Excelente! Nuestro primer destino es el Vacío. Hay una vasta biblioteca de textos de Bastian enterrada en las profundidades de las ruinas. Necesitaremos muchos de estos escritos para descubrir exactamente lo que la corrupción está planeando y cómo reaccionar **97**.

Cuando estáis a punto de objetar, ella se anticipa.

—Soy consciente de que la Vigilia ha acordonado la zona, pero dispongo de otros medios para llegar. Puedo llevarnos casi a cualquier parte, aunque es posible que de camino tengamos que pasar primero por algún otro lugar... navegar por el vacío infinito no es un asunto sencillo.

Nuevas reglas:

Separa los Eventos de Fisura del 01 al 10 del resto de las cartas, y luego barájalos para formar un mazo de eventos de Fisura. Cada vez que un escenario indique como enlace "Viaje dimensional", resuelve un evento de Fisura en lugar de uno de Camino.

Ponle como nombre a la Adivina etérida "Cassandra".

Nueva ubicación:

Saber ignoto **97** (A-17)

Sección 35

Santuario de Thelija:

Entráis en lo que parece ser un pequeño lugar de culto para una antigua diosa de la compañía, la solidaridad y la artesanía: Thelija. En dos grandes altares al otro lado de la sala hay expuestas elegantes tallas que representan gremios de herreros, carpinteros, marroquinos y joyeros que trabajan en algún gran proyecto. Hay incrustadas enormes gemas elementales en cada uno, pero una estatua de hermosa manufactura de la diosa bloquea vuestro camino. Sus brazos extendidos guían vuestras miradas a los glifos grabados en las paredes que os rodean.

Անո կառուցողները թիւն իրար ինչ-ինչ չափ
հարկէն բռն չհարկապէս, Վճարն Կրկնէ
Թիւն իրար թիւն հան զորմարմարն Կ Ե՛ր
Վարկարն Արարկարարն:

Al intentar inspeccionar más a fondo los glifos, se escucha un sonoro crujido en la estatua, que empieza a moverse alimentada por la energía de los altares que tiene detrás de ella. Al mismo tiempo, un zumbido mecánico os alerta de las medidas defensivas automatizadas que se han activado.

Reglas especiales:

El Cellisca savvas es el Avatar de Thelija.

Un personaje adyacente a los altares  o  puede dedicar una acción gratuita durante su turno para imbuir  o  respectivamente, si no están suprimidos.



Artillería
antigua



Demonio
de hielo



Cellisca
savvas



Demonio
de viento



Escombros
(x2)



Altar
(x2)



Sección de
pared (x2)

Sección 36

Conclusión (100):

Tras deshaceros de los últimos guardianes de las instalaciones, empezáis a rebuscar entre los restos. Encontráis muchos registros, varios planos de diseño y algunos artilugios mecánicos, pero ninguna investigación sobre el dispositivo de apertura de fisuras. Cassandra no puede ocultar la preocupación en su rostro.

—Supongo que es posible que hayamos pasado algo por alto.

Regresa al panel de control del pasillo central, pero luego sofoca un grito y señala un conjunto de glifos numéricos de gran tamaño en la pantalla, que claramente marcan una cuenta atrás.

—¡No nos queda mucho tiempo! Coged todo lo que podáis y larguémonos. Con suerte, encontraremos una nueva pista en otro lugar.

Hacéis acopio de todo lo que podéis, pero apenas pasan unos minutos antes de que vuelva a gritaros.

—¡Deprisa! ¡El contador ha llegado a cero!

Y justo entonces oís unos crujidos ominosos bajo vuestros pies. Un objeto pesado cae en algún lugar del subsuelo, provocando un espantoso eco. Toda la sala comienza a inclinarse y a colapsarse, y un líquido oscuro empieza a fluir desde el techo. Cassandra aparece a vuestro lado y abre una fisura que os saca de ahí justo cuando el techo iba a caer sobre vuestras cabezas.

Con todo el taller destruido, solo podéis esperar haber podido rescatar lo que necesitabais,

pero después de leer tres veces cada pliego de papel recuperado, os dais cuenta de que no estáis más cerca de ninguna pista sobre el dispositivo de Bastian.

Logro global:

El conocimiento es poder

Si este es el segundo logro de “El conocimiento es poder” que ha obtenido el grupo, lee la sección 27 de la página 10.

Recompensas:

El grupo elige uno de los siguientes objetos: “Gafas telescópicas” (Objeto 059), “Berbiquí antiguo” (Objeto 112), “Engranaje enigmático” (Objeto 125) O BIEN “Araña mecánica” (Objeto 126)

Sección 37

Ayudando a Diamara:

Tras estudiar el campo de batalla, podéis comprobar que los humanos están atrapados en una mala posición, expuestos y totalmente exhaustos. Proteger a su comandante será difícil, pero Diamara inspira fe en sus seguidores, pertrechada con una pesada armadura y blandiendo su hacha de dos manos con ferocidad. Aunque la batalla se ha vuelto en su contra, ella sigue adelante.

Las tropas humanas se alimentan de esta energía y ponen todo su empeño, apretando los dientes y lanzándose a la lucha. Su situación desesperada os inspira a uniros a ellos. Al fin y al cabo, ¿quién puede no sentir empatía por los desfavorecidos?

Empeñados así en la tarea de eliminar a Xangroth, el comandante valrath, y obtener su diario, demostráis vuestra lealtad a los humanos asaltando la posición de sus enemigos.

—No subestiméis a Xangroth —advierte Cassandra—. Es un formidable oponente que maneja varias armas con gran destreza. No es por casualidad o suerte que sea el comandante de esta fuerza.

Reglas especiales:

Todos los Guardias y Arqueros de la ciudad, así como Diamara, la Comandante humana, son aliados del grupo y enemigos de los demás tipos de monstruo.

Al comienzo de la primera ronda, todos los Guardias y Arqueros de la ciudad, además de Diamara, sufren N de daño y obtienen los estados VENENO  y HERIDA .

Al revelar las cartas de Capacidad de los monstruos, revela una para cada Comandante del mazo de Jefe.

Cuando muera Xangroth, el Comandante valrath, pon una pieza de tesoro objetivo en lugar de una ficha de Dinero.

Si Diamara muere, los jugadores pierden el escenario.

Objetivo del escenario:

Cuando todos los enemigos mueran y un personaje saquee la pieza de tesoro objetivo, lee la sección III de la página 36.

Sección 38

Conclusión (96):

Por fin lográis destruir el último altar y salís a trompicones del portal planar para acabar en el interior del León Durmiente, que está completamente patas arriba. La misteriosa etérida repara las fisuras que habéis cerrado mientras vosotros tratáis torpemente de ordenar los destrozos.

—No puedo agradeceros lo suficiente vuestra ayuda —dice—. Cuando al fin me liberé de mi prisión, supongo que era inevitable atraer la ira de mis captores. Sin embargo, ahora que hemos eliminado sus fuentes de energía, deberíamos estar a salvo por el momento.

Os quedáis estupefactos ante sus palabras.

—Llevo un tiempo observando vuestra lucha contra las criaturas de la corrupción. De hecho, vuestra victoria sobre la Penumbra es lo que me liberó, aunque ya ahondaré en ese tema luego.

Cuando pronuncia el nombre de vuestro terrible adversario se os erizan los pelos de la nuca. ¿Quién es esta mujer?

—Hay mucho que desconocéis sobre la historia de los etéridos —continúa—. Existen detalles que se me prohibió revelar, pero son tiempos difíciles y necesito ayuda desesperadamente. He visto lo que se avecina...

Hay una larga pausa mientras la etérida se detiene de repente para mirar al infinito. Cuando habla de nuevo, las palabras parecen venir de algún lugar fuera de su cuerpo.

—El lugar que llamáis el Vacío fue antaño la ubicación de una gran torre. Bastian la construyó para albergar a todos los que nos esforzábamos por ampliar los límites de nuestro conocimiento y comprensión. Cuando comenzó la Catástrofe, aquí fue donde la Penumbra echó raíces, y la torre y todos sus habitantes se dispersaron por el infinito entre los planos.

»Los que sobrevivimos, los que fuimos capaces de reformar nuestros cuerpos y mentes, nos

convertimos en los etéridos, eternos y sin hogar. Todos regresamos a este plano, pero quedarnos y ser testigos de la destrucción que trajo la Penumbra era una tortura. Juramos dejar que los crímenes de Bastian fueran olvidados por la historia. Fue en ese momento cuando nos dispersamos para emprender nuestros propios viajes.

La etérida vuelve de repente a concentrarse en vosotros.

—Pero venid, vayamos a un lugar más hospitalario y trataré de explicarlo todo.

Se da la vuelta y abre un portal.

Logro global:

A través del portal (lee la sección 33 de la página 12)
Añade los Eventos de ciudad y camino 82 a sus mazos

Recompensa:

10 XP para cada personaje

Sección 39

Otra vuelta de tuerca:

Activáis la placa de presión y el pasillo empieza a moverse. Sentís cómo la sala da un giro completo antes de desplazarse a la siguiente posición fija. No estáis seguros de si ha sido un error o a propósito. Mientras giráis con la sala, regresa aquella voz severa.

—El estancamiento del progreso es un dolor insoportable. ¿Cómo puede nadie conformarse con el conocimiento de un solo universo? Llegamos a lo más alto y nos hundimos en las profundidades, y con eso mis colegas parecen satisfechos. No les queda otra cosa que ver cómo su sentido del asombro se desvanece poco a poco al consolarse con las comodidades de lo físico. Yo, sin embargo, lo quiero todo. Los enigmas de este mundo no me bastan, busco lo que hay más allá. Algo me llama desde fuera de las fronteras de nuestro conocimiento.

Acabáis en una gran sala que debió ser alguna vez el vestíbulo del complejo. Ahora, sin embargo, la mayor parte de la estancia está sepultada bajo escombros y rocas. Afortunadamente, el interruptor que hay cerca de la entrada parece intacto; lo malo es que las defensas mecánicas parecen estar intactas también. Se giran y apuntan sus cañones al grupo.

Reglas especiales:

Gira la pieza F1a y pon la pieza 11b como se ve en la imagen. Abre las puertas 1

Cuando un personaje termine su turno en la placa de presión 9, retírala del tablero y retira una de las fichas numéricas que haya junto al marcador de ronda.

Enlaces de la sección:

Número de fichas	Placa de presión b	Placa de presión c
4	57 en la página 19	113 en la página 36
3	54 en la página 19	70 en la página 23
2	77 en la página 25	02 en la página 3
1	74 en la página 25	70 en la página 23
0	02 en la página 3	109 en la página 35



Sección 40

Tumba venerada:

—Esta sala sirvió como sepelio para nuestros eruditos prestigiosos —dice Cassandra—. Fueron enterrados junto con sus obras de mayor renombre. Por desgracia, una fuerza oscura les impidió descansar.

Reglas especiales:

Abre la puerta **9**.



Sección 42

Atrio colapsado:

Llegáis a un espacioso salón que parece ser la entrada original al taller. Las paredes están cubiertas de representaciones de hazañas tecnológicas, pero la mordedura del tiempo las ha erosionado, dejando los colores desvaídos y los adornos pulverizados. Aun así, las imágenes bastan para evocar algo en Cassandra, que las mira con profunda nostalgia y pena.

Además de este deterioro, un gran derrumbe ha sepultado la mitad de la sala bajo escombros intransitables. Estatuas rotas y otras obras de arte en ruinas están esparcidas por todas partes. No es hasta que empiezan a brillar con un aura espectral que os fijáis en los huesos aplastados bajo el techo colapsado. Unos espíritus enfurecidos se alzan de los polvorientos restos y os obligan a devolverles su reposo.

Reglas especiales:

Todos los Espíritus vivos tratan todas las piezas de terreno de pared como obstáculos normales, excepto porque deben seguir obediendo las reglas de línea de visión descritas anteriormente.

Enlaces de la sección:

Cuando un personaje termine su turno en la placa de presión **f** sin que haya otros personajes en la pieza N1b, lee la sección 05 de la página 3.



Sección 41

Un orbe de pesadillas:

Aunque apenas podéis ver un palmo por delante de vosotros, adivináis el contorno de un objeto en la oscuridad. Sentís la presencia de figuras sombrías, y sea cual sea el artefacto que tenéis delante, definitivamente no os quieren cerca de él.

Cassandra se acerca a vosotros con rostro sombrío.

—Debemos destruir esa cosa antes de que el creciente mal mine nuestra determinación.

Reglas especiales:

Al comienzo de cada ronda, mueve el disco de elemento de Oscuridad a la columna Fuerte. Al final de cada ronda, aparece un Demonio de noche normal si el grupo está compuesto por 2 personajes, o 1 de élite si está compuesto por 3 o 4 personajes, adyacente al altar **j**.

El altar **j** es la fuente de la oscuridad antinatural. Tiene $20+N+(2xP)$ puntos de vida.

Un personaje puede renunciar a la acción superior de una carta (descartándola en su lugar) para darle un EMPUJÓN **h** al pedrusco **h** y ponerlo sobre la placa de presión **i**. Si la placa de presión está ocupada, no se puede poner el pedrusco sobre ella.

Enlaces de la sección:

Cuando el pedrusco **h** esté sobre la placa de presión **i** al final de una ronda, lee la sección 93 de la página 30.



Sección 43

Paredes móviles:

Pisáis la corroída placa de presión y sentís cómo se hunde en el suelo con un chirrido. Unos engranajes se ponen en movimiento bajo vuestros pies y a continuación oís el eco de algo chirriando y raspando por los pasillos distantes. Un fuerte estruendo, acompañado por fuertes

vibraciones en el suelo, indica que algo gigantesco se ha desplazado en la sala principal. Miráis por la puerta para descubrir que la disposición de la sala ha cambiado completamente. Las paredes de hierro están ahora en diferentes posiciones, con lo que se han abierto nuevos pasadizos y cerrado otros.

—Dioses —cavila Cassandra—. Esto va a ser complicado. Tal vez sería prudente tomar notas.

Reglas especiales:

Dales la vuelta a las fichas numéricas de las puertas **4**, **6**, **8** y **9**.

Mueve las seis Paredes de hierro a las posiciones:

m, **s**, **p**, **a2**, **a4** y **a6**

Sección 44

Ayudando a Xangroth:

Estudiando el campo de batalla, podéis comprobar que los valrath llevan ventaja, pues han alcanzado una posición más fácil de defender al retirarse a una cueva cercana. Debería ser bastante fácil proteger a su comandante, Xangroth, que empuña un enorme arco con una puntería mortal.

No solo eso, sino que os fijáis en las numerosas cicatrices y el salvajismo de los ojos de los guerreros valrath. Su sangre demoníaca fluye con fuerza, y habría que ser muy estúpido para oponerse a ellos.

Empeñados así en la tarea de eliminar a Diamara, la comandante humana, y obtener su diario, demostráis vuestra lealtad a los valrath asaltando la posición de sus enemigos.

—No subestiméis a Diamara —advierte Casandra—. Es una líder muy capaz y ha reunido un ejército increíble bajo su mando.

Reglas especiales:

Todos los Salvajes y Rastreadores valrath, así como Xangroth, el Comandante valrath, son aliados del grupo y enemigos de los demás tipos de monstruo.

Al revelar las cartas de Capacidad de los monstruos, revela una para cada Comandante del mazo de Jefe.

Cuando muera Diamara, la Comandante humana, pon una pieza de tesoro objetivo en lugar de una ficha de Dinero.

Si Xangroth muere, los jugadores pierden el escenario.

Objetivo del escenario:

Cuando todos los enemigos mueran y un personaje saquee la pieza de tesoro objetivo, lee la sección 104 de la página 34.

Sección 45

Descifrando con Dominic:

Al entrar en el edificio de los Anales de la ciudad, rememoráis brevemente la primera vez que lo visitasteis, cuando los estantes estaban vacíos y solo una persona se ocupaba del lugar. Los pasillos están ahora llenos de libros, y es difícil encontrar a Dominic entre los numerosos visitantes que los hojean. Al cabo, lo encontraréis casi al fondo del edificio, conversando con un grupo sobre los matices de su obra, “La historia de Gloomhaven”.

Cuando Dominic os ve, la conversación termina abruptamente y se apresura a saludaros.

—Ah, mis queridos amigos, ¡bienvenidos! De hecho, estaba hablando de vosotros. ¿Cómo puedo ayudaros?

Le habláis sobre la Bóveda del saber y lo que encontrasteis en ella, incluida la extraña inscripción etérida.

—Esta bóveda me tiene intrigado, desde luego, pero por el momento voy a echar un vistazo a este mensaje en código, a ver qué puedo descifrar.

Se concentra en el pergamino con una mirada desconcertada en el rostro.

—Me he topado con textos similares antes, pero solo eran fragmentos...

Toma el papel y comienza a girarlo en todas las direcciones, para luego sacar una hoja en blanco y una pluma. Sosteniéndolo al trasluz, revisa el pergamino y toma un par de notas.

	= ld		= sp
	= pa		= nf
	= ha		= ve
	= mi		= ly

Sección 46

Giro rápido:

Tras activar el control de rotación, os sorprendéis de la velocidad a la que el suelo se mueve debajo de vosotros. Perdéis el equilibrio y acabáis impactando contra la pared cercana. Antes de que podáis recuperaros, la rotación se detiene igual de rápido, arrojándoos contra la pared opuesta. Una experiencia muy desagradable.

Mientras os frotáis los moretones, comenzáis a preguntaros si tal vez la naturaleza errática de esta sala giratoria no es solo fruto de

su mal estado. Tal vez reacciones como esta eran intencionadas, como parte de las “medidas defensivas” contra intrusos como vosotros. No os queda otra que resignaros a sufrir más magulladuras.

Reglas especiales:

Gira la pieza F1a y pon la pieza B3b como se ve en la imagen. Abre las puertas

Cuando un personaje termine su turno en la placa de presión retírala del tablero y retira una de las fichas numéricas que haya junto al marcador de ronda.

Enlaces de la sección:

Número de fichas	Placa de presión	Placa de presión
4	109 en la página 35	57 en la página 19
3	54 en la página 19	70 en la página 23
2	02 en la página 3	74 en la página 25
1	77 en la página 25	54 en la página 19
0	57 en la página 19	109 en la página 35



Espiritu viviente



Placa de presión



Trampa de INMOVILIZACIÓN (x2)



Trampa de daño (x1)



Pedrusco (x1)



Pedruscos grandes (x1)

Sección 47

Sala de los horrores:

Subís lo que os parecen unos tramos de escaleras interminables, pero en lugar de ser agotadora, la experiencia surge el efecto contrario. La torre os renueva, animándoos a ascender por ella y leer la historia que tiene que contar.

“Y de este modo, Elham reunió todo lo que pudo, capturando la belleza del mundo y encerrándola dentro”. Más palabras aparecen en los muros a medida que ascendéis. “Y aunque toda esa vida fue preservada, la belleza no duró. Atrapado en esta jaula dorada, despojado de la libertad, todo lo que una vez fue puro se corrompió. La felicidad se convirtió en dolor, la serenidad en terror y la belleza en monstruosidad”.



Reglas especiales:

Todos los personajes recuperan todas sus cartas de la pila de descartes y hasta 1 de su pila de pérdida. Coloca los personajes en las ubicaciones iniciales y todas sus invocaciones activas en los hexágonos vacíos más cercanos a su dueño.

Enlaces de la sección:

Cuando todos los personajes hayan ascendido las escaleras ②, retira todos los componentes del tablero y lee la sección 103 de la página 34.



Sección 48

Conclusión (107):

Estáis en pie sobre la última horda de infestores muertos, observando la carnicería que habéis provocado. Solo trataban de defender su hogar, lo que deja un ligero regusto amargo en vuestra victoria. No solo eso, sino que empezáis a sospechar que habéis pasado por alto algo crucial mientras explorabais este laberíntico taller. Sin nada más que descubrir, os

habéis quedado sin pistas sobre la ubicación de la siguiente pieza del dispositivo.

Buscáis en las habitaciones una vez más, pero no encontráis ninguna pieza metálica que os llame la atención. Ya estáis sin fuerzas cuando Cassandra os da las malas noticias.

—Creo que sigo sin poder recurrir al viaje dimensional debido a esta aura protectora —admite—. Me parece que nuestra mejor opción para salir de aquí es a través de uno de esos túneles repletos de basura.

Dos horas más tarde, cubiertos de un líquido marrón maloliente, emergéis de un estrecho túnel bajo las raíces de un árbol, iluminados de nuevo por la luz del día en una colina de la costa. Por suerte, no os encontrasteis con más infestores enfurecidos, pero lo que habéis sufrido ha bastado para que juréis no volver nunca más.

Recompensa:

5 XP para cada personaje

Sección 49

Piezas de un artefacto 3/3:

Os sentís muy satisfechos con vosotros mismos tras haber reunido las tres piezas del dispositivo de apertura de fisuras. Encajan bien, pero para conectarlas completamente entre sí necesitaréis diversos cables y los conocimientos técnicos adecuados. Por suerte, ambos recursos abundan en el Barrio Mixto. Encontráis una tienda y entráis.

—¿Dónde está esa condenada palanca? —mal dice una voceilla desde detrás de una enorme pila de chatarra.

Mirando alrededor, os preguntáis si tal vez tomasteis el desvío equivocado en algún momento.

Cassandra, imperturbable, agarra un largo cilindro de plata y camina a la parte posterior

del mostrador para ofrecérselo a un nervioso quatryl.

—¿Es esto lo que estás buscando?

—Pero bueno, ¿dónde se había escondido? —pregunta el Quatryl, asombrado—. Seguro que me habría pasado la mitad del día buscando esto, y va una elegante etérida, entra y bam... ¡Estoy impresionado! —Le quita la palanca a Cassandra y la coloca en una pila diferente—. En fin, ¿Qué os trae a mi tienda?

Le enseñáis al artesano las piezas del dispositivo, explicándole cómo hay que ensamblarlo. Sus ojos se abren de par en par al ver los intrincados mecanismos, y en cuestión de minutos ha despejado su banco de trabajo y está trabajando con denuedo.

Esperáis pacientemente en la tienda mientras Cassandra da vueltas, recolocando aparatos y

cachivaches de los distintos montones. Después de una hora, el quatryl se vuelve hacia vosotros, pero el dispositivo aún no está ensamblado ni de lejos.

—Esto podría llevarme un tiempo, pero espero que sepáis que no va a funcionar de todos modos —advierte el manitas—. No sin una fuente de energía muy poderosa, algo más formidable de lo que jamás haya visto.

—Ah, claro —dice Cassandra—. Disculpa, se me debe haber pasado por alto, pero no hay de qué preocuparse. Creo que podemos conseguirte una ⑪②. Por favor, sigue trabajando en el dispositivo hasta que volvamos.

Nueva ubicación:

El fondo del asunto ⑪② (E-16)

Sección 50

Giro lento:

La placa de presión se hunde en el suelo y la maquinaria vuelve a la vida. Esta vez, sin embargo, el movimiento parece durar años. Os apoyáis contra la pared con impaciencia.

A vuestro alrededor, la voz severa resuena una vez más.

—La tranquilidad es un bien preciado del que carecemos. Sufrimos el acoso constante de personas suplicando que informemos sobre

nuestras últimas averiguaciones. Ella trabajó día y noche para satisfacer tus necesidades y cumplir tus deseos. En su afán, al borde del agotamiento, se le pasó por alto un paso vital y perdió la vida. Ella no tuvo la culpa. Te culpo a ti.

Reglas especiales:

Gira la pieza F1a y pon la pieza B2b como se ve en la imagen. Abre las puertas 1

Cuando un personaje termine su turno en la placa de presión **f** retírala del tablero y retira una de las fichas numéricas que haya junto al marcador de ronda.

Enlaces de la sección:

Número de fichas	Placa de presión b	Placa de presión c
4	70 en la página 23	77 en la página 25
3	02 en la página 3	74 en la página 25
2	109 en la página 35	57 en la página 19
1	74 en la página 25	113 en la página 36
0	113 en la página 36	54 en la página 19



Espíritu vivo



Placa de presión (x1)



Trampa de INMOVILIZACIÓN (x1)



Trampa de Pedrusco dañado (x2)



(x1)



Pedruscos grandes (x1)



Sección 51

Conclusión (115):

Cuando tenéis a la manifestación casi sometida, Cassandra grita.

—¡Ahora! ¡El golpe de gracia!

Atacáis a la corrupción con todo lo que tenéis. Sus zarcillos se disuelven, y la masa de pura oscuridad en su centro cae el suelo con un tremendo golpe. Grilletes etéreos salen disparados de los altares, envolviendo la negrura sin forma. Cassandra conjura una red de cables azules brillantes, que se extienden sobre su superficie pulsante para unirse a las cadenas.

En un intento salvaje de liberarse, la corrupción hace acopio del poder que le queda para alimentarse, absorbiendo a sus secuaces hasta que ellos también quedan asimilados en la sombra pulsante.

Pero eso no es suficiente. Las ataduras se mantienen firmes y la masa se hace cada vez más pequeña bajo el peso, con su poder prácticamente agotado. Al fin, todo ha terminado.

Sin embargo, vuestro alivio no dura mucho. Las rocas sobre las que os apoyáis comienzan a desmoronarse, agrietándose para luego precipitarse en pedazos hacia el reino corrupto que os rodea. Ahora que este plano ha quedado aislado del resto de la existencia, os dais cuenta de que

este también será vuestro final. Cautivados por la enfervorecida cruzada de Cassandra para destruir la corrupción, no pensasteis en lo que ocurriría después. Tal vez ella tampoco.

—¿A qué estáis esperando? —grita Cassandra sobre la cacofonía de las piedras cayendo y señala un portal a su lado que va menguando poco a poco—. Lo creé justo antes de que el sello se completara, y se está cerrando rápidamente. ¡Deprisa!

Corréis con todas vuestras fuerzas, saltando por encima de los abismos cada vez más amplios que se interponen entre vosotros y vuestra vía de escape. Cassandra salta dentro del portal y vosotros detrás de ella en el último momento.

El universo empieza a cambiar a vuestro alrededor y, de repente, os chocáis de cara con el suelo de madera empapado de cerveza de un bar, rompiendo varias sillas en la caída.

—Justo donde os encontré —comenta la suave voz de Cassandra, desde algún lugar por encima de vuestras cabezas. Miráis a vuestro alrededor y, en efecto, aunque en este momento sus rostros son muecas de sorpresa e incredulidad, reconocéis a muchos de los clientes habituales del León Durmiente. Cassandra extiende un brazo para ayudaros a levantaros.

—No puedo creer que lo hayamos conseguido —dice sonriendo—. Sí, se supone que puedo

predecir el futuro, pero esto que hemos hecho se escapa a toda comprensión. Ha sido un milagro.

Le hacéis señas al camarero para que os sirva una ronda de bebidas y os sentáis con una tremenda sensación de satisfacción. Sin embargo, la expresión de Cassandra se vuelve lúgubre, y ella no hace ademán de moverse.

—Tenéis toda mi gratitud por todo lo que habéis hecho —comienza a decir—, pero me temo que es hora de despedirnos. Nuestros futuros ya no dependen los unos de los otros, y hay alguien que lleva esperando mi atención demasiado tiempo.

Con un vacilante movimiento de su muñeca, Cassandra crea un último portal.

—Disfrutad de vuestras bebidas —dice mientras lo cruza.

Lo haréis. Por el Roble que lo haréis.

Logro global:

Lazos cortados

Recompensas:

+3 de reputación

+1 de prosperidad

Retira la Adivina etérida

Añade los Eventos de ciudad y camino 83 a sus mazos

Sección 52

El primer portal:

Hail llega al primer portal y suspira.

—Esos malditos estorbos son demasiado numerosos. Tengo mucho que hacer, ya sabes. No puedo pasarme todo el día de aquí para allá cerrando cientos de fisuras para hacerle un favor a una princesita llorona.

—Solo serán cuatro —responde Cassandra—, después serás libre para retomar cualquiera que sea esa búsqueda de la iluminación en la que estás metida.

—¡Ja, ja! —se ríe Hail, concentrando sus energías en la fisura dimensional—. ¡Al final sí que tienes sangre en las venas! Y yo que pensaba que eras una mosquita muerta.

El portal se ensancha, y a través de él veis las costas al norte del Mar Perdido. Más acechadores emergen de las aguas heladas y empiezan a arrastrarse hacia vosotros, pero antes de que puedan cruzar, el portal se colapsa sobre sí mismo, desvaneciéndose con un chisporroteo.

—Nunca me han gustado esas cosas —dice Hail con un bostezo.

Reglas especiales:

Sustituye el orden de aparición de monstruos original por este orden: **2** **3** **4** y empezar de nuevo por el **2**.

Hail **a** se mueve ahora en dirección al portal **2**.

Enlaces de la sección:

Cuando Hail entre en el portal **2** lee la sección 79 de la página 26.

Sección 53

Un camino empinado y rocoso:

Sin inmutarse, la caravana sigue adelante. Tratáis de mantener el ritmo, pero toda esta lucha os está afectando y Cassandra parece más agotada que nunca. El desánimo cunde cuando os acercáis a una abertura entre dos paredes rocosas, donde será difícil de contrarrestar la desventaja del terreno natural, sobre todo porque la mayoría de los guardias orquídeos no están mucho mejor que vosotros. Sin embargo, os preparáis para lo peor y no os sorprendéis cuando más atacantes cargan contra vuestra posición.

Lo que sí os sorprende es que algunos se dirijan directamente a la caravana, haciendo caso omiso de los ataques de los guardias. Parece que están decididos a destruir todo lo que haya en el carruaje, cueste lo que cueste.

Reglas especiales:

3 monstruos cualquiera vuelven a aparecer (si es posible) en la sala anterior. Estas apariciones son normales si el grupo está compuesto por 2 personajes, o 2 normales y 1 de élite si está compuesto por 3 o 4 personajes.

A partir de la próxima ronda, todos los monstruos de élite tratarán la caravana orquídea **a** como si tuviera iniciativa 01 en lugar de 99.



Sección 54:

Pasa a la sección 50 de la página 18.

Sección 56

Paredes móviles:

Reglas especiales:

Dales la vuelta a las fichas numéricas de las puertas **1** **2** **5** y **7**.

Mueve las seis Paredes de hierro a las posiciones:

m **q** **s** **a2** **a4** y **a5**

Sección 57:

Pasa a la sección 71 de la página 24.

Sección 55

Conclusión (98):

Os tomáis un momento para ver la barcaza hundirse en la Bahía del Comerciante, envuelta en llamas y humo. Aunque no habéis recuperado el Registro de Transacciones, al menos habéis conseguido el otro.

Cassandra desenrolla rápidamente el pergamino y ojea su contenido, que detalla el papel de los orquídeos en la fundación de Gloomhaven y hace hincapié en sus caravanas de suministros y rutas a la ciudad. Además, incluye una lista de los hallazgos en las ruinas que había bajo los cimientos de Gloomhaven, los acontecimientos políticos más relevantes de sus primeras décadas y las incursiones de los salvajes inox y los infestores. El relato sobre una caravana que llevaba algo de gran importancia destaca particularmente, ya que nunca llegó a su destino.

—Uhm, esto valdría la pena investigarlo —comenta Cassandra—. Es prácticamente una pequeña nota a pie de página de los tiempos en los que Gloomhaven aún estaba en construcción, pero puedo percibir la mano de la corrupción leyendo entre líneas. Tenemos que averiguar por qué ese cargamento era tan importante **103**.

Nueva ubicación:

En el lugar oportuno **103** (H-8)

Logro global:

El conocimiento es poder

Si este es el segundo logro de "El conocimiento es poder" que ha obtenido el grupo, lee la sección 27 de la página 10.

Recompensas:

Cada personaje obtiene 5 de oro +1 de reputación

Sección 58

Conclusión (109):

Apaciguar a dos fuerzas con una historia tan lúgubre no es exactamente un juego de niños, pero lo hacéis lo mejor que podéis. Al cabo, los comandantes regresan, trayendo el orden al caos. Los supervivientes murmuran sobre figuras translúcidas en la niebla que los incitaban a la violencia.

—¿Así que la corrupción continúa ejerciendo su influencia aquí también? —exclama Cassandra—. No puedo decir que me sorprenda.

Si “La ayuda de Xangroth” (Grupo) está completo, lee lo siguiente:

—¡Buena, jamás imaginé que volvería a veros, sabuesos sedientos de sangre! —dice entre risas Xangroth cuando os acercáis. Tiene muchas más cicatrices que la última vez que lo visteis—. Los años de guerra no han sido amables conmigo, ¡pero a vosotros no parecen haberos afectado en absoluto!

Cuando le interrogáis sobre su reunión con Naaret, adopta un aire solemne.

—Me abrió los ojos a una nueva forma de ver el mundo. Mi pueblo debe conocer su corrupto legado para poder sobreponerse a él. En cuanto a vuestro amigo, se fue con otros de su especie, aunque no parecía muy feliz.

Si “La ayuda de Diamara” (Grupo) está completo, lee lo siguiente:

—¡Vosotros otra vez! —Diamara, pertrechada con su armadura, se dirige a vosotros con aire de agitación—. ¿Venís a entrometeros aún más en mis asuntos? ¡Exponed vuestras intenciones de inmediato!

Os explicáis lo mejor que podéis, dadas las extrañas circunstancias de vuestro encuentro, e inquirís sobre su reunión con Naaret.

—Esperemos que sus palabras puedan traer la paz a este conflicto —dice Daimara—. Debemos pactar con los valrath para que los dos bandos no nos acabemos aniquilando mutuamente. Vuestro amigo desempeñó un papel decisivo para llegar hasta el punto en el que nos encontramos. Me hubiera gustado llevarlo a Roble Blanco, pero se le unieron otros de su especie y, aunque con reservas, se marchó con ellos. Desapareció de la misma manera en la que apareció.

De lo contrario, lee:

Os acercáis cordialmente a los dos comandantes y preguntáis qué fue de Naaret.

—Después de su discurso, otros de su especie aparecieron. No pudimos escuchar lo que dijeron, pero sonaba a que estaban discutiendo. Se marchó con ellos, pero parecía angustiado por algo.

Lee esto siempre:

—¡Más etéridos corruptos! —exclama Cassandra, claramente molesta—. Debí irse con ellos sin rechistar para evitar un derramamiento de sangre. Lo seguiremos a donde lo hayan llevado, sea donde sea, y se me ha ocurrido cómo hacerlo 113.

Nueva ubicación:

El hilo perdido 113 (H-16)

Recompensas:

10 XP para cada personaje
“Amuleto protector” (Objeto 052)

Sección 59

Conclusión (98):

Os tomáis un momento para ver la carabela hundirse en la Bahía del Comerciante, envuelta en llamas y humo. Aunque no habéis recuperado el Registro del Periplo, al menos habéis conseguido el otro.

Cassandra desenrolla rápidamente el pergamino y ojea su contenido. Detalla los acuerdos comerciales de los orquídeos con otras razas, su colaboración con los quatrlys en las ciudades más importantes, y todos los cargamentos que han transportado recientemente a Gloomhaven, la mayoría de los cuales parecen proceder de un puerto comercial bastante grande al otro lado del Mar Brumoso llamado Puerto de Velcyll. Es un lugar famoso por comerciar no solo con bienes, sino también con información y secretos. Ni que decir tiene que os interesa viajar allí y husmear un poco 102.

Nueva ubicación:

Bazar del saber 102 (M-19)

Logro global:

El conocimiento es poder

Si este es el segundo logro de “El conocimiento es poder” que ha obtenido el grupo, lee la sección 27 de la página 10.

Recompensas:

Cada personaje obtiene 5 de oro
+1 de reputación

Sección 60

Sello de repulsión:

Entráis en el túnel y un entramado de cristales brillantes sobre vuestras cabezas comienza a vibrar con una frecuencia desconcertante. Las ondas de sonido hacen temblar vuestros cráneos, haciendo que perdáis el equilibrio y que todo lo que os rodea parezca ligeramente fuera de lugar. Hasta el más mínimo empujón os podría mandar volando hacia lo desconocido.

Todas las vibraciones emanan de un mismo punto, un sello de poder blanco y brillante. Resulta evidente que no quiere que os acerquéis.

Reglas especiales:

Abre la puerta 2 (si está cerrada).

Hasta que el sello a de esta sala sea destruido, cuando cualquier monstruo de esta sala sufra daño por un ataque y no muera, ese monstruo realiza “EMPUJÓN 2” tomando como objetivo a su atacante.



Sección 61

Descifrando con la Vigilia:

Por lo general, procuráis manteneros a una distancia prudente del Vacío cuando os ocupáis de vuestros asuntos en Gloomhaven, pues no hay día que no os traiga recuerdos sobre la monstruosidad que contuvo. Hoy, sin embargo, os acercáis a la zona.

Aunque ahora está desprovista de cualquier poder siniestro, está acordonada por la Vigilia, que aparentemente investiga el lugar para obtener más pistas sobre los acontecimientos allí producidos. Se desconoce el alcance de su propósito, pero seguro que saben más de lo aparentan.

Solicitáis audiencia con el jefe de los investigadores y esperáis unas horas mientras se transmiten mensajes de aquí para allá y la rueda de la burocracia gira lentamente.

—Y bien, ¿qué es lo que queréis? —dice un hombre enjuto con uniforme de la Vigilia, que os mira fijamente mientras os conduce bajo una nutrida escolta hasta una tienda de campaña cerca de la entrada subterránea—. Normalmente, no se permite a ningún ciudadano acercarse a este sitio, pero me dicen que podríais haber tenido algo que ver con su neutralización, así que os concederemos esta gracia.

Improvisáis una historia sobre cómo os encontrasteis con los glifos etéridos y le entregáis una copia de la escritura. Gruñe con leve sorpresa y se gira para sacar un papel de una pila gigante de su escritorio. A continuación, coteja sus notas con el papel que le habéis entregado.

—Sí, definitivamente es la misma escritura, aunque hemos encontrado versiones mucho más simples. Hasta ahora solo hemos podido traducir por completo una palabra, pero nos vendría bien una copia de esto para nuestros registros.

Acceptáis y él garabatea una nota en vuestro papel y os lo devuelve.

—Aquí tenéis. De verdad que esa es toda la ayuda que os puedo ofrecer. Ahora, por favor, marchaos.

A H E A H O C E Y E S A E S E A
probablemente: "atesoraría"

Sección 62

Esplendor mecánico:

Con la fuente de energía en la mano, regresáis a la tienda del manitas, solo para encontrar la puerta cerrada a cal y canto.

—¡No hay nadie en casa! —responde una voz temblorosa al otro lado—. ¡Largaos!

—Supongo que a nosotros sí nos dejarás entrar —responde Cassandra—. Soy la "elegante etérida" y tenemos asuntos que tratar contigo.

—¡Nada de etéridos! —grita el Quatryl—. ¡Definitivamente no pienso abrirle la puerta a ningún etérido! Vino uno a mi tienda antes, buscando un artefacto. Dijo que había estado mirando en todas las tiendas de manitas de Gloomhaven y que pensaba prenderle fuego a todas hasta que lo encontrase. ¡Le dije que no sabía nada y el tipo me rompió cuatro dedos!

—¿Le diste el dispositivo? —pregunta Cassandra pregunta, claramente preocupada.

—Por supuesto que no —responde el Quatryl—, pero eso no me va a ayudar con los dedos ahora, ¿verdad? ¡Cuatro! ¡Es la mitad de los que tengo!

—Somos los que te trajimos el artefacto para arreglarlo —explica Cassandra—. Déjanos entrar y te curaremos esos huesos rotos. Cuando instales la fuente de energía que hemos recuperado, podrás dejar atrás todo este embrollo y nos aseguraremos de que no vuelvas a tener problemas.

Hay una larga pausa y luego la puerta se abre lo suficiente como para que podáis ver al manitas mirándoos.

—Ah, sí, ahora os recuerdo a todos. Bien. Curadme las manos, terminaré el aparato y luego espero no volver a ver a otro etérido en la vida.

Abre la puerta de par en par y, después de que Cassandra le cure los dedos, despeja una vez más su banco de trabajo. Hurga en varios montones murmurando para sí mismo hasta que suelta un grito de celebración y sostiene el dispositivo montado. Le entregáis la fuente de energía y en cuestión de minutos la instala. Un núcleo brillante dentro de una serie de anillos concéntricos que giran en un patrón complejo pero fascinante.

—Esto debería replicar a la perfección el dispositivo de Bastian —asegura Cassandra—. Si instalamos las salvaguardias necesarias, por supuesto, desde ahora podremos viajar con menos complicaciones a través de los planos. Deberíamos poder usarlo para rastrear dónde se esconde la corrupción.

Recompensa:

"Dispositivo de apertura de fisuras"
(Objeto 162)

Sección 63

Conclusión (101):

En un último esfuerzo desesperado, reunís las fuerzas que os quedan para hacer pedazos la esfera de oscuridad. El impacto envía una última onda expansiva de energía maligna, que reduce a escombros el altar.

—Seguramente se trataba de otra fuente de poder de la corrupción —asevera Cassandra—. Me alegro de habernos librado de ella.

La niebla que queda a vuestro alrededor se disipa lentamente, y cuando salís comprobáis que el agua ahora fluye con claridad cristalina. Enjuagáis la sustancia negra de vuestras botas y bebéis con las manos del arroyo purificado antes de volver a Gloomhaven.

La Guardiania inox os está esperando en el León Durmiente, ansiosa por escuchar noticias sobre vuestra misión. El alivio es evidente en

su cara cuando le habláis de vuestro éxito. Os entrega un pequeño saco de monedas como agradecimiento personal y dos viejos tomos de los archivos del Santuario del Gran Roble antes de irse.

—Costó un poco convencerla —dice con una sonrisa Cassandra—, pero mientras estabais perdidos en vuestras bebidas, accedió a prestarnos estos tomos por un tiempo como parte del pago.

Comienza a hojear los libros, entrando en trance mientras lee.

—Es prudente cuidar a quienes protegen el conocimiento del pasado... sus registros pueden narrar una historia que habréis visto con vuestros propios ojos...

El rostro de Cassandra parpadea por un momento lleno de duda y preocupación. Os preguntáis qué eventos futuros ha visto y si será inútil tratar de cambiarlos ¹⁰⁸ ¹⁰⁹.

Nuevas ubicaciones:

Prólogo del fin ¹⁰⁸ (O-1)
Epílogo de una guerra ¹⁰⁹ (N-4)

Logro global:

El conocimiento es poder
Si este es el segundo logro de "El conocimiento es poder" que ha obtenido el grupo, lee la sección 27 de la página 10.

Recompensas:

El grupo obtiene 20 de oro colectivas
+1 de reputación
+1 de prosperidad

Sección 64

Catacumbas inundadas:

La placa de presión cede ante el peso de la roca y se encaja en el suelo, pero la gran puerta que tenéis delante permanece cerrada a cal y canto. Un instante después, el suelo retumba debajo de vosotros, desestabilizándoos y haciéndoos caer de costado. Aterrizáis con un chapoteo en el espeso lodo oscuro mientras la pared cercana se abre, revelando un pasadizo hacia la cripta cavernosa.

A lo lejos, escucháis agua corriendo y voces que gimen y se quejan. Hay dos pequeños barriles en mitad de las catacumbas allí donde el agua de lluvia se acumula tras filtrarse por los agujeros del techo. Muy pronto, el agua se los llevará.

Reglas especiales:

Pon pasillos oscuros **e** como se ve en la imagen, conectando las dos habitaciones.

Pon un barril en cada pieza de agua **f**. A partir de la siguiente ronda, al final de cada ronda, ambos barriles se mueven dos hexágonos por las piezas de agua hacia la pieza de agua **g**.

Los barriles pueden moverse por hexágonos ocupados por figuras, pero no terminar su movimiento en un hexágono ocupado. Cuando uno de los barriles entre en el hexágono con la pieza de agua **g** retíralo del tablero.

Un personaje puede realizar una acción de saqueo mientras esté adyacente a un barril para retirarlo del tablero y obtener 3 fichas de dinero.

Ninguno de los cadáveres vivos se ve afectado por el terreno impracticable.

Enlaces de la sección:

Cuando un personaje abra la puerta **2** lee la sección 72 de la página 24.



Sección 65

Conclusión (Desafío):

Elham os mira con los ojos abiertos de par en par cuando asestáis el golpe de gracia. Su boca se abre y escucháis un débil susurro antes de que se descomponga en un montón de ceniza fina y blanca. Parece como si hubierais purificado el lugar de su corrupción.

Un estruendo recorre las paredes negras y, piedra por piedra, se convierten en mármol blanco. El techo se desvanece para revelar un cielo nocturno repleto de brillantes constelaciones. Al menos una cosa en este lugar conservó su pureza.

Después de contemplar la belleza del cielo, miráis la sala y encontráis un pedestal con una tablilla de piedra. Igual que en las otras ocasiones, unas palabras comienzan a materializarse.

“Benditos seáis por purificar este lugar contaminado por mis pecados. Aunque no existe agradecimiento alguno que pueda hacer justicia a vuestros actos, os ofrezco el contenido de mi tesoro e imagino que las estrellas os darán las gracias a su manera”.

Tan pronto como termináis de leer, un zumbido de tonalidad brillante y cristalina penetra en vuestros oídos. Vuestra mirada se dirige una vez más hacia arriba, donde las estrellas comienzan a brillar en diferentes tonalidades, resaltando las diversas constelaciones que se usan para medir el paso del tiempo. Las que más brillan coinciden con aquellas que destacaban en la bóveda celeste cuando nacisteis. A medida que su luz se hace más intensa, sentís una inmensa cantidad de energía fluir por vuestros cuerpos que os llena de poder renovado. Con vuestra determinación más firme que nunca, os marcháis de la torre y selláis la puerta detrás de vosotros para siempre.

Logro de grupo:

La belleza de la libertad

Recompensas:

Cada personaje obtiene 15 de oro

Cada personaje obtiene 1 ✓

Todos los personajes pueden añadir una nueva carta de su clase a su reserva de cartas activas. La carta seleccionada debe tener un nivel igual o inferior al nivel del personaje menos 2.

Sección 66

Una sonrisa sarcástica:

Con risa malévola, el Vacuo desaparece de vuestra vista para reaparecer en otro lugar del callejón. La mayoría de sus cicatrices han desaparecido, pero su sonrisa condescendiente permanece.

—Pobrecitas presas delirantes, todavía se piensan que pueden

dar caza al cazador. ¡Asumid vuestro papel en esta cacería y huid de mi ira!

Reglas especiales:

Abre las puertas **1** (si están cerradas) y lee la sección 67 de la página siguiente (si no la habéis leído aún).

Teletransporta **1** el Vacuo al hexágono **1** (o el hexágono vacío más cercano). Retira todos los estados negativos del Vacuo, que se cura la

mitad de su valor máximo de puntos de vida (redondeado hacia arriba). Ahora se considera que tiene Escudo **1** y añade Ataque **+1** a todos sus ataques. Sigue sin poder reducirse al Vacuo a menos de 1 punto de vida.

Enlaces de la sección:

Si el Vacuo queda reducido a 1 punto de vida otra vez, lee la sección 128 de la página 40.

Sección 67

Enerucijada en el callejón:



Un cruce de caminos ofrece tres rutas diferentes hasta la puerta de entrada de la ciudad. A vuestra izquierda, una os llevaría por una estrecha callejuela que da toda la vuelta a la manzana. El camino del medio parece obstruido, pero podría haber una forma de pasar. La ruta más directa, sin embargo, es la de la derecha, que pasa por un viejo parque descuidado. El lugar es infame por ser el punto de encuentro preferido por algunos criminales despiadados para desarrollar sus actividades nocturnas.

Enlaces de la sección:

La primera vez que un personaje abra una puerta:

- 2 lee la sección 81 de la página 27.
- 3 lee la sección 106 de la página 35.



Fuente (x1)



Sección de pared (x1)



Explorador etéreo



Duende negro



Demonio de noche



Pieza de tesoro (x1)



Trampa de daño (x2)



Trampa de DESARME y MALDICIÓN (x4)



Agua (x8)

Sección 68

La voz de la historia:

Colocáis el último elemento en uno de los resonadores y comienzan a zumbiar juntos en una frecuencia armoniosa. A juzgar por todos los indicios, habéis descubierto la colocación adecuada. Las corrientes de energía confluyen en el centro de la sala y un haz de luz sale disparado hacia una de las paredes. Allí, el suelo se eleva hasta convertirse en un conjunto de escaleras y el techo da paso a una nueva puerta.

El color de los ojos de Cassandra se oscurece de repente y su expresión se vuelve vacía. Perdida en recuerdos que no son los suyos, habla con una profunda y extraña voz masculina:

—Ashtar, tu poder queda dividido y quebrantado por mi diseño. Thelija, convierto tu fuerza en polvo por medio de las maravillas de la tecnología. Nyema, la eterna cacería termina aquí para ti. Eliador, el conocimiento que una vez recopilaste, ahora lo hago mío.

»Sois todos mitos de una época pasada, conjurados a partir de conceptos obsoletos por mentes primitivas. El poco poder que os queda, lo he tomado para crear mi dispositivo. Con él, quebranto el día y la noche. Las estrellas están ahora a mi alcance.

»Encierro mis secretos en este lugar para protegerlos de miradas indiscretas. Que se desvanezcan en polvo igual que vuestros legados.

La voz se calla, y Cassandra cae al suelo, claramente traumatizada por la experiencia. Después de un momento que se os antoja eterno, recobra la compostura y se pone de pie.

—Continuemos...

Reglas especiales:

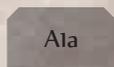
Pon una pieza de escaleras en **k** y una pieza de puerta en el hexágono a su izquierda.

El objetivo del escenario ha cambiado. Abre esta nueva puerta para revelar el nuevo objetivo del escenario.

Enlaces de la sección:

Cuando un personaje abra la nueva puerta, lee la sección 133 de la página 41.

Nuevas piezas de tablero:



A1a



Escaleras (x1)

Colocación:



Sección 69

Conclusión (M2):

Mientras lucháis por alinear los haces, las máquinas defensivas del laboratorio dejan de moverse lentamente, aparentemente privadas de energía. Al principio os parece una bendición, pero luego los haces de energía parpadean y se apagan también, con lo que vuestros esfuerzos han sido en vano.

Cassandra revisa un panel de control cercano, pero no da resultado.

—Han drenado la energía de esta instalación —concluye; la decepción es evidente en su voz—. Hemos tardado demasiado. No hay forma de volver a encender esto de nuevo, así que lo único que queda por hacer es volver con el manitas y darle las malas noticias. Todo nuestro trabajo en el dispositivo de apertura de fisuras no ha servido para nada.

Recompensas:

El grupo obtiene 25 de oro colectivas
5 XP para cada personaje
Cada personaje obtiene 1 ✓

Sección 70:

Pasa a la sección 46 de la página 16.

Sección 71

Rotación silenciosa:

Pisáis de nuevo una placa de presión y el mecanismo gira silenciosamente, rotando la sala con un ritmo constante. No estáis seguros de por qué ha funcionado tan bien esta vez, pero de lo que no cabe duda es de que este breve respiro es bienvenido.

Notáis que los glifos de la pared se mueven y la voz regresa.

“Las brillantes gemas del cielo nocturno están fuera de nuestro alcance. Brillan como si una fuente de luz estuviese refractándose en su interior. Ojalá llegue el día en que construyamos barcos que puedan navegar a la altitud suficiente para alcanzarlas y hacernos con estas joyas y todo lo que tienen que ofrecernos. ¿Sería posible alcanzarlas reduciendo el espacio que nos separa?”

Cassandra asiente con la cabeza como si supiera la respuesta.

—Parece que Bastian dejó registrados sus pensamientos en este lugar. Reflejan su insaciable sed de algo más en su labor de investigación. Le ayudé en algunos de estos proyectos y observé cómo esta ansia lo consumía, así que finalmente tomé la decisión de abandonarlo. Ya no podía soportar los extremos a los que estaba dispuesto a llegar por su trabajo, y las quejas que transmití a nuestros colegas solo cayeron en los oídos sordos de egos demasiado extasiados por sus resultados. Quizás si me hubiera quedado, podría haber...

Cassandra se aleja, y luego su ceño fruncido se torna en una mirada de determinación.

—Por eso estudio los patrones de tiempo y espacio. Nunca más cometeré un error como ese.

Después de un momento de silencio, la voz regresa.

—La vida es finita. La de ella... terminó demasiado pronto. Para honrar su legado, solo puedo seguir adelante, llevando mis esfuerzos más allá de lo humano para intentar lo imposible. Una voz me llama desde la oscuridad. ¿Será la suya? Me suplica que la traiga de vuelta...

Con los dientes apretados, Cassandra agita la mano sobre la pared y la voz se detiene.

—Suficiente. Debemos seguir con nuestra misión.

Reglas especiales:

Gira la pieza Fla y pon la pieza Dia como se ve en la imagen. Abre las puertas **1**

Cuando un personaje termine su turno en la placa de presión **e**, retírala del tablero y retira una de las fichas numéricas que haya junto al marcador de ronda.

Enlaces de la sección:

Número de fichas	Placa de presión b	Placa de presión c
4	02 en la página 3	113 en la página 36
3	74 en la página 25	77 en la página 25
2	54 en la página 19	74 en la página 25
1	109 en la página 35	70 en la página 23
0	113 en la página 36	02 en la página 3



Sección 72

Neblina pegajosa:

Cuando os acercáis a la neblina negra, parece dispersarse ligeramente, como si retrocediese ante la luz de vuestras antorchas. A lo lejos, distinguís a duras penas el contorno de otra puerta.

No podéis evitar sobresaltaros al oír un siseo repentino a vuestro lado. Ahora estáis muy cerca de la fuente, y parece que algo intenta protegerla con desesperación.

Reglas especiales:

Al comienzo de cada ronda par, mueve el disco de elemento de Oscuridad a la columna Menguante. Al final de cada ronda impar, aparece un Demonio de noche normal si el grupo está compuesto por 2 o 3 personajes, o 1 de élite si está compuesto por 4 personajes, adyacente y a la derecha de cualquier puerta **3**

Enlaces de la sección:

Cuando un personaje abra una puerta **3**, retira todas las puertas **3** y lee la sección 123 de la página 39.



Sección 73

Estanque reflectante:

Tus miembros se vuelven pesados mientras continúas tu huida, haciendo todo lo posible para proteger tus fisuras. Esperabas encontrar algo de paz en este pequeño estanque, pero una vez más otro enemigo emerge de entre los árboles. No sabes cuánto tiempo más podrás aguantar así, pero tendrás que sacar fuerzas de flaqueza aunque solo sea para avanzar un poco más.



Enlaces de la sección:

Cuando abras la puerta **3**, lee la sección 90 de la página 30.



Salvaje valrath



Espinosa (x1)



Agua (x6)



Arbusto (x1)



Árbol (x1)

Sección 76

Conclusión (110):

La multitud estalla en estruendosos aplausos cuando derrotáis al último de vuestros adversarios. Después de pasar todo el día combatiendo, agradecéis que al fin todo haya terminado. Nada os haría más felices en ese momento que tumbaros en el suelo de puro agotamiento, pero queda un asunto pendiente: reunirse con el Alto Consejo.

Se os convoca al palco más alto del coliseo, donde el público no aparta la mirada de vosotros mientras se os hace entrega de una diadema de cristal manufacturada por un maestro artesano orquídeo. Todos los miembros del Alto Consejo están recostados en sus asientos y no muestran demasiado entusiasmo.

—Aunque apreciamos el premio —dice Cassandra hablando directamente a Dientegris—, no es este el motivo que nos trajo aquí. Tengo un asunto urgente que discutir con el Guardián de los Secretos.

Los miembros del consejo de repente se incorporan en sus sillas.

—Entonces tú debes de ser Cassandra —responde Dientegris—. La que lleva el peso del mundo entero sobre sus hombros. Me informaron de vuestra llegada. Os estamos esperando.

—Si nos estabais esperando, ¿por qué...? —Dientegris levanta rápidamente la palma de la mano para interrumpir a Cassandra.

—¿Es esa realmente la pregunta que habías venido a hacer?

—No —responde Cassandra—. Vinimos en busca de vuestras historias sobre el continente occidental. ¿Qué sabéis de la Catástrofe y los eventos que acontecieron después?

El Alto Consejo está ahora muy implicado en la conversación, murmurando con agitación. Dientegris simplemente permanece sentado, con una sonrisa irónica en el rostro.

—Ciertamente será una larga conversación... una que será mejor tener a puerta cerrada— dice—. Acudid a mis aposentos en la Biblioteca de las disquisiciones. Allí podemos discutir todo lo que queráis saber.

Cassandra es un ser incansable y eterno, pero a vosotros ahora mismo la idea de mantener horas de conversación os suena abrumadora. Optáis por descansar en la comodidad de la Posada Sylmir y Cassandra está allí cuando despertáis a la mañana siguiente.

—Aunque me costó un poco de esfuerzo hacer que los orquídeos dejaran de meditar sus acciones y actuaran de verdad —dice Cassandra—, ahora tengo lo que vinimos a buscar. Todas las piezas están encajando. Puede que detener a la corrupción sea posible, al fin y al cabo.

Sin decir una palabra más sobre el asunto, os lleva de vuelta a Gloomhaven.

Logro global:

Peligro evitado

Si este es el segundo logro de "Peligro evitado" que ha obtenido el grupo, lee la sección 118 de la página 37.

Recompensa:

"Tiara de cristal" (Objeto 163)

Sección 74:

Pasa a la sección 39 de la página 14.

Sección 75

Un hallazgo inesperado:

Revisando el contenido de este cofre bien escondido, encontráis un complejo aparato que Cassandra reconoce inmediatamente como otra pieza del dispositivo de apertura de fisuras de Bastian.

—¡Maravilloso! —exclama—. Hemos acabado aquí. No hay necesidad de quedarse más tiempo en estas ruinas plagadas de infestores.

Reglas especiales:

Con esto el escenario está completo.

Conclusión (107):

Con el artefacto ahora en las manos, Cassandra exhala un suspiro de alivio.

—Por supuesto —dice—, tiene perfecto sentido ahora que lo veo con la ventaja de la retrospectiva. El aura que estábamos experimentando fue causada por la energía que quedaba de este dispositivo, amplificada por la caja en la que estaba contenido. Ahora que lo hemos sacado, tengo pleno uso de mis poderes una vez más.

»Y justo a tiempo —comenta al oír los alidos de los infestores en la distancia—. Salgamos de aquí.

Cassandra abre una fisura y rápidamente lográis escapar, aliviados por dejar atrás todos esos pasillos interminables, espacios increíblemente estrechos y paredes siempre cambiantes.

Logro global:

Piezas de un artefacto

Si este es el tercer logro de "Piezas de un artefacto" que ha obtenido el grupo, lee la sección 49 de la página 17.

Recompensas:

Cada personaje obtiene 10 de oro
5 XP para cada personaje

Sección 77:

Pasa a la sección 71 de la página 24.

Sección 81

Calle angosta:

Corréis por los callejones entre viejos y desven- cidos edificios a cada costado. Las estrechas hileras de casas os dejan solo una vía abierta.

—¡Incluso esta parte de la ciudad parece estar infestada por los subordinados de la corrup- ción! —se lamenta Cassandra—. ¡No podemos rendirnos! ¡Debe de haber una forma de pasar!

Reglas especiales:

Un personaje adyacente a la sección de pared  puede renunciar a la acción superior de

una carta (descartándola en su lugar) pa- ra escalar el muro, moviéndose al hexágono desocupado más cercano al otro lado pero aún adyacente al obstáculo.

El Vacuo y todos los Exploradores etéridos pueden atravesar la sección de pared  pero no terminar su movimiento encima de ella.



Enlaces de la sección:

Cuando un personaje abra la puerta  lee la sección 132 de la página 41 (si no la habéis leído aún).

Sección 82

Conclusión (98):

Los rufianes que quedan huyen mientras los guardias de la ciudad se presentan para ayu- daros a extinguir las llamas restantes. Con ambos pergaminos en vuestro poder, os tras- ladáis a un callejón alejado de toda la conmo- ción para darle a Cassandra la oportu- nidad de examinar su contenido.

El Registro de Transacciones detalla los acue- rdos comerciales de los orquídeos con otras razas, su colaboración con los quatryls en las ciudades más importantes, y todos los cargame- ntos que han transportado recientemente a Gloomhaven, la mayoría de los cuales pare- cen proceder de un puerto comercial bastante grande al otro lado del Mar Brumoso llamado Puerto de Velcyll. Es un lugar famoso por co- merciar no solo con bienes, sino también con información y secretos. Ni que decir tiene que os interesa viajar allí y husmear un poco .

El Registro del Periplo detalla el papel de los orquídeos en la fundación de Gloomhaven y hace hincapié en sus caravanas de suminis- tros y rutas a la ciudad. Además, incluye una lista de los hallazgos en las ruinas que había bajo los cimientos de Gloomhaven, los acon- tecimientos políticos más relevantes de sus primeras décadas y las incursiones de los sal- vajes inox y los infestores. El relato sobre una caravana que llevaba algo de gran importancia

destaca particularmente, ya que nunca llegó a su destino.

—Uhm, esto valdría la pena investigarlo — comenta Cassandra—. Es prácticamente una pequeña nota a pie de página de los tiempos en los que Gloomhaven aún estaba en cons- trucción, pero puedo percibir la mano de la corrupción leyendo entre líneas. Tenemos que averiguar por qué ese cargamento era tan im- portante .

Nuevas ubicaciones:

Bazar del saber  (M-19)
En el lugar oportuno  (H-8)

Logro de grupo:

Custodios

Logro global:

El conocimiento es poder
Si este es el segundo logro de “El conocimiento es poder” que ha obtenido el grupo, lee la sección 27 de la página 10.

Recompensas:

Cada personaje obtiene 10 de oro
+1 de reputación
+1 de prosperidad
Añade el evento de Ciudad 86 al mazo.

Sección 83

Conclusión :

Sí, ahora puedes percibirlo. Cuando la última fisura se coloca en su sitio, la intensidad de las vibraciones aumenta. Sientes un gran poder haciendo presión contra los límites de tu pla- no y alargas la mano para tocarlo.

Una onda expansiva se extiende por el claro cuando lo agarras, provocando sacudidas en los árboles y derribando a tus enemigos. Fi- nalmente, sacas el objeto, un pequeño cuen- co de nácar del tamaño justo para llevarlo en las manos.

Te llena de una energía renovada que te per- mite aprovechar la barrera dimensional debi- litada y crear un portal para escapar. Saltas justo a tiempo para evitar otra salva de ha- chas arrojadas.

Una vez a salvo en tu propio santuario, resuel- ves ser un poco más cuidadosa cuando salgas de aventuras a solas.

Recompensa:

“Cuenco de profecía” (Objeto 164)

Sección 84

Puerta al firmamento:

“Elham subió hasta lo más alto de su torre”. El capítulo final de la historia se escribe ahora en los altos muros. “Intentó escapar a las estrellas, pero estas lo rechazaron, temiendo que intentara capturarlas junto con su belleza. Para evitarlo, las estrellas enviaron a sus guardianes, que volvieron la magia de Elham en su contra. Se convirtió en la última pieza de su propia colección, prisionero de su propia crueldad e indiferencia”.

Reglas especiales:

Todos los personajes recuperan todas sus cartas de la pila de descartes y hasta 3 de su pila de pérdida. Coloca los personajes en las ubicaciones iniciales y todas sus invocaciones activas en los hexágonos vacíos más cercanos a su dueño.

El Filoceniciento etéreo es Elham, y todos los Cellisca y Río de lava savvas son los Guardianes del firmamento. Todos los monstruos con nombre son inmunes a ATURDIMIENTO  y tienen Ventaja en todos sus ataques.

Al comienzo de cada ronda, antes de elegir las cartas, elige un elemento para que pase de la columna Inerte a la columna Fuerte.



Filoceniciento etéreo



Demonio de tierra



Demonio de fuego



Demonio de hielo



Cellisca savvas



Río de lava savvas



Demonio de viento



Pieza de tesoro (x1)



Escaleras (x3)



Columna de piedra (x4)



Sección de pared (x2)

Sección 85

El tercer portal:

Hail, ahora visiblemente agotada, se esfuerza una vez más en reparar las energías caóticas que tiene frente a ella.

—Lo siento si... —empieza a decir Cassandra.

—No —la interrumpe Hail—, no tengo energía para discutir, y desde luego no quiero tus disculpas. Tan solo déjame hacer mi trabajo.

La superficie del portal se vuelve transparente. Por unos instantes veis una imponente cordillera, cubierta de nubes y salpicada de nidos de varias subespecies de dragos.

Una bandada de esas alimañas voladoras sale disparada hacia la fisura justo cuando se cierra de golpe. La retroalimentación empuja a Hail, aunque se las arregla para mantenerse en pie.

—Solo queda una—dice Cassandra con tono tranquilizador, pero Hail permanece en silencio.

—La psique de Bastian me poseyó —dice—. No estoy segura de qué sacar de esto... Pensa-ba sus pensamientos, me empapé de sus emociones. El anhelo de un mayor conocimiento lo consumía, con lo que era muy susceptible a la corrupción.

Cassandra se sacude de encima este malestar y os devuelve a la ciudad. Os queda poco para reunir todas las piezas del dispositivo de Bastian. No solo eso, sino que la experiencia os ha enseñado cómo dominar mejor el flujo de las energías elementales.

Reglas especiales:

Sustituye el orden de aparición de monstruos anterior por este orden: al final de cada ronda par, aparece 1 Putrefactor atormentador adyacente al portal 

Hail  se mueve ahora en dirección al portal 

Objetivo del escenario:

Cuando Hail entre en el portal , lee la sección 102 de la página 33.

Sección 86

Conclusión (106):

La vitrina contiene varios objetos circulares y pequeños engranajes. Su función no es evidente de inmediato, pero cuando comparáis las piezas con las que encontrasteis anteriormente, está claro que son similares, aunque todavía faltan partes aquí y allá.

Cogéis los objetos y volvéis a la sala principal. Cassandra sigue investigando los resonadores intensamente, así como las inscripciones rúnicas de las paredes.

Logro global:

Piezas de un artefacto
Si este es el tercer logro de “Piezas de un artefacto” que ha obtenido el grupo, lee la sección 49 de la página 17.

Recompensas:

Cada personaje obtiene 175 de oro.

Este dinero debe gastarse de inmediato en cualquier mejora de      o 

+1 de prosperidad

Sección 87

Tormenta elemental:

En el momento en que retiráis la mano del último resonador, la sala se sume en el caos. Estallidos elementales rebotan descontrolados por todas partes. Algo ha ido terriblemente mal.

Caen rocas del techo, brotan trampas del suelo y el agua que fluye de unos agujeros de las paredes comienza a inundar la sala. Os asalta una cacofonía de ruidos, luces cegadoras y una mezcla de calor sofocante y vendavales gélidos. Se desata una tormenta que os azota implacable.

Reglas especiales:

Todas las figuras sufren 3 de daño y obtienen los estados MALDICIÓN , CONFLUENCIA , VENENO , DESARME  y HERIDA .

Pon piezas de pedrusco, trampa y agua como se ve en la imagen.

Si, al poner un pedrusco, una figura ocupa el hexágono correspondiente, esta sufre daño de trampa y se mueve al hexágono vacío más cercano.

Si, al poner una trampa, una figura ocupa el hexágono correspondiente, activa la trampa de inmediato.



Trampa de daño (x6)



Agua (x6)



Pedrusco (x4)

Sección 89

Conclusión (103):

Después de que la caravana sale del paso entre las rocas, al fin es capaz de distanciarse de sus perseguidores. Para cuando la alcanzáis, encontráis a los orquideos reagrupándose. Muchos de sus defensores no sobrevivieron, pero los que lo hicieron están decididos a seguir adelante.

—No podemos permanecer aquí mucho rato —os susurra Cassandra—. El tiempo sigue queriendo corregir su curso. Debemos obtener la información pronto.

Aprovecháis la oportunidad mientras todos descansan para acercaros a la carreta una vez más, pero la imponente orquídea sigue bloqueando vuestro paso.

—No pasa nada, Lunaquebrada —dice una voz suave que emerge desde el interior de la carreta—. Déjalos entrar. Es imperativo que hablemos.

La guardia orquídea refunfuña cuando subís al carruaje. No hay ningún tesoro aquí, solo una pequeña niña orquídea que os sonrío y os hace un gesto para que toméis asiento.

—Soy Terra —dice la chica—. Lunaquebrada es demasiado protectora, lo que pronto será su muerte. Se lo advertí, pero no conseguí disuadirla de que me acompañase.

»Veréis, conozco mi destino, aunque vosotros sigáis luchando por encajar las piezas. También sé que no deberíais estar aquí, pero lo único que no puedo ver es dónde *deberíais* estar. Es muy curioso.

—Somos viajeros —comienza a decir Cassandra—, de un futuro lejano. Estamos buscando información desesperadamente. Necesitamos cualquier conocimiento que pueda tener tu gente sobre la corrupción y la gran Catástrofe.

—Ya veo —reflexiona la chica—. Por desgracia, mis respuestas no os sirven. Mi destino está vinculado con lo que hay más allá de la Penumbra y su corrupción. Vuestros esfuerzos aquí y ahora por alterar ese destino son extremadamente peligrosos. El flujo del tiempo no puede cambiarse, y aquellos que intentan desviarlo solo encontrarán grandes pesares, mayores aún que los que ya les esperan.

La chica mira con nostalgia la entrada de la carreta.

—Todos tenemos un papel que interpretar, supongo. Pero ni el vuestro ni lo que buscáis está aquí. Volved a vuestro tiempo y hablad con Dientegris, el Guardián de los Secretos, en el Puerto de Vecllyl . Para aquellos que viajan a través del tiempo, debería ser bastante fácil llegar allí.

—Gracias por tu sabiduría —dice Cassandra, exhalando hondo. Antes de que podáis poner os en pie, os transporta de vuelta por las mareas del tiempo. Aunque sigue siendo una experiencia insoportable y abrumadora, al menos este viaje no os hace pedazos.

Nueva ubicación:

Una solución circular  (L-19)

Logro de grupo:

Destacamento de guardia

Recompensas:

+2 de prosperidad
Añade el evento de Ciudad 87 al mazo.

Sección 88

Conclusión (105):

Matar a esas abominaciones no fue una hazaña fácil, pero prevalecisteis al final. Comenzáis a inspeccionar el terreno, esperando averiguar qué tipo de influencia pudo tener la corrupción sobre esta secta. Tal vez incluso podáis encontrar pistas sobre el misterioso etéreo desaparecido.

Rebuscando, os tropezáis con la fórmula alquímica de una vacuna para prevenir los efectos que visteis por primera vez en los Jardines de Sekhem. Lamentablemente, para los ya corrompidos es demasiado tarde.

—Al menos nos ayudará a evitar cualquier intento similar futuro —afirma Cassandra—. Podemos dejarla en la Universidad, pero me temo que no hay mucho más por aquí. Puede que solo hayamos conseguido ponernos una diana aún más grande en nuestras espaldas .

Nueva ubicación:

Caen los grilletos  (B-18)

Recompensa:

Diseño "Antídoto mayor" (Objeto 154)

Sección 90

Claro neblinoso:

Temblando de cansancio, tropiezas y caes. Sientes que tu control sobre las fisuras se debilita y sabes que, en tu estado actual, ya no podrás protegerlas. Este pensamiento te llena de pavor cuando empiezan a acercarse enemigos por todos los lados.

Pese a todo, hay algo que no encaja al final del camino. Hay una energía oculta aquí, una vibración tenue. No la habías percibido cuando pasaste por aquí antes, pero notas una presencia al otro lado del tejido de la realidad y estás convencida de que es el motivo por el que los orquídeos consideran este lugar ideal para la meditación.

Como al fin y al cabo no tienes otro sitio a donde ir, ahora te centras en revelar el origen de esta energía. Si colocas tus fisuras en un patrón específico, deberías poder debilitar las delgadas barreras de la realidad lo suficiente como para ver lo que hay detrás. Lo que quiera que sea podría ser tu única esperanza de escapar.



Reglas especiales:

Ahora se puede tomar como objetivo y dañar todas las fisuras de la manera habitual, estén donde estén. Puedes poner adyacentes a ti de inmediato hasta 2 fisuras que estén a una distancia de 4 hexágonos o menos de ti, siempre que el hexágono de destino esté vacío. Cualquier fisura que no muevas recupera hasta 3 puntos de vida.

Objetivo del escenario:

Cuando todas las fisuras estén en hexágonos **b**, lee la sección 83 de la página 27.

Sección 93

Rayos de sol:

Empujáis el pedrusco sobre la placa de presión. La puerta se abre de inmediato y veis que el aguacero ha terminado. La luz del sol se va filtrando a medida que la niebla oscura se disipa. Al fondo del pasillo hay una esfera negra sobre un altar ornamentado. La luz que se cuela por la estancia parece aminorar su poder.

—Solo resta destruir este objeto maligno— dice Cassandra.

Un horrible chillido atrae vuestra atención a la puerta; por desgracia, han salido más dracos de sus nidos.

Reglas especiales:

Abre la puerta **l**.

Aparece 1 Draco desgarrador normal en **k** (consulta la página 10). Además, en **m** aparece 1 Draco desgarrador normal si el grupo está compuesto por 3 personajes, o 1 de élite si está compuesto por 4 personajes.

A partir de ahora, el disco de elemento de Oscuridad no se mueve al comienzo de ninguna ronda y dejan de aparecer Demonios de noche.

El altar **l** es la fuente de la oscuridad antinatural. Tiene $5+N+(2xP)$ puntos de vida. Si has leído la sección 41 antes de leer esta, compara el valor actual de puntos de vida del altar con el valor dado aquí. Se considera que el altar tiene el valor de puntos de vida más bajo.



Sección 91

Pesar ardiente:

El último elemento encaja en el resonador, pero algo no va bien. El suelo vibra a baja frecuencia y brilla con un entramado de color rojo. La temperatura sube rápidamente hasta niveles insoportables, lo que os deja sin fuerzas. Si no os marcháis rápido de aquí, seguramente sucumbiréis al agotamiento.

Reglas especiales:

Todos los monstruos sufren 3 de daño y obtienen el estado HERIDA **d** de forma permanente. Este estado no se puede quitar de ninguna manera.

Cada uno de los personajes debe descartar toda su mano y luego perder 1 carta al azar de su pila de descartes. No descartéis las cartas que elegisteis para jugar en esta ronda ni las del área activa de un personaje.

A partir de la siguiente ronda, al final de cada ronda, todos los personajes deben descartar 1 carta de su mano o perder 1 al azar de su pila de descartes. Si no pueden hacer ninguna de las dos cosas, quedan agotados.

Sección 92

Nidos:

La puerta de esta sala está ligeramente atascada, lo que os obliga a darle un buen empujón para desenganchar lo que parece un cúmulo de nidos hechos con ramitas agolpados al otro lado. Están adornados con plumas inusuales, pero lo más preocupante son las pequeñas formas peludas de infestores en algunos de ellos. Aunque parece que estaban descansando, el jaleo que habéis montado al entrar los ha despertado y ahora están buscando sus armas desesperadamente.

Enlaces de la sección:

Cuando un personaje termine su turno en la placa de presión **p** sin que haya otros personajes en la pieza Nib, lee la sección 10 de la página 5.



Sección 94

Sello de reanimación:

Entráis en el túnel y os quedáis maravillados por las formaciones cristalinas de filamentos arracimados sobre vuestras cabezas, que convergen en un mismo punto: un sello de poder blanco y brillante. Palpita con una luz espeluznante, reaccionando ante vuestra presencia, y no tardáis en oír los gemidos de no muertos. Varios espíritus cobran forma y cadáveres se abren camino desde el suelo. Este sello parece estar reanimando a las criaturas como mecanismo de defensa.

Reglas especiales:

Abre la puerta 1 (si está cerrada).

Hasta que el sello a de esta sala sea destruido, cuando cualquier monstruo de esta sala muera, ponlo junto al marcador de ronda, cerca del número que esté 3 de rondas después de aquella en la que murió.

Al final de cada ronda, en esta sala aparecen adyacentes al sello a todos los monstruos colocados junto al número de ronda actual.



Sección 96

Tesorería embrujada:

Inesperadamente, os halláis en una cámara que antaño debió haber sido majestuosa. Recipientes de vidrio rotos y cofres de madera astillados os hacen pensar que solía ser una tesorería, saqueada ahora hasta no dejar ni migajas. El suelo está cubierto de fragmentos de piedra tallada, reliquias y destellos de metal y cristal. Jirones de tapices otrora hermosos cuelgan de las paredes, salpicando de color una escena que resulta por lo demás bastante deprimente.

La mayor parte de la superficie de la estancia está sepultada bajo pilas de escombros. Es posible que aún quede algo de valor en esta sala al otro lado de los enormes montones de roca y relicarios pulverizados, pero desde aquí es imposible verlo. Lo que sí percibís, sin embargo, son formas espectrales que atraviesan las paredes. Lentamente cobran la forma de humanoides vestidos con las exquisitas vestimentas de una época pretérita.

Reglas especiales:

Todos los Espíritus vivos tratan todas las piezas de terreno de pared como obstáculos normales, excepto porque deben seguir obediendo las reglas de línea de visión descritas anteriormente.



Sección 95

La cocina de la horda:

Retrocedéis, sorprendidos por el gran número de infestores que pueblan esta zona. Pilas de cadáveres de animales de todo tipo se agolpan en la mesa del fondo, con lo que concluís que habéis encontrado la cocina.

Los cocineros cortan la carne con vigor, separando carne y huesos con cuchillos aserrados. Otros clasifican por montones bayas silvestres y hongos. En cualquier caso, toda la actividad se detiene cuando hacéis acto de presencia. Los infestores agarran sus cuchillos y los blanden amenazantes en vuestra dirección, chillando salvajemente.

Enlaces de la sección:

Cuando un personaje termine su turno en la placa de presión 9 sin que haya otros personajes en la pieza N1b, lee la sección 19 de la página 7.



Sección 97

Descifrando en la Hermandad de Comerciantes:

La gran opulencia de la Hermandad de Comerciantes es al mismo tiempo seductora y sorprendentemente desagradable. Todos esos lujosos tapices, estatuas de oro y camareros vestidos con trajes púrpura a medida... Es como si os restregaran por la cara su riqueza. Aun así, no podéis evitar pensar en lo agradable que sería vivir aquí. No os importaría tener en casa algunos tapices...

Os conducen a un despacho privado donde un hombre delgado se levanta de su escritorio y se acerca a saludaros. Su apariencia es bastante discreta, pero aun así es pulcra y cultivada.

Sección 98

Conclusión (114):

Hail saca un extraño artilugio de uno de los cajones del armario. Se parece ligeramente a un telescopio, pero de su extremo más estrecho brotan varias antenas con diferentes piedras preciosas en las puntas. Gira los diversos tubos imbricados en su centro de una manera específica, y una repentina onda de choque recorre todo el edificio.

Sin dudar un instante, Cassandra hace los mismos gestos que antes, pero esta vez sí que aparece una fisura. Ayudáis a Hail a pasar y, en cuestión de segundos, aparecéis todos en la tienda de un boticario.

El savvas que hay dentro se asusta al principio, pero cuando ve las heridas de Hail se pone en acción de inmediato para socorrerla mientras

—¡Ah, bienvenidos! —os saluda—. Soy Demitri. Os estaba esperando, sentaos, poneos cómodos.

Tomáis asiento en exquisitas sillas de cuero y Demitri os sirve una bandeja de frutas exóticas.

—Me dicen que necesitáis un favor. Me alegra poder ayudar a quienes han hecho tanto por la ciudad.

Entre deliciosos bocados, os tomáis vuestro tiempo para contarle todo sobre el texto etéreo que encontrasteis en la Bóveda del saber. Demitri escucha atentamente y con gran interés.

—¿Sabéis qué? Creo que os puedo ayudar. Si me dais una copia de este texto, hablaré con algunos de mis contactos en la capital y veré qué puedo averiguar. También deberíamos discutir, por supuesto, qué podéis hacer por la Hermandad a cambio.

Cassandra trabaja en crear protecciones transdimensionales para asegurarse de que no os siguen.

—¿Cuánto tiempo hace que sabías que me perseguían antes de que decidieras hacer acto de presencia? —pregunta Hail mirando fríamente a Cassandra. Inspira hondo mientras el boticario vierte desinfectante en su herida del hombro.

—Tenemos que aprovechar todas las oportunidades que tengamos para debilitar las fuerzas de la corrupción —dice Cassandra—. Evidentemente no esperaba una trampa tan elaborada, pero al final todo salió bien.

—Vaya, ¿llamas a esto salir bien? —pregunta Hail elevando la voz—. Porque para mí lo de estar a punto de morir y que me dejen la casa medio destrozada dista mucho de lo que yo llamaría salir bien. ¡Así que la próxima vez que pienses en usarme como cebo para tu pequeña cruzada, hazme un favor y no lo hagas!

Os comprometéis a hacer de escolta en su próxima expedición, y él promete llamaros en cuanto sepa algo. Días después, un mensajero llega con una nota. En el interior, algunos de los caracteres del texto han sido marcados con un círculo y traducidos.

 = ev	 = od
 = ec	 = ra
 = cu	 = ec
 = li	 = gi

—Lo siento, Hail —dice Cassandra—, no era mi intención, pero luchar contra esos asesinos me ha dado más pistas sobre cómo combatir a la corrupción en sí. Calculo que esto terminará pronto, si eso te sirve de consuelo.

—En absoluto —responde Hail, aunque adivináis una leve sonrisa en su rostro.

Nueva ubicación:

Futuro incierto (115) (H-16)

Recompensas:

Ventaja de grupo:

Los costes adicionales para mejorar una carta de capacidad basados en el nivel de la carta se reducen ahora en 5 de oro por nivel.

Sección 99

Conclusión (111):

Entráis en tropel a la garita de guardia del Mercado Nuevo de Gloomhaven, interrumpiendo a un grupo de centinelas que juegan a las cartas. Estáis a punto de explicar la situación cuando una voz estruendosa irrumpe desde el exterior.

—¿Así que mi presa pretende esconderse como ratas detrás de los irresponsables guardias de esta ciudad?

Cuando miráis por la puerta veis al Vacuo de pie en el umbral, con una multitud de demonios y duendes a sus espaldas.

—No os equivoquéis, podría derribar las paredes y aplastar las vidas de todos los que están dentro, pero me estoy aburriendo de esta persecución.

Los guardias a vuestro alrededor se apresuran a buscar sus armas y colocarse las armaduras. Uno de ellos corre hacia las almenas para dar la alarma, pero

ninguno parece muy ansioso por cargar y hacer frente a la amenaza.

—¡Juro que tú y tus amigos moriréis en mis manos, bruja! Me deleitaré mientras vuestra sangre resbala de mis cuchillos hasta mis dedos. Veré cómo vuestros cadáveres se pudren al sol, despedazados por alimañas carroñeras. Alimentaré con vuestras almas a mi amo, bebiendo con profusión mientras vuestro escaso poder se une a la eterna superioridad de la corrupción.

»Pero no será hoy. Eres capaz de ver el futuro, ¿verdad? También puedes ver esto que te digo con tus propios ojos, así que por el momento os dejaré con estas imágenes. ¡Temblad de miedo, temiendo el día en que vuelva para terminar lo que empecé!

Una última risa emerge de la figura corpulenta, que se envuelve en un humo negro. En cuestión de segundos, las criaturas se han desvanecido en el viento, y las luces vuelven a encenderse tímidamente por toda la ciudad. Cualquiera que fuese la magia negra que hizo

entrar en letargo a la ciudad se ha desvanecido junto con vuestros agresores.

—No hay duda de que la criatura regresará —asevera Cassandra, visiblemente agitada—. Tarde o temprano, nos enfrentaremos a las consecuencias de nuestra decisión de no haber plantado cara.

Todos los guardias os miran con una mezcla de incredulidad y lástima. Uno de ellos tose nerviosamente.

—Sí, esto... —farfulla—. Buena suerte con eso.

Logro de grupo:

Presca cazada

Recompensas:

5 XP para cada personaje
Añade el evento de Fisura 16 al mazo.
En lugar de añadir este evento al mazo y barajarlo, roba las 3 primeras cartas, añade el evento a ellas, barájalas y ponlas encima del mazo.

Sección 100

Fuente de Sekhem:

Guiados por los gritos de más inocentes, os encamináis a la sala central del invernadero, donde hay una gran fuente. Por desgracia, os topáis aquí con más de los ciudadanos atrapados en un embrujo paralizante por los sectarios, que invocan a criaturas de terror puro para ayudarlos a masacrar a la población.

Cientos de preguntas inundan vuestras mentes acerca del origen de esta secta, sus motivos y cómo han logrado permanecer escondidos durante tanto tiempo. Encontrar las respuestas, sin embargo, no es tan urgente como poner fin a sus ataques.



Duende negro



Sectario



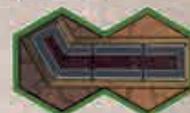
Terror de las profundidades



Pieza de tesoro (x1)



Fuente (x1)



Sección de pared (x6)

Sección 101

A por todas:

Evaluando el campo de batalla, decidís que existe la posibilidad de aprovechar el enfrentamiento de ambos bandos para haceros con los dos diarios. Xangroth, el comandante valrath, ha tomado una posición más ventajosa retirándose a una cueva cercana, desde la cual empuña su gran arco con puntería letal. Mientras tanto Diamara, la comandante humana, se prepara para arengar a sus tropas al descubierto, blandiendo un hacha de dos manos con temeridad despreocupada.

—Es importante que consigamos los diarios a tiempo —aconseja Cassandra—. Hay

refuerzos en camino, así que tendremos que ser sutiles pero eficientes en nuestra intervención. No os toméis a la ligera a ninguno de los comandantes, y escoged con cuidado con quién os enzarzáis en combate.

Reglas especiales:

Todos los Salvajes y Rastreadores valrath, así como Xangroth, el Comandante valrath, son aliados los unos de los otros y enemigos del grupo y los demás tipos de monstruo.

Todos los Guardias y Arqueros de la ciudad, así como Diamara, la Comandante humana, son aliados los unos de los otros y enemigos del grupo y los demás tipos de monstruo.

Al revelar las cartas de Capacidad de los monstruos, revela una para cada Comandante del mazo de Jefe.

Cuando muera Xangroth o Diamara, pon una pieza de tesoro objetivo en lugar de una ficha de Dinero.

Lleva la cuenta del número de rondas en este escenario. Al final de la decimoquinta ronda, los jugadores pierden el escenario.

Objetivo del escenario:

Cuando todos los enemigos mueran y los personajes saqueen las dos piezas de tesoro objetivo, lee la sección 120 de la página 38.

Sección 102

Conclusión (104):

El último abismo planar se ensancha y revela un paisaje sombrío lleno de enjambres de insectos. Se agrupan y se acercan, pero el portal se hace mil pedazos como un espejo antes de que lleguen a vosotros.

Hail cae al suelo, exhausta. Toda la zona comienza a temblar y a cerrarse sobre sí misma ahora que las fisuras ya no están ahí para sostener la gran cicatriz. Cassandra abre rápidamente un portal y todos escapáis de vuelta a la monótona decadencia del Hueso Retorcido.

—Solo quedan unos pocos cientos, ¿verdad? —bromea Hail con voz débil—. Dime dónde están. Estoy lista.

—Ya has hecho suficiente por hoy —le contradice Cassandra.

—Sí, probablemente me vendría bien...

Hail se sienta en un banco destartado y permanece en silencio por un tiempo.

—Cassandra, aún no estoy preparada para perdonarte, pero has de saber que entiendo la extrema importancia de tu misión. Debemos neutralizar esta amenaza antes de que pueda orquestar nuevas guerras entre las razas. Me temo que no estará satisfecha hasta que el mundo esté en ruinas y hasta la forma de vida más insignificante sea erradicada. Estaré aquí para ayudarlos en todo lo que pueda.

Cassandra asiente con la cabeza.

—Aún necesitamos más recursos, pero... —como si alguien la hubiese interrumpido, hace una pausa y cierra los ojos—. Tendremos que ser discretos, para no atraer demasiada atención indeseable... (III)

Nueva ubicación:

Caen los grilletes (III) (B-18)

Logro de grupo:

Equilibrio dimensional

Recompensa:

“Poción de mana mayor”
(Objeto 048)

Sección 103

Las espinas del odio:

Proseguís vuestro ascenso, y más palabras de color blanco os acompañan en la pared.

“Aquello que Elham tenía bajo su dominio se volvió en su contra. Alimentado por el resentimiento y el odio, todo lo que había dentro se volvió retorcido y peligroso, atacando a su carcelero a cada oportunidad que se presentaba. De este modo, Elham se vio obligado a huir de las espinas de sus flores, mas no alejándose de su torre, sino ascendiendo por ella”.



Demonio de tierra



Duende del bosque



Demonio de viento



Espinosa (x2)



Escaleras (x2)



Agua (x10)



Columna de piedra (x2)



Sección de pared (x2)

Reglas especiales:

Todos los personajes recuperan todas sus cartas de la pila de descartes y hasta 2 de su pila de pérdida. Coloca los personajes en las ubicaciones iniciales y todas sus invocaciones activas en los hexágonos vacíos más cercanos a su dueño.

Todas las piezas de espinas y de agua se consideran terreno impracticable y peligroso.

Enlaces de la sección:

Cuando todos los personajes hayan ascendido las escaleras ③ retira todos los componentes del tablero y lee la sección 84 de la página 28.



Sección 104

Conclusión (108):

Después de que todo el ejército humano haya quedado aniquilado, Xangroth se acerca a vosotros con una sonrisa desconcertante en su cara. Mira al grupo de arriba a abajo, seguramente mientras decide si daros las gracias o mataros. Al final, elige lo primero.

—¡Ja, bueno, ha sido un interesante giro de los acontecimientos!—grita—. No me malinterpretéis, esta victoria ha sido solo mía, pero si queréis vuestra parte del botín, saquead lo que

queráis de su comandante muerta, ¡siempre que me dejéis a mí su cabeza!

Sus palabras os hacen encogeros de la aprensión, y él vuelve a reírse. Al menos parece feliz. Pensáis brevemente en lo que habría supuesto enfrentarse a este maniaco en combate y os sentís satisfechos de haber decidido combatir de su lado.

Cogéis la armadura de Diamara junto con su diario y os escabullís rápidamente antes de que las cosas se pongan demasiado feas. Cassandra crea una fisura para devolveros a vuestro propio tiempo, y es entonces cuando estudiáis el diario en busca de pistas.

En sus páginas encontráis informes sospechosos sobre reuniones con figuras embozadas que, según dicen, estaban a caballo entre este mundo y otro.

—No... —susurra Cassandra confundida—. ¿Es posible que la guerra hubiese sido orquestada por etéridos corruptos?

Logro de grupo:

La ayuda de Xangroth

Recompensa:

“Armadura antimaldiciones” (Objeto 155)

Sección 105

Estatuas cristalinas:

Podéis oír el sonido de un martillo y un cincel tallando piedra incluso antes de entrar en esta tienda; el suelo alrededor de la puerta está cubierto de polvo blanco. La mayoría de los artesanos conocen bastante bien la sociedad en la que viven, así que habéis decidido hacerle una visita a este. Sin embargo, cuando entráis, la dueña parece estar tan absorta en el proceso creativo que no se da cuenta en absoluto.

Veis múltiples copias de la misma figura apiladas sobre montones de lascas sobrantes en la esquina. En las otras paredes hay piezas mucho más majestuosas en pedestales ornamentados.

—Lo siento, no os oí entrar—dice la escultora cuando finalmente deja de tallar—. ¿En qué puedo ayudaros?

Hablar sobre su obra podría ponéroslo más fácil a la hora de obtener la información que necesitáis.

Reglas especiales:

Un personaje oquideo o savvas que intente persuadir a la escultora orquídea ① debe reducir su valor de persuasión en 1 durante la prueba actual. Si esta prueba fracasa, coloca 1 ficha de Daño adicional junto al marcador de ronda.



Escombros (x2)



Altar (x3)

Sección 106

Parque del estrangulador:

Intentando evitar las estrechas calles del callejón, os dirigís al adecuadamente bautizado Parque del estrangulador, un sitio donde se han producido numerosas muertes que ahora está cubierto de enredaderas amenazadoras. Solo los estúpidos y los ladrones visitan la zona por la noche, y teméis pensar en qué os convierte eso a vosotros por haber venido.

Entrando con cuidado en la zona de hierba poco iluminada, avistáis formas oscuras delante, dos atormentadores encorvados sobre un guardia de la ciudad mientras registran sus pertenencias. Cuando os aproximáis, se vuelven hacia vosotros y sisean amenazadoramente. Como si no tuvierais ya suficientes problemas con los que lidiar...

Reglas especiales:

Cuando cualquier Putrefactor atormentador muera, pon 3 fichas de Dinero en lugar de 1.

Enlaces de la sección:

Cuando un personaje abra la puerta **4**, lee la sección 132 de la página 41 (si no la habéis leído aún).



Sección 108

Sello de distorsión:

En el momento en que entráis en esta sala, sabéis que algo va mal. O mejor dicho, todo va mal. Una enorme red de cristal se extiende por el techo. Apenas podéis soportar mirarla, ya que sus luces blancas parpadean en patrones extraños, haciendo que vuestros ojos vean puntos negros y otras imágenes donde no las hay. La red en sí parece estar en constante cambio, una distracción permanente que os impide centraros en su origen, apenas visible en su centro. La experiencia os provoca náuseas.

Luchando por concentraros, os obligáis a mirar la fuente, un sello blanco y brillante de poder. No solo eso, sino que discernís las formas de numerosos monstruos que se reúnen a su alrededor. Será difícil luchar en esta sala, pero no tenéis elección.

Reglas especiales:

Hasta que el sello **a** de esta sala sea destruido, cuando cualquier monstruo de esta sala sufra daño de cualquier fuente, ese monstruo sufre 1 de daño menos.



Sección 107

Descifrando en el Gran Roble:

Un asistente valrath os guía por el santuario bajo sus techos abovedados, más allá del colosal roble de los jardines centrales que plantaron al fundar Gloomhaven.

—Siempre es un gran honor para nosotros veros —dice el Valrath—. Vuestras donaciones son una bendición para el santuario y una gran ayuda para difundir la fe. El jefe de los Guardianes estará encantado de veros.

Os conducen a los archivos del Gran Roble, donde os espera el jefe de los Guardianes, Athan. Sin embargo, cuando entráis, Athan no parece muy entusiasmado por vuestra visita. Tiene la cabeza enterrada en un grueso tomo y apenas levanta la mirada. Esperáis un momento para que termine el capítulo que está leyendo.

—Y bien, explicadme vuestra interrupción —dice con tono ausente—. Tengo mucho trabajo que hacer.

Empezáis a hablarle sobre vuestra misión y el texto que encontrasteis en la Bóveda del saber. Al principio, apenas parece estar interesado, pero muy lentamente, a medida que continuáis con la historia, deja de prestar atención a su libro y empieza a escucharos hasta que parece absorto en cada una de vuestras palabras. Cuando termináis la explicación, busca rápidamente unas notas en un cajón y os las entrega.

—Esto es muy interesante. Un misionero inox encontró recientemente un templo dedicado a una diosa olvidada en la selva... Creo que su nombre era Thelija. Había un grabado en la piedra angular de un arco en ruinas, la palabra “Cumplido”. En otro lugar, encontró símbolos parecidos a los que me habéis enseñado. Puede que se tratase de la misma palabra.

»Y por si sirve de algo, investigué un poco sobre esta divinidad, Thelija. Aparentemente, una práctica común de sus adoradores era rogar por escrito que sus deseos se cumplieran.



Sección 109:

Pasa a la sección 39 de la página 14.

Sección 110

Un pasaje revelado:

Al activar la última placa de presión, la maquinaria oculta cobra vida a vuestro alrededor. Cuatro engranajes gigantes se imbrican a la perfección, y un motor comienza a impulsar su movimiento. A lo lejos, escucháis el satisfactorio estruendo de algo moviéndose.

Reglas especiales:

Retira el sarcófago **h** de la pieza D1a y por la puerta **2** como se ve en la imagen.

El objetivo del escenario ha cambiado. Abre la puerta **2** para revelar el nuevo objetivo.

Enlaces de la sección:

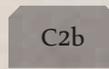
Cuando un personaje abra la puerta **2** lee la sección 26 de la página 10.



Colocación:



Nuevas piezas de tablero:



Sección 112

Sala de acceso:

Miráis por la puerta que acabáis de abrir y veis a un etérico sacando algo de un estuche cercano. Con una sonrisa retorcida, os devuelve la mirada.

—Así que hemos encontrado a nuestra presa retorciéndose en la oscuridad, buscando en vano respuestas. ¿Es esto lo que buscabais, ratas? —dice sosteniendo un pergamino—. ¡Pues venid y enfrentaros a vuestro fin!

—Pobres almas —suspira Cassandra—. Bastian no fue el único de nosotros que se corrompió. Incluso después de encontrar su camino de regreso del infinito, algunos no conservaron su cordura, retorcidos por promesas de conocimiento y poder. Están tan absortos en su obsesión que no nos queda otra opción que enviarlos de vuelta al olvido.

Reglas especiales:

Abre la puerta **f**.

Cuando muera el Explorador etérico de élite, pon una pieza de tesoro objetivo en lugar de una ficha de Dinero.



Explorador etérico



Columna de piedra (x4)

Sección 114

Conclusión (102):

Conseguir la ayuda de tantos ciudadanos en el Puerto de Velcyll os deja un buen sabor de boca, pero al final no sabéis mucho más que cuando empezasteis. La mayor parte de los conocimientos que habéis reunido sobre los antiguos y Bastian eran cuentos, habladurías o meras leyendas. Ni siquiera en la biblioteca encontrasteis gran cosa.

Por suerte, todavía tenéis una pista. Muchas de las personas a las que interrogasteis os mencionaron a un miembro del Alto Consejo Orquídeo llamado Dientegris. Se refieren a él como Guardián de los Secretos, un título prometedor, pero necesitáis un plan si buscáis audiencia con él.

Os han hablado de un torneo mensual que se celebra en el nuevo Coliseo de Depuración **110** con el fin de sofocar los recientes levantamientos. Al parecer, el ganador recibirá el premio de manos del Alto Consejo al completo. Ese podría

ser vuestra vía de acceso a las piezas de la historia que os faltan.

Nueva ubicación:

Una solución circular **110** (L-19)

Recompensas:

15 XP para cada personaje
Si no intimidasteis a más de 2+P habitantes: +2 de reputación.
De lo contrario: -2 de reputación.

Sección 111

Conclusión (108):

Cuando el último de los Valrath cae derrotado, Diamara se acerca a vosotros con mirada escéptica. Estudia a cada miembro de vuestro grupo atentamente, debatiéndose sobre si puede confiar en vuestras intenciones.

—Soy comandante del 10º Batallón de Roble Blanco —anuncia—. Nuestra tropa os agradece vuestra intervención, pero ahora os debo pedir que os identifiquéis y digáis cuál es vuestro propósito. Nadie me avisó de que el general hubiese contratado mercenarios para tender una emboscada en este frente.

Explicáis brevemente por qué intervinisteis en su favor, afirmando que Xangroth robó algo de valor y os contrataron para recuperarlo. La historia parece convencerla.

Cogéis un par de hachas de Xangroth junto con su diario, y luego os escabullís apresuradamente antes de que la situación se complique más. Cassandra crea una fisura para devolveros a vuestro propio tiempo, y es entonces cuando estudiáis el diario en busca de pistas. En sus páginas encontraréis informes sospechosos sobre reuniones con figuras embozadas que, según dicen, estaban a caballo entre este mundo y otro.

—No... —susurra Cassandra confundida—. ¿Es posible que la guerra hubiese sido orquestada por etéricos corruptos?

Logro de grupo:

La ayuda de Diamara

Recompensa:

2 "Hacha arrojadiza" (Objeto 161)

Sección 113:

Pasa a la sección 46 de la página 16.

Sección 115

Biblioteca de las disquisiciones:

¿Qué lugar mejor para encontrar conocimiento que en una de las bibliotecas más vastas del mundo conocido? El Puerto de Velcyll rivaliza fácilmente con Roble Blanco en lo tocante a su colección de libros procedentes de diversas razas inteligentes. Tan solo la entrada ya está repleta de innumerables volúmenes, y el edificio consta de tres plantas enteras además de otras numerosas habitaciones, tanto por encima como por debajo del nivel del suelo.

El curso de acción idóneo sería encontrar a alguien que pueda dirigirnos a la información que necesitamos. Detrás de un escritorio junto a la entrada, un bibliotecario orquídeo se afana



por mantener al día un catálogo meticuloso de los fondos. Cuando pasáis al fondo, un quatryl maneja unos proyectores de luz para mostraros mapas de toda la biblioteca. Ambos parecen conocer a fondo la colección, aunque imagináis que el bibliotecario podría apreciar una charla con gente que ha visto mundo.

Reglas especiales:

Un personaje de nivel 7 o superior que intente persuadir al bibliotecario orquídeo **a** puede reducir su valor de persuasión en 1 para la prueba actual antes de darle la vuelta a una carta de Modificador de ataque. Si esta prueba fracasa, coloca 1 ficha de Daño junto al marcador de ronda.

Sección 117

Conclusión (113):

Cuando el último de los sellos queda destruido, toda la red de cuevas se ve envuelta en una cegadora luz blanca y las intrincadas estructuras cristalinas del techo se derrumban. Os protegéis como podéis mientras Cassandra se teletransporta al lado de Naaret y lo atrapa justo cuando sus cadenas se rompen. Podéis escuchar a lo lejos otra fuerte conmoción cuando el centinela de la prisión se desmorona en un montón de piezas mecánicas y polvo cristalino.

Cuando recobráis la vista, veis a Cassandra acunando al debilitado y maltrecho Naaret.

—Mi pobre tonto testarudo —susurra.

Los ojos de Naaret se abren de par en par y habla con una voz demasiado queda como para que podáis escuchar lo que dice.

—No te preocupes por eso —le tranquiliza Cassandra—. Tus acciones no han hecho más que bien para el resto de nuestro mundo. Gracias a ti, reconstruyeron nuestra capital junto con el resto de las razas.

»Yo también rompí mi juramento, y ese hecho me ha llevado de vuelta a ti. Lo único que lamenta es no haberte encontrado antes.

La frágil figura en sus brazos dice algo más entre toses temblorosas.

—Y yo también —responde Cassandra—. Naaret... Antaño fuiste el mundo para mí, pero mis prioridades ya no se limitan a un solo plano. Mientras estabas preso, he recorrido con mi mirada el tiempo y contemplado innumerables posibilidades... —se interrumpe y luego os mira. Con un rápido gesto, abre un portal y os indica que entréis en él, con el deseo evidente de que los dejéis un rato a solas. Lo cruzáis y les permitís que mantengan una conversación más privada.

Cassandra regresa horas después a solas. No quiere hablar del tema y únicamente añade unas palabras.

—Le he dado toda la ayuda que he podido y ahora es el momento de seguir adelante.

Logro global:

Peligro evitado

Si este es el segundo logro de "Peligro evitado" que ha obtenido el grupo, lee la sección 118 a la derecha.

Recompensas:

Cada personaje obtiene 135 de oro
Este dinero debe gastarse de inmediato en cualquier mejora de Movimiento
Alcance o Salto
+1 de prosperidad

Sección 116

Conclusión (106):

Aunque estéis satisfechos tras acabar con las variopintas amenazas de las torres, de alguna manera algo no parece encajar. No habéis encontrado señales del dispositivo de apertura de fisuras ni nada relacionado con él en vuestra búsqueda, tan solo esos misteriosos resonadores, y aunque su energía está ahora en estado latente, la vuestra disminuye también. Volvéis a mirar a vuestro alrededor, pero seguís sin encontrar nada.

—Estaba tan segura de que este era el lugar correcto —murmura Cassandra, claramente confundida—. ¿Se me habrá pasado algo? ¿Destruiría su propia obra? No, eso no sería nada propio de él. ¿Quizás simplemente trasladó sus invenciones a otro lugar?

Por un lado, al menos la experiencia os ha enseñado cómo dominar mejor el flujo de las energías elementales. Por el otro, no estéis seguros de si hubo aquí alguna vez una pieza de la creación de Bastian en primer lugar.

Recompensas:

Cada personaje obtiene 175 de oro.

Este dinero debe gastarse de inmediato en cualquier mejora de o .

Sección 118

Un peligro evitado 2/4:

—Creo que ahora tenemos al menos lo mínimo necesario para aventurarnos en el reino de la corrupción y atacarla en su propio hogar —dice Cassandra con orgullo—. Sé dónde buscarla, y también cómo podemos evitar que huya a otro reino de nuevo. Lo que no sé es si somos lo bastante poderosos como para enfrentarnos a ella, pero la única forma de averiguarlo es intentarlo.

»Desafortunadamente, hay otro problema al que debemos atender primero. En este momento, los agentes de la corrupción se concentran en torno al Hueso Retorcido con la intención de asesinar a Hail. Como no han podido detenernos, ahora atacan a nuestros aliados **114**. Todo es causa y efecto.

»En cualquier caso, hablar más del problema no va a servir de ayuda a Hail. —Cassandra crea una fisura—. Es hora de pasar a la acción.

Nueva ubicación:

La tinta aún no se ha secado **114** (E-14)

El grupo tiene la obligación de jugar este escenario de inmediato hasta que lo complete.

Sección 119

Tomos y más tomos:

—¡Bienvenidos a la vasta biblioteca de las razas! —proclama Cassandra con entusiasmo—. Encontraréis millares de volúmenes sobre investigación y literatura de mi especie, cantos meditativos orquídeos, canciones y poesía savvas, registros de la sabiduría oral de las sociedades de los atormentadores, vitelas con textos escritos por inox y algox, documentos técnicos de los quatryl e incluso algunos garabatos atribuidos a los infestores.

»Me encantaría dedicarle a esto todo el tiempo que... —De repente, el suelo se inunda de una niebla oscura. A medida que las criaturas de pesadilla se manifiestan en la sustancia, los documentos comienzan a descomponerse hasta convertirse en arena negra uno por uno.

—¡Dioses! Cojamos el pergamino orquídeo y los planos de Bastian. ¡Rápido, antes de que esta energía diabólica los consuma!



Reglas especiales:

Abre la puerta



Duende negro Terror de las profundidades Pieza de tesoro (x2) Escaleras (x2) Estantería (x4)

Sección 121

Momentos de reflexión:

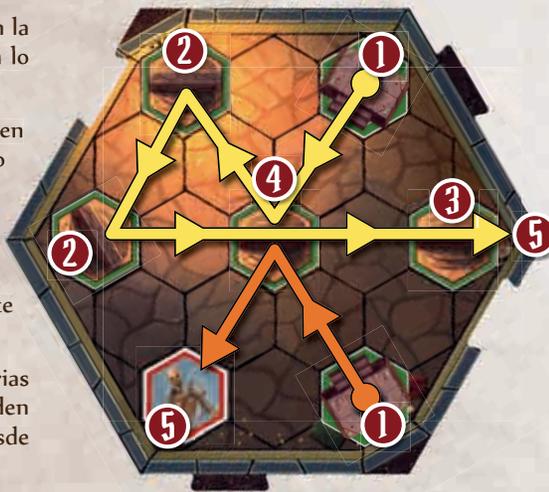
Reglas y ejemplos:

Los altares emiten haces de energía en la dirección a la que apuntan sus escaleras a lo largo de una línea recta de hexágonos.

Si la trayectoria de cualquier haz entra en el hexágono de un espejo orientado como el rebotará desde el centro de ese hexágono en un ángulo de 60°. Sin embargo, si la trayectoria de cualquier haz entra en el hexágono de un espejo orientado como el , atravesará directamente dicho hexágono sin desviarse.

Cada haz puede usar el mismo espejo varias veces, incluso varios haces distintos pueden hacerlo, todas las veces que haga falta y desde cualquier número de ángulos .

Si una figura, otro tipo de obstáculo o una pared intercepta la trayectoria de cualquier haz, queda interrumpido y no continúa . Los haces pueden cruzarse entre sí sin interrupción.



Sección 122

Descifrando en la biblioteca:

—Verdaderamente fascinante —comenta un librero Quatryl de la universidad que ya os ha ayudado con otras traducciones antes, maravillado por el extraño escritos que le habéis entregado—. Nunca he visto nada semejante, lo que me intriga mucho. Pero no os preocupéis. ¡Si hay algo en la biblioteca de la universidad que pueda arrojar algo de luz sobre el asunto, lo encontraré!

Esperáis mientras va de estantería en estantería como un loco, escarbando en viejos documentos e historias. Una hora más tarde, sigue igual de animado incluso cuando se acerca para daros malas noticias.

—Esto puede llevar más tiempo de lo que yo esperaba —dice—, ¡pero tranquilos! Os juro que encontraré algo y os lo haré saber cuando lo haga.

Cuatro días después, os llega una nota garabateada: “Llevo varios días en vela, pero al fin encontré algo en un antiguo relato de una

aventurera orquídea. El documento detalla algunos glifos que encontró y da una idea aproximada de su interpretación. ¡Espero que sea de ayuda!”.

“un colorido”

Sección 120

Conclusión (108):

Ante vosotros se extiende una auténtica carnicería; la otrora verde colina está ahora teñida con el carmesí de la sangre. No queda ni un alma viva, excepto vosotros, por supuesto. Habrá mucha comida para los carroñeros.

—El resultado es el mismo, con o sin nuestra intervención —dice Cassandra, percibiendo vuestra preocupación—. Esta guerra exige innumerables muertes innecesarias. Al menos esta vez la verdad no quedará enterrada bajo las pilas de cadáveres. Estos detallados diarios de guerra nos darán una imagen más detallada de los hechos acontecidos y podrían contener algo de importancia.

Junto con los diarios, os permitís la libertad de coger la ornamentada armadura de Diamara y un par de las letales hachas de Xangroth. Cassandra crea una fisura para devolveros a vuestro propio tiempo, y es entonces cuando estudiáis los diarios en busca de pistas. En las páginas de los dos encontraréis informes sospechosos sobre reuniones con figuras embozadas que, según dicen, estaban a caballo entre este mundo y otro.

—No... —susurra Cassandra confundida—. ¿Es posible que la guerra hubiese sido orquestada por etéridos corruptos?

Logro de grupo:

Ángeles de la muerte

Recompensas:

“Armadura antimaldiciones”
(Objeto 155)

2 “Hacha arrojadiza” (Objeto 161)

Sección 123

Oscuridad persistente:

A medida que os aventuráis en las profundidades de las catacumbas, las sombras a vuestro alrededor se vuelven más ominosas. Parece que incluso absorben la luz de vuestras antorchas y se valen de su energía para fortalecer las defensas del lugar. Bajo la escasa iluminación del abismo, podéis ver otro pedrusco y una vieja placa oxidada en el suelo.

Reglas especiales:

Al comienzo de cada ronda par, mueve el disco de elemento de Oscuridad a la columna Fuerte. Al final de cada ronda impar, aparece un Demonio de noche normal si el grupo está compuesto por 2 personajes, o 1 de élite si está compuesto por 3 o 4 personajes, adyacente y a la derecha de cualquiera de las puertas 4.



Espíritu viviente



Demonio de noche



Placa de presión (x1)



Pedrusco (x1)

Un personaje adyacente a un pedrusco **h** puede renunciar a la acción superior de una carta (descartándola en su lugar) para darle un EMPUJÓN **h** y ponerlo sobre la placa de presión **i**. Si la placa de presión está ocupada, no se puede poner el pedrusco sobre ella.

Enlaces de la sección:

Cuando el pedrusco **h** esté sobre la placa de presión **i** al final de una ronda, lee la sección 93 de la página 30.

Cuando un personaje abra una puerta **4** retira todas las puertas **4** y lee la sección 41 de la página 15.

Sección 124

Desde un plano hostil:

Colocáis el último elemento en uno de los resonadores y al principio no pasa nada. Justo cuando empezáis a pensar que se os ha pasado alguna pista importante, los conductos luminosos del suelo empiezan a oscurecerse lentamente. Aunque la posición relativa de cada elemento con respecto a los otros parece casi correcta, esto tiene el efecto inverso al que esperabais.

Poco después, una corriente de energía blanca fluye en dirección contraria desde el centro de la sala hasta los resonadores. Los seis comienzan a zumban en la misma alta frecuencia, sintonizándose entre sí. Emiten rayos hasta un mismo punto focal en el techo, y una multitud de fisuras en el tejido entre las dimensiones empiezan a abrirse por encima de vuestras cabezas. Columnas de luz caen desde el techo, transportando demonios dentro de ellas.

Reglas especiales:

Aparece 1 Demonio de fuego en **9** y 1 Demonio de viento en **i**. Las apariciones son normales si el grupo está compuesto por 2 o 3 personajes, o de élite si está compuesto por 4 personajes. Además, aparece 1 Demonio de fuego normal en **i** y 1 Demonio de viento normal en **h** si el grupo está compuesto por 3 o 4 personajes.

Sea cual sea el número de personajes, estas apariciones sufren a continuación PV/2 de daño (redondeado hacia abajo), donde PV equivale a sus puntos de vida normales.

Sección 125

Un cofre cerrado:

Giráis los tres anillos cilíndricos hasta colocarlos en las posiciones 1, 2 y 5 y se escucha un gratificante chasquido. Tras desentrañar el enigma, abris la tapa del cofre con gran satisfacción y emoción por ver lo que contiene.

Encontráis un joyero de madera envuelto en fieltro negro y otros tejidos de exquisita calidad. En la tapa hay grabado un sauce que se mece al viento en la cima de una colina, con un cielo estrellado sobre él. En un costado hay un nombre: Judith.

—La prometida de Bastian —aclara Cassandra en voz baja—. Murió en un accidente poco antes de su boda...

Recompensa:

“Anillo de dualidad” (Objeto 152)

Sección 126

Maniobras de adiestramiento:



Explorador infestor



Chamán infestor



Placa de presión (x1)

Al pasar por la puerta, sorprendéis a una banda de infestores combatiendo y practicando con muñecos improvisados hechos de harapos. Empuñan armas toscas y van ataviados con armaduras hechas de caparazones de escarabajos y retales de cuero desgastados. Al otro lado de la sala, sentado junto a una placa de metal, un chamán supervisa el entrenamiento. Detrás de él, primitivos armeros reposan contra la pared del fondo. Cráneos y trofeos penden del techo sobre los combatientes. Por desgracia, los soldados no parecen muy contentos con vuestra presencia y aprovechan la oportunidad para practicar sus habilidades contra objetivos animados.

Reglas especiales:

Todos los Exploradores y el Chamán infestores de esta sala añaden +1 de Ataque **h** a todos sus ataques durante esta ronda.

Enlaces de la sección:

Cuando un personaje termine su turno en la placa de presión **h** sin que haya otros personajes en la pieza N1b, lee la sección 43 de la página 15.

Sección 127

Guardería vigilada:

Esta sala es totalmente distinta a las otras madrigueras que habéis encontrado. Las paredes son de color verde musgoso y están engalanadas con adornos que parecen helechos. Capas de tela roja y piel teñida alfombran la escena, y curiosos orbes brillantes irradian una luz cálida y agradable.

Entonces los veis, jóvenes infestores que gritan y corretean por el suelo. Habéis entrado en una guardería. En un rincón de la sala, una anciana infestora se levanta de un banco de piedra y araña la pared con sus larguísimas garras. En un instante, la sala se llena de adultos nerviosos, preparados para defender a su prole hasta la muerte.

Reglas especiales:

Todos los Exploradores y el Chamán infestores de esta sala añaden +1 de Ataque \star a todos sus ataques durante esta ronda.

Cuando cualquier Explorador o Chamán infestor revelado en esta sala muera, todos los demás Exploradores y Chamanes infestores obtienen FORTALECIMIENTO \square .

Enlaces de la sección:

Cuando un personaje termine su turno en la placa de presión \textcircled{i} sin que haya otros personajes en la pieza Nib, lee la sección 56 de la página 19.



Explorador infestor



Chamán infestor



Placa de presión (x1)

Sección 129

Juego sucio:

Los Piedrabendita son adversarios notablemente distintos a vuestros anteriores oponentes, se nota que son veteranos y no se rinden fácilmente. Aun así, estáis seguros de que, si ganáis algo de tiempo, podréis superarlos con vuestra astucia.

Sin embargo, parece que el público quiere más emoción y los organizadores están ansiosos por dársela. El rastrillo de la izquierda se hunde rápidamente en el suelo, revelando un nicho cubierto de barro y repleto de amenazantes glóbulos de cieno viviente. Tal vez podáis aprovechar este contratiempo en vuestro favor, si lográis sobrevivir el tiempo suficiente.

Abre la puerta $\textcircled{1}$. Todos los Cienos son enemigos del grupo y los demás tipos de monstruo.



Cieno

Sección 130

Conclusión (112):

Con una prodigiosa exhibición de ingeniería, los cuatro haces convergen en la fuente de energía del centro del laboratorio, bañándola en un aura luminosa de poder crepitante.

Y justo a tiempo. Casi inmediatamente después, los haces parpadean y se apagan, drenados de su energía. La fuente de energía, sin embargo, sigue brillando con fuerza tras haber capturado con éxito en su interior la electricidad.

Afortunadamente, parece que lo que fuera que moviese las defensas del laboratorio chisporrotea y también se detiene, de modo que sois libres de coger la fuente de energía y salir en paz.

—Esto debería bastar —dice Cassandra, examinando el artefacto de cerca—. Volvamos con el manitas.

Sección 128

Grietas en la fachada:

Una vez más, sometéis al Vacuo, que se teletransporta a un punto más lejano del camino. Esta vez, sin embargo, percibís algo de preocupación en su mirada, aunque solo sea leve. El miedo empieza a quebrar su máscara de arrogancia.

De repente, ruge de ira y golpea una pared cercana, reduciéndola a escombros. Para cuando el polvo se asienta, su sonrisa ha vuelto.

—Parece que estos corderos muerden, pero no será suficiente —os amonesta el Vacuo agitando sus cuchillos, que brillan con una maléfica energía oscura—. No podéis ni siquiera concebir la fuerza que albergo en mi interior. ¡Es imposible derrotarme, así que es hora de dejar de jugar y terminar con esto!

Reglas especiales:

Abre las puertas $\textcircled{2}$ (si están cerradas) y lee la sección 81 de la página 27 (si no la habéis leído aún).

Teletransporta \square el Vacuo al hexágono \textcircled{c} (o el hexágono vacío más cercano) y retira la sección de pared \textcircled{i} del tablero. Retira todos los estados negativos del Vacuo, que se cura una cuarta parte de su valor máximo de puntos de vida (redondeado hacia arriba). Ahora se considera que tiene Escudo \blacksquare 2 y añade Ataque \star +3 a todos sus ataques. Desde este momento es posible reducir al Vacuo a menos de 1 punto de vida y matarlo.

Objetivo del escenario:

Cuando el Vacuo muera, lee la sección 135 de la página 42.

Logros globales:

Esplendor mecánico (lee la sección 62 de la página 21)

Peligro evitado

Si este es el segundo logro de "Peligro evitado" que ha obtenido el grupo, lee la sección 118 de la página 37.

Recompensas:

Cada personaje obtiene 10 de oro.
5 XP para cada personaje

Sección 131

Un nuevo receptáculo:

Aunque finalmente sois capaces de traducir el texto etéreo y entender su significado, no tenéis claro qué hacer con sus instrucciones hasta que recordáis dónde lo encontrasteis. Bajáis a la Bóveda del saber y, aunque muchos de los libros han quedado irremediamente destruidos, encontráis muchos que podéis salvar. Buscando en la biblioteca, descubrís que los tomos de la sección 131 están milagrosamente intactos y empezáis a leerlos en busca de referencias a un receptáculo.

Los primeros libros son de poca utilidad, pero después de un rato os encontráis con una colección de planos. Con entusiasmo, pasáis a la página 41 y, en efecto, encontráis una descripción de los componentes y las instrucciones para montar un receptáculo de extraño aspecto. Es una combinación de partes mecánicas y elementos naturales, imbuida con una poderosa magia. Todo está descrito hasta el más mínimo detalle, y estáis seguros de que, con gran esfuerzo y la ayuda adecuada, podréis construirlo.

El artificio está aparentemente diseñado para adaptarse a su portador y cambiar según sus necesidades. Suponeis que podría incluso evolucionar con el tiempo y ganar en potencia y capacidad de protección. Con unos pocos ajustes, los planos podrían adaptarse a las proporciones adecuadas para convertir el receptáculo en una excelente armadura.

Recompensa:

Abre el sobre **£**



Acechador Agua (x3)

Sección 132

Junto a las puertas:

La garita de guardia aparece a lo lejos, junto con otro grupo de figuras de pesadilla que preparan una emboscada. Si lográis abriros camino luchando contra esta última horda, deberíais ser capaces de encontrar refuerzos que os ayuden a defenderos del Vacuo. Podéis incluso ver un pelotón de soldados en las almenas.

—¡No permitáis que mi presa escape! —brama el Vacuo detrás, poseído ahora por una furia frenética—. ¡Matadlos ahora mismo!

Reglas especiales:

Después de revelar esta sala, roba de inmediato otra carta de Capacidad para el Vacuo, resuélvela y ponla debajo de su pila de descartes,

Enlaces de la sección:

La primera vez que un personaje abra una puerta:

2 lee la sección 81 de la página 27 (si no la habéis leído aún).

3 lee la sección 106 de la página 35 (si no la habéis leído aún).



Explorador etéreo

Duende negro

Demonio de noche

Agua (x4)

Sección 133

Una sala secreta:

La puerta se abre a un pequeño nicho lleno de trampas y otras medidas defensivas. Al fondo veis una caja de vidrio similar a la que encontrasteis en el laboratorio giratorio. Está claro que alguien no quiere que lleguéis a ella, pero eso nunca os ha detenido antes.

Reglas especiales:

Quita las trampas de daño **m** y **n** si el grupo está compuesto por 2 personajes o las **m** si está compuesto por 3.

La Artillería antigua tiene Escudo **■** 2 y es inmune al movimiento obligado.



Artillería antigua

Pieza de tesoro (x1)

Trampa de daño (x5)

Sarcófago (x1)

Sección 134

La victoria al alcance de la mano:

Como parece que la batalla está a punto de terminar, los organizadores sueltan otra sorpresa para animar al público. Otro rastrillo se hunde en el suelo, esta vez a la derecha, y escucháis los chasquidos enfervorecidos de las garras de unos acechadores. Miráis en

el nicho y, efectivamente, un puñado de esos cangrejos gigantes emergen de estanques de agua salada. No parecen felices de estar aquí y han decidido desquitarse con el grupo.

Reglas especiales:

Abre la puerta **2**. Todos los Acechadores son enemigos del grupo y los demás tipos de monstruo.

Sección 135

Conclusión (III):

Con su último aliento, el Vacuo susurra unas palabras.

—El tejido de la realidad no tiene salvación alguna. No sois más que un obstáculo insignificante para las maquinaciones de la corrupción, y vuestros esfuerzos serán en vano. Totalmente en vano...

Su cadáver se desvanece en un destello, dejando atrás solo un eco de sus palabras.

Ahora que el Vacuo al fin ha desaparecido, podéis respirar aliviados. Habéis demostrado vuestra determinación y esperáis poder volver a casa y descansar de una vez por todas. Contempláis la destrucción que habéis causado, todos esos muros derribados y calles patas arriba, y pensáis en lo mucho que va a costar adecentarlo todo de nuevo.

—No será el último de los cazadores que envíe la corrupción —dice Cassandra, inspeccionando el lugar donde cayó el Vacuo—, pero, al menos por el momento, estamos a salvo. De hecho, puede que más que a salvo. Fue un error enviar a un enemigo tan poderoso a por nosotros.

Con gestos calculados, Cassandra dibuja unos símbolos en el aire.

—Aún queda un débil eco de su corrupción, y si logro manipularla un poco...

Sus movimientos se vuelven más complejos hasta que aparece una runa negra. Permanece por un segundo en el aire para luego desaparecer por completo, pero la etérida sigue observando el vacío con atención.

—Sí, ahora lo veo con claridad cristalina. Puedo seguir las cuerdas de esta marioneta hasta su titiritero. Habrá que hacer más preparativos, por supuesto, pero esta información va a ser crucial.

»¡Tanta arrogancia! La corrupción se cree indestructible, pero su orgullo solo la conducirá a su fin.

Logro de grupo:

Cazador cazado

Logro de grupo perdido:

Presa cazada

Logro global:

Peligro evitado

Si este es el segundo logro de "Peligro evitado" que ha obtenido el grupo, lee la sección 118 de la página 37.

Recompensas:

12 XP para cada personaje
Cada personaje obtiene 1 ✓.

Créditos

DISEÑO DE LA EXPANSIÓN: Marcel Cwertetschka

DISEÑO Y DESARROLLO DEL JUEGO: Isaac Childres

DISEÑO GRÁFICO: Josh McDowell, Isaac Childres y Marcel Cwertetschka

ILUSTRACIONES: Alexandr Elichev y Josh McDowell

TRADUCCIÓN: Ángel Martínez Murillo

REVISIÓN: Camila Castañon Moreschi

MODELADO: Tom Mason

EDICIÓN: Isaac Childres, Mathew G. Somers, James Patton y Jonathan Mathews

HISTORIA: Marcel Cwertetschka

REFERENCIA DE LA I.A. DE LOS MONSTRUOS: Guido Hansen

PRUEBAS DE JUEGO DE LA EXPANSIÓN:

Isabella Mattasits, Tamo Fey, Dominik Goldnagl, Erik Stuible, Judith Stuible, Sebastian Brunsch, Isaac Childres, Timothy Fiscus, Nicole Fiscus, Greg Smith, Jan Witt, Patricia Wouterse, Kolja Hartmann, Marcel Kaufmann, Henning Knoff, Inga Knoff, Michael Bennett, Patrick Rose, Amy Rose, Martin Jenner, Zane Gunton, Rob Watkins, Tom Lehmann, Jennie Mattila, Lynn Mattila, Nickolas Skeen, Marcus Wong, Vincent Wong, Alfred McNair, Stephan Close, Stina Close, Mirko Mahovic, Jason Moulenbelt, Jason Williams, Christopher Dickey, Robert Miles, Terry Montgomery y Daniel Keltner

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:

A Isaac Childres por darme la oportunidad de dar vida a mis ideas.

A Mathew G. Somers y James Patton por ayudarme con mi primer proyecto de diseño y por ser unos magníficos editores.

A Isabella Mattasits por ser una compañera de apoyo durante las interminables horas de trabajo de diseño y pruebas de juego.

A Tamo Fey y Dominik Goldnagl por soportar más de 600 horas de Gloomhaven con nosotros, aun divirtiéndose con ello, y por proporcionar toneladas de aportaciones creativas.

A Vinay Baliga, Anthony Hanses, Tamo Fey, Timothy Fiscus, Jonathan Mathews e Isabella Mattasits por contribuir con sus ideas para las cartas de eventos.



Índice de tesoros

La siguiente información no debe leerse más que para consultar el contenido de las piezas de tesoro numeradas que se saqueen en los escenarios.

76: Sufre 3 de daño y HERIDA , obtén 10 de oro.

77: Obtén “Poción de remedio mayor” (Objeto 090).

78: Diseño “Arco antiguo” (Objeto 157).

79: Obtén “Figura de halcón” (Objeto 035).

80: Obtén 1  y añade el evento de Fisura 19 al mazo.

81: Obtén “Pergamino de premura” (Objeto 159) y 10 de oro.

82: Diseño “Grebas de rejuvenecimiento” (Objeto 158).

83: Obtén “Poción de poder mayor” (Objeto 041).

84: Obtén “Máscara del terror” (Objeto 066).

85: Sufre 3 de daño y VENENO , obtén 10 de oro.

86: *Encuentras un libro extraño e intrigante acerca de los métodos de meditación orquídeos.*

Desbloquea el escenario en solitario de  “Una visión de lo inevitable” (consulta la página 25 del libro principal).

87: Sufre 2 de daño y MALDICIÓN , obtén 15 de oro.

88: Obtén 1 .

89: Obtén “Anillo de segunda oportunidad” (Objeto 070).

90: Lee la sección 75 de la página 25.

91: Obtén 30 de oro y el logro de grupo Oportunistas. Añade el evento de Fisura 84 al mazo.

92: Obtén “Alabarda” (Objeto 068).

93: Obtén “Pergamino de premura” (Objeto 159).

94: Obtén 1  y añade el evento de Fisura 20 al mazo.

95: Obtén 25 de oro y el logro de grupo La caja Fuerte. Añade el evento de Fisura 85 al mazo.

96: *Encuentras un antiguo tomo repleto de planos técnicos y de diseño de una gran variedad de máquinas exóticas. Hay una curiosa nota manuscrita en la cara interna de la cubierta:*

·|| 4Δ4Σ.1\ 4/
 47Σ.1ΔVΣΛ4/74Σ /Δ
 7Σ\7ΛΔ\74Δ+ 7Σ\Δ4/14/
 +/ Δ/1.Γ7+44/Δ

