

ESCENARIOS EN SOLITARIO



GLOOMHAVEN

¡Bienvenido al Libro de escenarios en solitario! En este documento, encontrarás un escenario en solitario para cada una de las 17 clases de Gloomhaven. Cada uno de estos escenarios sólo puede jugarlo la clase correspondiente, sin excepciones.

Estos escenarios están bloqueados hasta que la ciudad haya alcanzado el nivel 3 de prosperidad y 2 personajes se hayan retirado. ¡DEJA de leer hasta que se hayan cumplido esos dos requisitos!

Ten en cuenta que estos escenarios no tienen números de escenario ni pegatinas para colocar en el mapa de campaña. No deberías realizar ninguna interacción de campaña (como eventos o donaciones al Santuario) antes de jugarlos, y no cuentan como ningún tipo de ubicación concreta en lo relativo a misiones personales. Los escenarios se pueden jugar con un personaje existente de la campaña o con uno recién creado, pero el personaje debe ser de nivel 5 como mínimo en cualquier caso.

Estos escenarios son mucho más difíciles que los normales. Están diseñados para poner a prueba tu habilidad y tu conocimiento de esa clase. Se recomienda que estudies el escenario antes de jugar para elegir con cabeza tus cartas de Capacidad, objetos y pericias. Los personajes pueden obtener dinero, experiencia, objetivos de batalla y progreso en su misión personal de forma normal, pero se recomienda a los jugadores que se centren únicamente en hacer todo lo posible por ganar.

La recompensa por cada escenario es un objeto particularmente ventajoso para la clase empleada en el escenario.

Ten en cuenta que las páginas siguientes revelan secretos sobre las distintas clases disponibles para jugar en Gloomhaven. Sólo deberías jugar los escenarios en solitario de las clases que se hayan desbloqueado en la campaña. Para evitar cualquier revelación no deseada, a continuación tienes un índice ordenado por iconos de clase. Con él, podrás encontrar los escenarios de las clases que tienes disponibles y evitar los de aquellas que no has desbloqueado aún.

3

8

15

4

9

17

5

11

18

6

12

20

7

13

21

14

22



Regreso al Túmulo Negro

Requisitos: Salvaje de nivel 5

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

A medida que descienes por los ya conocidos escalones de piedra, exhalas el aire y el olor rancio a muerte y a decadencia te llena de ira, una ira focalizada en ti mismo. Recuerdas la primera vez que bajaste a este lugar y percibiste este olor. Fue tu primer trabajo cuando llegaste a Gloomhaven. Y recuerdas que estabas asustado.

Nunca te habrías imaginado exponiéndoles tus miedos a tus compañeros. Dependían de ti para liderar el ataque a los bandidos enemigos. Cuando tienes un tamaño así, nadie cree que sientas miedo, aunque en ocasiones es inevitable.

Aun así, tu reacción ante este lugar te ha perseguido desde entonces. Así que cuando empiezas a oír rumores acerca de una poderosa arma escondida en las profundidades del Túmulo Negro, aprovechas la oportunidad para regresar y enfrentarte a sus peligros en solitario.

Ahora eres más fuerte y tienes más experiencia. Caminar por estos lares ya no te despierta temor, sino emoción. Tienes la esperanza de que más patéticos bandidos hayan convertido este lugar en su hogar desde la última vez que combatiste en estos oscuros pasillos.

Llegas al final de la escalera, abres la puerta de golpe y no te decepcionas al ver que estabas en lo cierto.



A pesar de todas las heridas, avanzas hasta la última sala y la encuentras exactamente como la recordabas: bandidos engreídos y esqueletos animados.

—No deberías haber venido aquí— comienza a decirte un arquero, pero le callas con un despectivo gesto de mano. Estos idiotas no son lo bastante importantes como para hacerte perder el tiempo con sus discursos.

Conclusión:

Cojeas hacia las escaleras de la parte trasera de la sala y no puedes evitar soltar una carcajada. Eres imparable, una fuerza que tener en cuenta.

Dejando un reguero de sangre, te abres camino por las catacumbas inferiores en busca de alguna pista que revele tu objetivo. Puede que sea la suerte, o puede que tus carcajadas hayan atemorizado al resto de los bandidos, pero, sea como sea, encuentras la espada y abandonas el lugar sin más incidentes.

Recompensa:

Hoja imponente (objeto 134)



Piezas de tablero:

I1b
G1b
L1a



Guardia bandido



Arquera bandido



Huesos vivientes



Trampa de daño (x2)



Mesa (x2)



Una intrusión desafortunada

Requisitos: Manitas de nivel 5

Objetivo: Proteger al menos a un Guardia de la ciudad durante 12 rondas

Introducción:

¡Ah, el placer de trastear! Cada momento de ocio que tienes lo pasas en tu taller, situado en la muralla noroeste del Barrio del Cuerno. Es un lugar apartado, pero hay tranquilidad y el alquiler es barato.

Últimamente has hecho grandes progresos en la construcción de un dispensador de pociones portátil que podría ser de mucha utilidad en combate. Sólo te falta hacer unos pocos ajustes cuando...

—¡Están subiendo por las murallas!

Un gran tumulto estalla fuera y pierdes la concentración por completo. Con un suspiro, tiras la llave inglesa sobre la mesa y sales del taller a averiguar qué está provocando todo ese molesto alboroto.

Cuando sales por la puerta, miras a las murallas y presencias la horda de pequeñas criaturas peludas que trepan por el parapeto y descienden a la ciudad. Aterrado, observas el panorama y no ves más que a unos pocos guardias en la zona intentando desesperadamente contener la plaga de infestores.

—¡Debemos proteger la ciudad hasta que lleguen los refuerzos! —grita uno de los guardias. No tienes tan claro lo que le pasaría a la ciudad, pero si esos infestores destruyen tu taller, no estás seguro de poder repetir los pasos que te han llevado hasta este punto de la investigación.

Reglas especiales:

Todos los Guardias de la ciudad son aliados tuyos y enemigos de todos los demás tipos de monstruo. Su valor de Escudo se reduce en 1. Comparten el mazo de Modificadores de ataque contigo, pero siguen actuando de forma normal, siguiendo las acciones de una carta de Capacidad de monstruo en cada ronda. Si los 4 Guardias de la ciudad mueren, pierdes el escenario.

Al final de cada ronda par, aparecen 4 Exploradores infestores normales en 

Conclusión:

Miras la bolsa de bombas vacía y el tanque de combustible agotado mientras más de esas perniciosas criaturas descienden por la muralla. Cargas la última flecha en la ballesta e intentas apuntar, pero el agotamiento te hace temblar y acabas cayendo de rodillas.

De repente, mientras tus enemigos avanzan, oyes el ruido de las armaduras aproximándose desde atrás. Todo un batallón de soldados avanza en dirección a la horda de infestores. La batalla rápidamente da un vuelco y, en pocos minutos, todos los infestores yacen muertos.

Toses y te levantas lentamente. Los soldados ni siquiera se han percatado de tu presencia, pero da igual. Por fin tienes la paz y la tranquilidad necesarias para terminar tu trabajo.

Recompensa:

Rayo concentrador (objeto 135)



Guardia de la ciudad



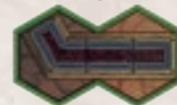
Explorador infestor



Chamán infestor



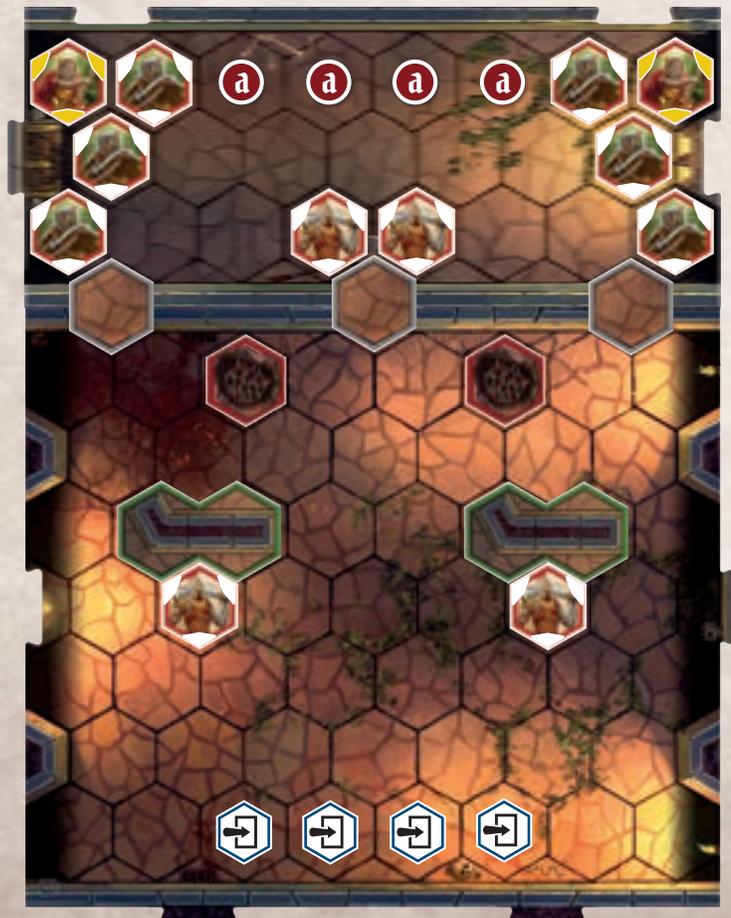
Trampa de daño (x2)



Sección de pared (x2)

Piezas de tablero:

Nib
Gib





Laboratorio corrupto

Requisitos: Tejedora de hechizos de nivel 5

Objetivo: Saquear la pieza de tesoro y luego escapar por la entrada

Introducción:

El poder corrompe. Todo tejedor de hechizos lo sabe; y tenerlo presente forma parte de su mantra.

Aun así, no se debe temer al poder sólo porque tenga un lado oscuro. Cuando el noble sendero se abre ante ti, debes abrazar el poder.

Pensamientos como éstos son los que te llevaron al Barrio Mixto con el fin de descubrir un brebaje más potente que te ayudara en la batalla. Y tales ideas te han llevado a encontrarte frente a una pequeña tienda de alquimia mirando a un quatryl de cara roja.

—Oh, gracias al Roble que has llegado a tiempo —dice, haciendo una pausa para recuperar el aliento—. Estaba terminando la poción cuando, esto, alguno de mis sujetos de prueba... bueno, estaban demasiado ansiosos por meter sus garras en algo que aumentara más su poder. Tuve que huir para salvar mi vida y, por desgracia, se me quedó el frasco en el sótano, custodiado por mi ayudante —dice mientras apunta hacia la puerta—. Lo siento, pero los sujetos han invadido mi laboratorio. Si quieres la pócima, me temo que tendrás que encontrar alguna forma de abatirlos.

Sin mediar palabra, avanzas hacia la puerta del edificio de madera. El poder corrompe y, a veces, lo hace de forma inesperada.

Reglas especiales:

La puerta **a** está bloqueada. Cuando la pieza de tesoro sea saqueada, lee **1**



Coges el frasco de color negro rojizo del baúl y, de repente, oyes como la puerta se cierra de un golpe tras de ti.

—Eso pertenece al maestro. Déjalo donde estaba.

Te das la vuelta y ves la amenazante figura de un gólem de piedra bloqueándote la salida. Este debe ser el “ayudante” del alquimista. Por desgracia, si quieres escapar, tendrás que pasar por encima de él.

Reglas especiales:

La puerta **b** se cierra inmediatamente y queda bloqueada. Todos los monstruos que estén al otro lado de la puerta quedan inactivos y no vuelven a activarse hasta que se abra de nuevo la puerta **b**

Aparece 1 Gólem de piedra normal en **c**. Cuando el Gólem de piedra muera, abre inmediatamente las puertas **a** y **b**

Conclusión:

Corres desde la parte trasera de la tienda hacia la luz del sol con los monstruos corrompidos pisándote los talones. Cuando abres la puerta, el alquimista la cierra de golpe y la atranca desde fuera. Los monstruos gritan y aporrean la madera enfurecidos.

—Parece que no has conseguido eliminarlos a todos —musita el quatryl—. Da igual, de todas formas, no es tu problema. Me alegra ver que, al menos, has encontrado la poción. Teniendo en cuenta como ha acabado toda esta situación, puedes llevártela gratis.

Consideras ofrecerle algo más de ayuda, pero, en tu estado actual, no serías de mucha utilidad. Es hora de volver a tu habitación y descansar un poco. Después podrás poner a prueba los límites de tu nuevo poder.

Recompensa:

Elixir volátil (objeto 136)

Piezas de tablero:

G2b
I1b
A1b
A2a



- Duende negro
- Draco escupidor
- Gólem de piedra
- Pieza de tesoro (x1)
- Trampa de daño (x5)
- Escaleras (x2)
- Caja (x2)
- Librería (x4)

Barril (x2)

Objetivo



Asalto a la armería

Requisitos: Pícara de nivel 5

Objetivo: Saquear la pieza de tesoro y luego matar a todos los enemigos

Introducción:

—¿Te interesa un trabajo? —te pregunta un corpulento valrath con una cicatriz que le recorre la mejilla izquierda.

Sin duda, no es por la compañía ni por la cerveza aguada con sabor a orín por lo que alguien aguardaría en la pestilente Cebolla Quemada, el único motivo debe ser un trabajo para gente escrupulosos. Se lo dices al valrath de la forma más impertinente que se te ocurre y él se burla de ti.

—Bien. Parece que puedes arreglártelas en una pelea. Nos enfrentaremos a algunos clientes difíciles.

Se sienta a tu mesa y se presenta como Rikharn. Comienza a hablarte de una armería bajo el control de una de las hermandades menores de mercenarios del Barrio del Nómada.

—La hermandad va a emprender una cacería masiva mañana por la noche y sólo quedarán unos pocos protegiendo el lugar —dice Rikharn—. Estarán bien preparados, pero imagino que, entre los dos, podremos con ellos.

Sin ningún otro plan en tu agenda, decides aceptar el trabajo. Al fin y al cabo, por eso estás aquí.

A la noche siguiente, Rikharn te lleva a una ostentosa casa al norte de Gloomhaven y camina hacia una entrada oculta en la parte trasera que conduce al sótano. Sonríe y se adentra escaleras abajo.

Reglas especiales:

Rikharn **(a)**, representado por una ficha numérica, tiene $15+(5 \times N)$ puntos de vida. Es aliado tuyo y enemigo de todos los tipos de monstruo. Actúa con iniciativa 49 en cada ronda y realiza “Movimiento 4, Ataque 4” (empleando el mazo de Modificadores de ataque de monstruos).

Todos los Guardias de la ciudad aumentan su valor de Escudo en 3. Todos los Gólems de piedra aumentan su valor de Escudo en 4. Cuando la pieza de tesoro sea saqueada, si Rikharn sigue con vida, lee **(1)**. Si no es así, el escenario queda completado cuando la pieza de tesoro sea saqueada y todos los enemigos estén muertos.



Abres la tapa del cofre y te quedas mirando una solitaria daga. Con gran desconcierto, la coges y la levantas para que Rikharn la vea.

—¿Eso es todo? —pregunta, aparentemente tan perplejo como tú—. Bueno, será mejor que me la entregues. Tal vez puedas sacar tu parte del pago por el trabajo de los bolsillos de estos guardias muertos.

Te ríes de su descaro y te quedas con la daga. Entonces, su rostro se ensombrece y te apunta con su espada.

—Bueno, de todos modos, supongo que lo mejor será no dejar testigos.

Reglas especiales:

A partir de ahora, Rikharn es un enemigo tanto tuyo como de todos los demás tipos de monstruo. Tiene la misma cantidad de puntos de vida que tenía antes de que la pieza de tesoro fuera saqueada y realiza las mismas acciones que antes con iniciativa 49. El escenario queda completado cuando todos los enemigos estén muertos, incluido Rikharn.

Conclusión:

Sin nadie más que te desafíe, el tesoro es tuyo. Abandonas en silencio la carnicería sin dejar testigos del delito. Buen trabajo.

Recompensa:

Estilote silencioso (objeto 137)

Piezas de tablero:

E1a
H1b
A2a
B2b



Guardia de la ciudad Gólem de piedra Artillería antigua Pieza de tesoro (x1) Trampa de daño (x3)



Columna de piedra (x3)





Defensa de piedra

Requisitos: Corazón hueco de nivel 5

Objetivo: Matar a todos los enemigos que aparezcan

Introducción:

El recuerdo está siempre ahí. Cualquier éxito que hayas alcanzado desde que dejaste la sociedad savvas sigue manchado por la humillación y el exilio. La cicatriz de tu pecho se asegurará de que nunca lo olvides.

Y, aun así, luchas constantemente por borrar tus fracasos del pasado. Tal vez si demuestras tu poder las ocasiones suficientes, la cicatriz duela menos.

Durante uno de tus largos y solemnes paseos por la zona norte de Gloomhaven, sientes un leve temblor en la tierra y una fuerza ejerciendo atracción bajo el suelo. En lo más profundo de tu destrozado pecho sabes que la tierra te está llamando, implorándote ayuda.

Te diriges más al norte, en dirección a las Montañas Cobrizas y te adentras en la boca de una inquietante cueva, donde encuentras una roca cristalina escondida al final de una gran caverna.

La roca comienza a vibrar y una misteriosa voz llena tus oídos.

—Siento cómo el peligro se acerca. Unas criaturas anhelan controlar la tierra y desean usar mi esencia con fines perversos. Soy la tierra que ha cobrado consciencia,, y éste es el corazón de mi poder. Necesito un guardián que me proteja de las amenazas que se ciernen. ¿Estás preparado para un cometido así?

Te tocas la cicatriz una vez más y asientes en silencio, preparado para hacer frente a la batalla que se avecina.

Reglas especiales:

Al final de las 3 primeras rondas impares, aparece 1 Oso de cueva normal en **(a)** y 1 Cieno de élite en **(b)**. Al final de las 3 primeras rondas pares, aparece 1 Demonio de sol normal en **(c)** y 2 Cienos normales en **(d)**. Después de la sexta ronda no aparecen más enemigos.

Conclusión:

Tus manos están cubiertas de sangre y barro; pero lo hecho, hecho está. La horda de monstruos yace muerta ante ti. Hoy no has fracasado.

Mientras caminas hacia la parte trasera de la caverna, la roca vibra de nuevo.

—Eres un verdadero guardián de la tierra, y te debo mi pervivencia. Te otorgo este amuleto. Con él mejorará tu control sobre la piedra y podré llamarte si en alguna ocasión vuelvo a necesitarte.

Recompensa:

Amuleto de piedra (objeto 138)



Piezas de tablero:

N1a
B4b



□ Liberación de roedores

Requisitos: Ladrona mental de nivel 5

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

—Ayúdanos...

Te despiertas de una pesadilla empapada en sudor frío. En algún lugar recóndito de la ciudad, tus aliadas las ratas se encuentran en apuros y necesitan tu ayuda.

Coges tu equipamiento y corres por los oscuros túneles de las alcantarillas siguiendo la llamada psíquica de las ratas. Alguna fuerza maliciosa las ha encerrado y las está utilizando para algún tipo de oscuro ritual. Debes liberarlas.

Cuando te acercas al origen de la llamada te topas con una cámara abierta y un grupo de tus hermanos: varios infestores exploradores de aspecto enfermizo. Y se encuentran en una extraña posición defensiva protegiendo una puerta tras ellos. Les preguntas qué hacen ahí y su repuesta también es

defensiva. Bueno, si es para ayudar a tus amigos, no tendrás ningún remordimiento por acabar con ellos.

Reglas especiales:

Todos los Exploradores infestores tienen 1 nivel menos que el nivel del escenario.

1

Entras corriendo por la puerta y una oleada de gases nocivos te sacude con todas sus fuerzas. Tu mente se tambalea cuando te percatas de que se ha desatado algún tipo de magia nauseabunda. Debes detenerla.

Reglas especiales:

Sufres inmediatamente 5 puntos de daño y recibes el estado VENENO ******. Al final de cada ronda, también recibes el estado VENENO ****** salvo que ya tengas este estado, en cuyo caso sufres 3 puntos de daño. Este efecto acaba cuando todos los altares **a** hayan sido destruidos. Cada altar tiene 3+N puntos de vida.

2

Entre toses y arcadas, entras en un rincón sospechoso y encuentras a 3 infestores más en un profundo estado de meditación, lo que te da el tiempo suficiente para recuperarte de los gases antes de que se despierten y se aproximen a ti de forma amenazante.

Reglas especiales:

Cuando todos los Infestores estén muertos, lee **3**.

3

Cuando el último de los infestores cae, un humo marrón empieza a salir de una rejilla en el centro de la habitación. Horrorizada, te das cuenta de que acabas de hacer justo lo que requería el ritual: un sacrificio de sangre.

Ante tus ojos, un enorme Demonio de tierra se materializa a partir del humo. Es lo último que se interpone en tu misión de liberar a tus amigos.

Reglas especiales:

Aparece 1 Demonio de tierra en **b**. Tiene PVx2 puntos de vida, donde PV equivale a los puntos de vida normales de un Demonio de tierra de élite.

Conclusión:

Interrumpido el oscuro ritual, la sensación de alivio proveniente de las ratas te invade. Tus aliadas comienzan a salir de varios escondites y te rodean celebrándolo. Sientes cómo tu vínculo con ellas se hace más fuerte y cómo aumenta el poder de la espada que manejas.

Recompensa:

Cuchillo psíquico (objeto 139)



1



2

b

Piezas de tablero:

E1a
H2b
D1a

-  Explorador infestor
-  Chamán infestor
-  Demonio de tierra
-  Trampa de daño (x2)
-  Agua (x5)
-  Altar (x3)



Escolta de caravana

Requisitos: Guardianas del sol de nivel 5

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Hace días que no hay incidentes en Gloomhaven, pero no dejas de buscar la forma de ayudar a aquellos que más lo necesitan. Una fuente te informa de que un cargamento muy valioso de bienes orquídeos que se dirige a la Capital está buscando guardias, así que vas al Barrio de la Caldera a ofrecer tus servicios.

—Varios comerciantes nos han informado de que el Camino del Este está plagado de bandidos —dice el líder de la caravana cuando preguntas por el trabajo—. Estaremos encantados de aceptar tu ayuda sin importar lo que cueste.

Humildemente rechazas el pago y el hombre abre los ojos con asombro. Todo lo que quieres es demostrar tu destreza y acabar con todos los malhechores del mundo.

Te preparas para el viaje y sales por la Puerta Oeste. No hará falta que escoltes a la caravana todo el camino hasta la Capital, tan solo hasta que cruce el Bosque de las Dagas. El primer día transcurre sin incidentes, pero, a la mañana del día siguiente, unos gritos te despiertan.

—¡Nos atacan los bandidos! ¡Posición defensiva!

Reglas especiales:

Aparecen 6 Guardias de la ciudad normales en **a**. Todos los Guardias de la ciudad son aliados tuyos y enemigos de todos los demás tipos de monstruo. Tienen 2 niveles menos que el nivel del escenario, actúan con iniciativa 99 en cada ronda y realizan una acción “Movimiento+0, Ataque+0” (empleando tu mazo de Modificadores de ataque).

Aparecen 2 Guardias bandido normales en **b**. Aparecen 2 Arqueras bandido normales en **c**. Aparece 1 Guardia bandido de élite en **d**. Cuando todos los enemigos estén muertos, lee **1** al final de la ronda.



—Parecen miembros de los Saqueadores Rojos —dice uno de los guardias de la caravana—. Normalmente se mueven en grupos más grandes. Podría haber más por aquí cerca, tenemos que seguir moviéndonos.

Sin siquiera un momento para descansar, preparáis los carros rápidamente y continuáis por el camino. Aunque heridos y

cansados, tú y el resto de los guardias hacéis todo lo que podéis para que la caravana vaya a toda prisa.

Tras una tensa hora sin que ocurra nada, una flecha pasa zumbando al lado de tu cabeza y miras hacia los matorrales del lado norte para ver las enormes figuras de un grupo de guerreros inox aproximándose.

Reglas especiales:

Devuelve tu miniatura al hexágono de entrada y todos los Guardias de la ciudad vivos a **a** en el orden que quieras, conservando cualquier daño o estado que tengan.

Aparece 1 Guardia inox normal en **c**. Aparece 1 Chamán inox de élite en **d**. Aparece 1 Arquero inox de élite en **e**. A continuación, comienza una nueva ronda. Cuando todos los enemigos estén muertos, lee **2** al final de la ronda.



—¡No perdamos tiempo! —grita uno de los guardias—. Podría haber más de esas bestias en cualquier lugar. ¡Sigamos!

A pesar de tus dudas, la caravana avanza por el camino con rapidez, dándoos a ti y a los guardias la oportunidad de tomar aliento. Durante una hora, rezas para que los carros salgan del peligroso territorio sin más altercados, pero no tienes tanta suerte.

Vislumbras las pequeñas formas peludas de los infestores abalanzándose hacia vosotros y, una vez más, te preparas para el combate.

Reglas especiales:

Devuelve tu miniatura al hexágono de entrada y todos los Guardias de la ciudad vivos a **a** en el orden que quieras, conservando cualquier daño o estado que tengan.

Piezas de tablero:

Lib
L3a



: Escolta de caravana

Aparecen 2 Exploradores infestores normales en **(b)** Aparecen 2 Chamanes infestores normales en **(c)** Aparece 1 Oso de cueva normal en **(d)** Aparece 1 Explorador infestor de élite en **(e)**

Conclusión:

Estás al límite de tus capacidades, pero cuando caen los últimos infestores, continúas la marcha con la caravana. La carnicería que has presenciado este día te perseguirá durante bastante tiempo, pero, ahora mismo, esa no es la mayor de tus preocupaciones. Sigues avanzando hasta que no te quedan fuerzas para dar un paso más. Caes al suelo y, en ese momento, eres consciente de que has mantenido a salvo la caravana y sus bienes y que has ayudado a que saliera de ese peligroso territorio.

Yaces en la tierra, rodeada por la caravana que, por fin, puede detenerse y descansar. Cuando pierdes la consciencia, tienes una visión: una luz cegadora que desciende de los cielos, una voz que encomia tu lucha contra el mal, una sensación cálida que elimina el cansancio de tu cuerpo.

Cuando abres los ojos, no ves nada, pero te sientes recuperada. Sin embargo, notas algo pesado sobre el pecho. Miras hacia abajo y ves un glorioso escudo descansando sobre tu armadura. Nadie parece saber de dónde vino.

Recompensa:

Escudo del sol (objeto 140)





Tasas de almacenamiento

Requisitos: Intendente de nivel 5

Objetivo: Saquear la pieza de tesoro y luego matar a todos los enemigos

Introducción:

Jadeas y respiras con dificultad mientras corres por las calles de Gloomhaven. Con toda la rapidez que tu tamaño te permite, corres hacia los Antiguos Muelles, donde has guardado parte de tus suministros en un almacén portuario. La idea parecía buena hasta que escuchaste algunas conversaciones en la Cebolla Quemada acerca de una banda de ladrones que planeaba robar el lugar.

¡No mientras tengas algo que decir al respecto! Llegas al almacén y, durante un instante, te sientes aliviado al encontrar el lugar tranquilo y sin incidentes. Hasta que caes en la cuenta de que tal vez el robo ya haya tenido lugar.

Entras corriendo por la puerta principal mientras maldices todo al pensar que tu alijo está en la parte trasera y que por la noche el lugar está repleto de trampas contra intrusos. Aun así, debes comprobar que tus bienes estén a salvo.

Reglas especiales:

Cuando la pieza de tesoro sea saqueada, lee ❶.



La sensación de alivio te invade de nuevo cuando abres el cofre y ves que tus pertenencias aún están dentro. Sin embargo, el alivio dura poco cuando oyes el sonido de los cristales rotos. Levantas la vista y ves a los bandidos entrando por las ventanas del almacén.

—¡Chicos! ¡Coged todos los objetos de valor!
—grita uno de los más grandes—. ¡Y matad al testigo!

Reglas especiales:

Aparece 1 Guardia bandido normal en **a**.

Aparece 1 Guardia bandido de élite en **b**.

Aparecen 2 Arqueras bandido normales en **c**.

Aparecen 2 Sabuesos normales en **d**.

Conclusión:

Enfundas tus armas y miras a tu alrededor. Sin duda alguna, este lugar no es tan seguro como pensabas. Hasta ahora creías que los suministros extra eran demasiados para llevarlos con el resto del equipamiento, pero esta situación te lleva a idear una forma de poder llevarlos. Te dispones a diseñar un nuevo cinturón en el que poder cargarlo todo y luego te lo colocas alrededor de la cintura. Buen trabajo.

Recompensa:

Cinturón multiusos (objeto 141)



Piezas de tablero:

B1a
11a
12b



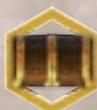
Sabueso



Guardia bandido



Arquera bandido



Pieza de tesoro (x1)



Trampa de daño (x6)



Trampa de ATURDIMIENTO (x6)



Caja (x2)



Barril (x3)



Armario (x2)



Librería (x4)



Estantería (x2)



Plano de las Bestias Salvajes

Requisitos: Invocadora de nivel 5

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Tu poder se desvanece. Para la mayoría sería imperceptible, pero tú lo sientes perfectamente. Cada vez que extraes algo de los planos infinitos, se vuelve un poco más complicado. Puedes sentir como los planos se retraen.

O, al menos, eso es lo que pensaste en un primer momento. Cuando estudiabas el fenómeno, descubriste que, en realidad, sólo un plano en concreto se retraía, aquel del que sacas a muchos de tus compañeros: el Plano de las Bestias Salvajes.

Esta revelación ha despertado tu curiosidad, así que cruzas el umbral a ese caótico plano repleto de criaturas peligrosas en busca de respuestas. Y no tardas mucho en encontrarlas.

—Qué audaz —retumba una voz sobre los árboles—. Primero, te llevas a mis leales súbditos de sus hogares para que los golpeen y masacren a tu antojo. Y después, vienes a mi santuario sin mostrar el más mínimo respeto a mi poder. Disfrutaré viendo cómo esos mismos súbditos te arrancan las extremidades una a una.

Oyes unos crujidos en los arbustos y te preparas para luchar.

Reglas especiales:

Al final de la primera ronda, aparece 1 Sabueso normal en **(a)**. Al final de la segunda ronda, aparece 1 Draco escupidor normal en **(b)**. Al final de la tercera ronda, aparecen 2 Sabuesos normales en **(c)**. Al final de la cuarta ronda, aparece 1 Draco escupidor normal en **(d)**. Cuando todos estos enemigos estén muertos, lee **(1)**.



—¡Insolente! —la voz suena más alta ahora, como si se acercara a ti—. Tu deseo de poder y de dominio será tu perdición. Podrías haber abandonado mi reino en cualquier momento, pero ahí estás, convencida de que tienes suficiente poder para llevarte lo que te plazca. Crees que tu búsqueda de conocimiento no tiene fin, pero te equivocas. Termina aquí. ¡Yo mismo acabaré contigo!

Reglas especiales:

Aparece 1 Oso de cueva de élite en **(e)**. Tiene PVx2 puntos de vida, donde PV equivale a los puntos de vida normales de un Oso de cueva de élite.

Conclusión:

El espíritu rugie y desaparece en el viento, dejando únicamente una pequeña gema translúcida con forma de bestia.

—Tu poder es realmente grandioso —la voz del espíritu parece estar ahora más calmada, como un susurro en el aire—. Tal vez era yo el que estaba equivocado. Te has ganado mi respeto y mi lealtad. Usa este poder para proteger a mis súbditos en la batalla.

Recompensa:

Ídolo de fase (objeto 142)

Piezas de tablero:

Lib
L3a



Sabueso



Draco escupidor



Oso de cueva



Arbusto (x2)



Tronco (x2)



Árbol (x2)





Cosechando la noche

Requisitos: Sudario nocturno de nivel 5

Objetivo: Matar a 6 Demonios de noche

Introducción:

La oscuridad te llama. Te susurra secretos al oído. Te arrastra cada vez más a su eterno abismo, pero sabes que no debes acercarte demasiado. Llegas hasta el límite, usas su poder para tus propios planes, pero sin dejar que llegue a consumirte del todo.

Tu último plan no debería ser diferente. Has encontrado una manera de destilar la esencia del Plano de la Noche y darle forma física y pura, lo que debería ser de mucha ayuda en futuras misiones.

Lo único que falta para terminar el trabajo es cosechar las negras almas de unos Demonios de noche y condensarlas en una poderosa oscuridad líquida.

Te preparas y entras en el vacío incoloro. Justo frente a ti, ves a tu primera víctima a través de las danzantes briznas de oscuridad que se mueven por el reino. Que comience la cosecha.

Conclusión:

Con suficientes almas de la noche en el matraz, regresas rápidamente a tu propio plano antes de que el resto de los demonios tenga oportunidad de sacarte ventaja y atacarte cuando estés debilitado.

Después de todo, en eso consiste ser un asesino: golpear cuando tienes la ventaja y retirarte a las sombras una vez que cumples con tu cometido.

Y, efectivamente, lo has cumplido. Tras unos pocos ajustes químicos, el potente elixir está listo para usarse. Y tienes la esperanza de que te mantenga al límite del abismo y de que no te haga caer en un vacío de locura.

Recompensa:

Elixir de humo (objeto 143)



Piezas de tablero:

- G2a
- D2b
- L2a
- A2b
- B4b



Demonio de noche



Terror de las profundidades



Columna de roca (x3)



Nido (x2)



Foso oscuro (x2)



Cripta plagada

Requisitos: Herald de la plaga de nivel 5

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Te arrastras por las ruinas de una cripta olvidada hace ya mucho tiempo en busca de respuestas. La voz de Xorn, el dios de la plaga, te habló mientras hibernabas: te recomendó que no te volvieres complaciente con tus esfuerzos; te advirtió que seguir el sendero de la plaga no sería fácil.

La voz te trajo hasta este lugar lleno de asquerosas criaturas que carecen de propósito alguno. Tu labor es encauzar su poder y transformarlo en algo que pueda traerle gloria a Xorn.

Encuentras unas escaleras estrechas cubiertas de moho negro. Al descender, llegas a una gran sala llena de pilares y de ataúdes. Hay 4 inquietantes puertas ornamentadas que conducen a diferentes direcciones.

—Aquí están los parásitos y la pestilencia que te cederán su poder —dice Xorn—. Acaba con ellos y haz tuyo su veneno.

Con un destello de luz, 6 figuras de un tono verde brillante aparecen a tu alrededor.

—No puedo ayudarte directamente, pero te ofrezco algo de protección. Usa estos espíritus a tu voluntad.

Mientras la voz se atenúa, oyes el fuerte rechinar de piedra contra piedra. Las puertas se abren lentamente. Ha llegado el momento de prepararse.

Reglas especiales:

La puerta **b** se abre al comienzo de la ronda 2.

La puerta **c** se abre al comienzo de la ronda 5.

La puerta **d** se abre al comienzo de la ronda 8.

La puerta **e** se abre al comienzo de la ronda 11.

Los espíritus de Xorn **a** representados por fichas numéricas, tienen 4+N puntos de vida. Son aliados tuyos y enemigos de todos los tipos de monstruo. No realizan ninguna acción y tienen una iniciativa de 99 a efectos de la atención de los monstruos. Usan tu mazo de Modificadores de ataque a efectos de BENDICIÓN y MALDICIÓN .

Conclusión:

La última de las criaturas cae, víctima de tu plaga, y tú, lenta y meticulosamente, recolectas su veneno y el del resto de criaturas hasta que tienes una gran bolsa llena de glándulas y otros órganos.

Usando tus muchas garras, alzas la bolsa a modo de ofrenda. Con un destello de luz verde, la bolsa desaparece y, en su lugar, hay un colgante que irradia energía oscura.

Los pasillos de la cripta están en silencio, sabes que tu misión aquí ya ha terminado. Así que regresas a Gloomhaven impaciente por seguir por el sendero de la plaga.

Recompensa:

Colgante de la plaga (objeto 144)

Piezas de tablero:

- M1a
- A1a
- C1a
- C2b
- D1a

- Víbora gigante
- Duende negro
- Columna de piedra (x4)
- Sarcófago (x4)





Ofensas sobrenaturales

Requisitos: Berserker de nivel 5

Objetivo: Matar al Nigromante inox

Introducción:

Al principio pensabas que no era más que una consecuencia de pasar demasiado tiempo en la ciudad. Pero una gran inquietud crecía en tu interior hasta que no pudiste soportarlo más.

Fue entonces cuando te diste cuenta de que no era esta desagradable cantidad de actividad humana lo que estaba provocándote ese desasosiego, sino más bien una amenaza sobrenatural que se cernía sobre tu antiguo hogar en el bosque, una alteración de la naturaleza.

Regresas corriendo a tu tribu, buscando la causa. Te hablan acerca de un nigromante inox perteneciente a un asentamiento rival que ha invadido un cementerio cercano y ha empezado a recolectar cadáveres con la intención de arrasar vuestra aldea.

El odio arde en tus entrañas. Ese desgraciado hereje tiene la osadía no sólo de profanar el lugar de descanso de vuestros antepasados, sino también de amenazar vuestro hogar.

En silencio, alzas tus hachas y te adentras en la maleza. Esta ofensa merece hasta la última gota de sangre que pueda derramar ese bastardo.

Reglas especiales:

Las puertas ❶ están bloqueadas. Cuando todos los enemigos de las dos primeras salas estén muertos, abre inmediatamente las puertas ❶.



La niebla se despeja y, ante ti, aparece un imponente inox ataviado con huesos y cráneos de muchas criaturas de diferentes razas.

—¿Qué cachorrito se opone a mi ascenso al poder? —ríe mientras tú le maldices por su alteración del orden natural—. ¿Te atreves a darme lecciones de lo que es o no natural cuando llevas encima el fétido hedor a ciudad? —se burla—. Cuando mueras, incineraré tu cadáver. No serías lo bastante buena para formar parte de mi ejército.

Reglas especiales:

El Chamán inox es el Nigromante inox. Siempre que fuese a hacer que se te aplique un estado negativo, en lugar de eso invoca 1 Cadáver viviente normal.



-  Cadáver viviente
-  Huesos vivientes
-  Sectario
-  Chamán inox
-  Trampa de daño (x4)
-  Arbusto (x3)
-  Tocón
-  Tronco (x2)
-  Árbol (x2)



Piezas de tablero:

- G1a
- M1b
- C2a
- D1b

Conclusión:

El nigromante cae cuando le das el último hachazo, pero eso no logra apaciguar tu ira. Gritas con una furia primitiva y su cadáver se desfigura más y más con cada golpe.

Ni siquiera te percatas de cuándo sus esbirros no muertos se convierten en polvo ni de cuando sus aliados huyen a los árboles. No te das cuenta hasta que la energía de tus extremidades se agota y acabas cayendo al ensangrentado suelo.

Una vez has descansado y la rabia deja de empañar tu visión, observas el cráneo destrozado de tu enemigo y te pones manos a la obra. Después de arrancarle la piel y los tendones, te fabricas una horrible máscara con sus huesos, una que advierta a cualquier enemigo que no debe meterse con tu tribu.

Recompensa:

Máscara de la muerte (objeto 145)



□ Batalla de bardos

Requisitos: Melodiosa de nivel 5

Objetivo: Matar a la Canción de las profundidades

Introducción:

—Quiero contratarte para que toques en la Puerta Marrón, y necesitaría que lo hicieras ahora mismo.

El propietario del famoso bar se sienta frente a ti en una posada y te mira impertérrito. Intentas quejarte por la poca antelación, pero él levanta la mano en señal de protesta.

—Contraté a una cantante infestora para que tocara hoy —continúa—. Una elección poco convencional, sin lugar a duda, pero me habían hablado bien de ella... Se hace llamar la Canción de las profundidades. Todo iba bien hasta que mis clientes empezaron a actuar de forma extraña. Primero se quedaron en silencio, como en estado de trance, y luego empezaron a representar la canción que interpretaba la infestora. Cuando algunos de mis guardias intentaron evitar que los clientes se hicieran daño, los clientes les acataron brutalmente. Como si la infestora se hubiera apoderado de las mentes de los clientes y los hubiera persuadido para que hicieran lo que ella quisiera. Escapé e intenté que la guardia de la ciudad hiciera algo, pero

ninguno de los que ha entrado ha salido. La única esperanza que me queda es que otro músico, como tú, pueda contrarrestar la influencia de la infestora.

Suspiras y te diriges a la Puerta Marrón, no para ayudar al propietario, que es un estúpido, sino para que esa infestora deje de mancillar la reputación de los bardos.

En la entrada, ves al grupo de matones callejeros que el propietario ha reunido allí para ayudarte. Parecen algo nerviosos por tener que enfrentarse a algo que no entienden, pero el mero hecho de afinar tu laúd parece calmarles un poco. Entonces, comienzas a rasguear el instrumento y entras en el bar.

Reglas especiales:

Los Guardias bandido y Arqueras bandido son aliados tuyos y enemigos de todos los demás tipos de monstruo. Ambos tienen 2 niveles menos que el nivel del escenario, actúan con iniciativa 49 (primero los Guardias y luego las Arqueras) y realizan una acción "Movimiento +0, Ataque +0" (empleando tu mazo de Modificadores de ataque).



Tras la decisiva batalla de la entrada, tus aliados se han envalentonado. Corres hasta la siguiente habitación, esquivando por los pelos un aluvión de flechas de ballesta que proviene del escenario.

—¡No tienes ninguna posibilidad, Melodiosa! —un profundo bramido retumba tras las cortinas de la pared del fondo—. ¡Llévate a tu patético grupo de borrachos y déjame en paz! La Canción de las profundidades está en nuestro interior. Es sólo cuestión de tiempo que empiece a llamarte a ti también.



Al final, escondida en un camerino tras el escenario, encuentras a la bardo infestora, protegida por 2 de sus víctimas dominadas mentalmente.

—Tu actuación es admirable, Melodiosa, pero ¿cuánto tiempo esperas poder seguir tocando? —la sobrenatural voz de la infestora te nubla la mente. Mientras habla, toca un extraño laúd, tejiendo un tapiz de sonidos que te entierra en una inquietud reverberante—. ¿Puedes tocar tus insignificantes canciones el tiempo suficiente para detenerme? La Canción de las profundidades continuará sin cesar incluso aunque yo vacile. ¡Pronto tu alma será mía!

Piezas de tablero:

B1a
11a
G2b
A1b



Guardia bandido



Arquera bandido



Guardia de la ciudad



Arquero de la ciudad



Gólem de piedra



Chamán infestor



Armario (x2)



Barril (x2)

Mesa (x3)

🎵: Batalla de bardos

Reglas especiales:

El Chamán infestor es la Canción de las profundidades.

Conclusión:

Se escucha un acorde disonante cuando la infestora cae y su laúd choca con el suelo. El ruido atronador de la Canción de las profundidades se para en seco y su opresivo peso se disipa de inmediato.

Los pocos de tus aliados que no fueron abatidos se ríen y suspiran con alivio. El peligro ha pasado.

El propietario de la Puerta Marrón te agradece la ayuda y te hace la generosa oferta de darte una parte de la recaudación de las bebidas que se vendan cuando vengas a tocar. Sin embargo, la verdadera recompensa es el ensangrentado laúd que cogiste de las manos muertas de la Canción de las profundidades. Es una verdadera obra de arte.

Recompensa:

Laúd magistral (objeto 146)



Caza corrupta

Requisitos: Cazador silencioso de nivel 5

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

A menudo tus pensamientos regresan al poblado que solías llamar hogar. Has elegido el estilo de vida mercenario y, en ocasiones, esa decisión provoca que la culpa brote en tu interior, la vergüenza de no estar empleando tus habilidades en ayudar a proteger tu poblado de las fuerzas que puedan dañarlo.

Hay otros allí protegiéndolo y, en el fondo, sabes que el camino que has elegido también es importante, pero, aun así, la culpa te acompaña. Y por eso, siempre que tienes oportunidad, regresas con tu gente para comprobar que todo esté en orden.

En tu última visita, te llena de inquietud enterarte por boca de unos exploradores de que un par de demonios poderosos han invadido los bosques cercanos a tu poblado, corrompiendo a los animales de la zona. Varios cazadores expresan sus deseos de matar a las criaturas, pero no piensas

permitirlo. Cumplirás con tu deber con el poblado y acabarás con los demonios y su corrupción por ti mismo.

La ubicación de la que hablaban los exploradores no se encuentra muy lejos y de inmediato percibes un cambio en el viento cuando te aproximas. Hay algo peligroso e invisible cerca. La caza ha comenzado.

Reglas especiales:

El Sabueso es el Lobo fantasma. Obtiene el estado INVISIBILIDAD  al comienzo de cada ronda.



Según te dispones a avanzar, la tierra tiembla y un demonio gigante hecho de tierra y piedras emerge del suelo.

—Así que el pequeño orquídeo viene a matarnos, ¿verdad? —retumba—. ¿Y qué es lo que pretende hacer un mero cazador contra nuestro poder? ¡Te aplastaremos!

Reglas especiales:

El Demonio de tierra es el Tierra profunda. Tiene PVx2 puntos de vida, donde PV equivale a los puntos de vida normales de un Demonio de tierra de élite.



Un intenso calor te invade mientras avanzas hasta el siguiente claro. Ante ti se alza un demonio ardiendo en llamas. El fuego es increíblemente intenso, tanto que los bordes de sus llamas se iluminan con un tono azulado.

—Se nos ha concedido un poder extraordinario, cazador —sisea el demonio—. ¡Alguien como tú no podrá detener nuestro ascenso!

Reglas especiales:

El Demonio de fuego es la Llama suprema. Aplica un +2 a su Represalia, al alcance de su Represalia y a su Escudo.

: Caza corrupta

3

Mientras buscas más signos de corrupción, te encuentras con un nido de víboras que no parecen alegrarse de tu llegada. A medida que salen, sientes una especie de oscura crueldad que emana de ellas. Resulta obvio que también las han corrompido y que debes acabar con ellas.

Reglas especiales:

Todas las Víboras gigantes Tienen Ataque +1 en todos sus ataques.

Conclusión:

Con la última de las bestias aniquilada, vuelves a percibir un cambio en el viento a medida que la corrupción se disipa. No quieres desperdiciar los cadáveres, así que te fabricas una hermosa capa con sus pieles y llevas la carne a tu poblado.

Los silenciosos agradecimientos de la gente calman temporalmente tu sentimiento de culpabilidad, lo que te permite regresar a tu vida de mercenario.

Recompensa:

Capa del cazador (objeto 147)



Piezas de tablero:

D1b
C2a
G1a
A4a
F1b



Sabueso



Demonio de tierra



Demonio de fuego



Víbora gigante



Draco escupidor



Nido (x2)



Tocón (x2)



Tronco (x2)



Árbol (x2)



Secuelas

Requisitos: Matasanos de nivel 5

Objetivo: Salvar a todos los aliados heridos

Introducción:

Un sonido atronador te despierta de tu sueño, el horrible estruendo de la gente gritando y la tierra agrietándose. Saltas de la cama, te pones algo de ropa y agarras tu equipamiento mientras el caos en el exterior no hace más que aumentar. Oyes varios gritos cuando un fuerte estruendo de fuego y piedras sacuden el suelo, casi haciéndote caer.

Corres hacia el desastre lo más rápido que puedes, pero, para cuando llegas, el peligro inmediato ya ha pasado. Sea lo que sea lo que haya atacado, ya se ha ido, pero ha dejado una devastadora estela de destrucción.

Edificios en ruinas, grandes secciones de la muralla derribadas y piedras y escombros dispersos por toda la zona. Sin embargo, lo más preocupante es la cantidad de soldados moribundos que gimen y gritan de agonía. De inmediato, te pones a intentar salvar a todos los que te es posible.

Reglas especiales:

Todos los Guardias de la ciudad son aliados tuyos. No actúan ni tienen iniciativa. Todos los Guardias de la ciudad revelados sufren 1 punto de daño al final de cada ronda, y sólo se consideran salvados y dejan de sufrir daño cuando estén curados por completo (es decir, cuando se hayan retirado todas las fichas de Daño). Si muere cualquier Guardia de la ciudad, el escenario fracasa. Puedes darles cartas de Equipo de curación a los Guardias de la ciudad, en cuyo caso se curan inmediatamente el valor indicado en la carta (4 u 8 puntos de daño).

Cuando son revelados los Guardias de la ciudad **(a)**, debes colocar fichas de Daño sobre ellos hasta que su valor actual de puntos de vida sea 2. Sobre los Guardias de la ciudad **(b)** debes colocar fichas de Daño hasta que su valor actual de puntos de vida sea 4, y sobre los Guardias de la ciudad **(c)** debes colocar fichas de Daño hasta que su valor actual de puntos de vida sea 7. Todos los obstáculos tienen 4 puntos de vida.



Te acercas a la muralla en ruinas y no ves más que estragos. Bajo los escombros hay muchos hombres, incluido un teniente herido de gravedad pidiendo ayuda a gemidos con los pulmones llenos de sangre. La situación te llena de tristeza y decides que debes salvarlos a todos.

Reglas especiales:

El Guardia de la ciudad de élite es el Teniente y tiene PVx3 puntos de vida, donde PV equivale a los puntos de vida normales de un Guardia de la ciudad de élite. Coloca fichas de Daño sobre él hasta que su valor actual de puntos de vida sea 4. Sufre daño y es salvado de la misma forma que los demás Guardias de la ciudad. Además, debes empezar a llevar la cuenta de las rondas, contando la ronda en curso como la ronda 1. Si el Teniente no ha sido salvado antes del final de la ronda 10, el escenario fracasa.

Conclusión:

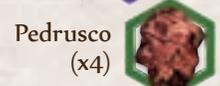
Ha muerto mucha gente, pero te consuela haber salvado a todos los que has podido. El teniente se muestra especialmente agradecido y encarga la fabricación de una bata especial para ti. Regresas a tu habitación y, como siempre, los interminables recuerdos de los gritos de los hombres moribundos acaban dando paso a un sueño tranquilo.

Recompensa:

Bata de doctor (objeto 148)

Piezas de tablero:

A1a
G1b
A3b
N1b



Pedruscos enormes (x3)



Secretos elementales

Requisitos: Elementalista de nivel 5

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

El estudio de los elementos te consume. Si bien los núcleos de tu pecho evidencian tu dominio sobre ellos, no significa que tu búsqueda de conocimiento y de poder haya terminado; sólo marcan el inicio de un viaje mucho más largo.

Y ese viaje te acaba llevando de nuevo al Templo de los Elementos. Después de tus anteriores viajes aquí, sabías que había poder esperándote en algún lugar de las profundidades de este templo. Y es por ello por lo que vuelves en busca de conocimiento.

Después de investigar un poco, sientes una energía que te atrae a una pared falsa y, tras ella, unas escaleras que conducen a lo desconocido. A medida que descendes, el gran flujo de energía elemental te marea. Cuando llegas al final de la escalera, sientes los elementos corriendo por tus venas como nunca lo habían hecho. Con este poder, tienes la certeza de ser capaz de enfrentarte a cualquier cosa, lo que te viene muy bien, ya que ves cómo varios demonios emergen de las sombras ante ti.

Reglas especiales:

Al comienzo de cada ronda, mueve 1 elemento concreto a la columna "Fuerte". Empezando por el Aire en la ronda 1, mueve los elementos en el siguiente orden y repitiendo el ciclo: Aire, Hielo, Tierra, Fuego.

Además, puedes elegir tus cartas de Capacidad de la ronda después de revelar las cartas de Capacidad de los enemigos en lugar de antes.

Conclusión:

Indudablemente, esta energía es muy poderosa, pues te permite anticiparte a los movimientos de tus enemigos y destruirlos con una eficiencia que, de otra forma, no te sería posible. Ahora que has despejado el nexo de demonios, te quedas para estudiar la energía elemental con más detenimiento.

Te lleva días, pero, al final, sales del templo con una nueva apreciación y una mejor comprensión de los elementos. Regresas a Gloomhaven y te pones a trabajar para plasmar todos esos conocimientos en un equipamiento con el que puedas convertir y encauzar mejor los poderes elementales.

Recompensa:

Botas elementales (objeto 149)

Piezas de tablero:

- H1b
- B2b
- B3b
- C2b

Trampa de daño y VENENO (x3)

Demonio de fuego

Demonio de tierra

Demonio de hielo

Demonio de viento



El oso enjaulado

Requisitos: Señor de las bestias de nivel 5

Objetivo: Matar a todos los enemigos

Introducción:

Pasas la mayoría de las noches fuera de las murallas de Gloomhaven. Te sientes mucho más cómodo entre los árboles y las bestias. La ciudad puede ser muy restrictiva. Y apesta.

El aullido de un lobo te despierta en medio de la noche. Pero no es un aullido convencional, el animal se encuentra en peligro. Llamas a tu oso y te diriges al lugar de donde viene la llamada.

—¡Basta! —la voz de otra infestora interrumpe tu búsqueda.

Te detienes y observas la oscuridad, distinguiendo las formas de varios animales en la zona más alejada de un claro. La infestora sale de entre ellos.

—La naturaleza te considera un traidor y me ha encargado que te destruya —te dice y, cuando empiezas a objetar, la infestora grita por encima de tu voz—. ¡Utilizas tu poder para ayudar a esa plaga de la ciudad en lugar de para destruirla! La ciudad es una herida en la tierra, ¡y debemos curarla! Tus acciones te han hecho indigno de blandir la fuerza de la naturaleza ¡y eso te sentencia a muerte!

La infestora levanta un bastón y sientes cómo la tierra cede bajo tus pies. Caes fuertemente contra el suelo, pero, a pesar de que la luz de la luna entra en la caverna subterránea a través del agujero, no ves a tu oso. Está cerca, puedes sentirlo, pero, de momento, tendrás que arreglártelas tú solo. Y toda esta situación se vuelve aún más problemática cuando te percatas de que, aunque sí que hay una bestia en la caverna contigo, no parece precisamente amistosa.

Reglas especiales:

En lugar de invocar tu oso en un hexágono adyacente a ti, comienzas en el hexágono de entrada de la derecha y tu oso comienza en el hexágono de entrada de la izquierda.

No es posible atravesar los obstáculos de este escenario, ni siquiera con Salto o Vuelo. No se puede usar la acción inferior de Rugido desorientador.

Piezas de tablero:

D2b
B4b
G2a
N1a
E1b



-  Sabueso
-  Duende del bosque
-  Draco desgarrador
-  Chamán infestor
-  Oso de cueva
-  Pedrusco (x6)
-  Pedruscos grandes (x4)
-  Pedruscos enormes (x3)

1

Las palabras de la infestora rival siguen sonando en tu mente, pero eres incapaz de creértelas. E incluso aunque lo hicieras, no te rendirías sin luchar, así que te adentras en la oscuridad.

Reglas especiales:

Abre inmediatamente la puerta **a**

2

A medida que, por pura necesidad, asesinas a más y más bestias en un esfuerzo por librarte de esta prisión, tu ira aumenta. Todo esto es una locura, no puede ser la voluntad de la naturaleza. A pesar de tu trabajo como mercenario, siempre has puesto tu dedicación a la madre tierra por delante. Encontrarás a esa infestora traicionera y harás que pague por sus mentiras.

Reglas especiales:

Abre inmediatamente la puerta **b**

3

Ves una luz más adelante, una salida a esta prisión cavernosa. Pero también ves el origen de tu furia creciente: la infestora que te envió aquí.

—Incluso cuando el poder te abandona, tienes la determinación de luchar con mis bestias y plantarme cara —dice—. Qué inútil.

Te gustaría decirle muchas cosas a esta embustera, pero todo ello explota en un primitivo grito que contiene toda la fuerza de la naturaleza. Ves el miedo en los ojos de tu enemiga mientras cargas contra ella con tu oso a tu lado.

Reglas especiales:

Abre inmediatamente la puerta **c**

Conclusión:

Te plantas al lado del cadáver de la infestora y escupes. Está claro que tus poderes no te han abandonado. Acabas de demostrarlo. Le arrancas de sus manos muertas la vara que estaba usando y luego dejas ahí su cadáver para que se pudra. Sus restos alimentarán a la tierra y, a su debido tiempo, crearán vida de nuevo.

Recompensa:

Vara de mando (objeto 150)



DISEÑO Y REDACCIÓN DE ESCENARIOS: Isaac Childres

DISEÑO GRÁFICO: Josh McDowell, Isaac Childres

ILUSTRACIONES: Alexandr Elichev, Álvaro Nebot, Josh McDowell

TRADUCCIÓN: Luis Alejandro Álvarez Dato, Sergio Hernández Garrido y Ángel Martínez Murillo

REVISIÓN: Camila Castañón Moreschi, Alfred Moragas Segura y Cristóbal Morales Capita

EDICIÓN: Mathew G. Somers

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES: Kristyn Childres, por aguantarme mientras probaba todos estos escenarios

