

SCENARI IN SOLITARIO



GLOOMHAVEN

Benvenuto nel Libro degli Scenari in Solitario! Questo documento contiene uno scenario in solitario per ognuna delle 17 classi di Gloomhaven, e ogni scenario può essere giocato usando solo ed esclusivamente una classe specifica.

Questi scenari restano bloccati fino a quando la città non ha raggiunto il livello 3 di prosperità e fino a quando due personaggi non si sono ritirati. SMETTI di leggere finché questi due requisiti non sono stati soddisfatti!

A questi scenari non è associato un numero dello scenario o un adesivo da applicare sulla mappa della campagna. Non devi effettuare alcuna interazione della campagna (eventi o donazioni al santuario) prima di giocarli e non contano come alcun tipo di luogo specifico al fine delle missioni personali. Questi scenari possono essere giocati usando un personaggio esistente nella campagna o un personaggio appena creato, ma quel personaggio deve comunque essere almeno di livello 5.

Questi scenari sono decisamente più difficili degli scenari normali. Sono concepiti per mettere alla prova la tua abilità e la tua conoscenza della classe. Ti suggeriamo di studiare lo scenario prima di giocarli e di scegliere attentamente le tue carte capacità, i tuoi oggetti e i tuoi talenti attentamente. I personaggi possono guadagnare denaro, punti esperienza, obiettivi della battaglia e progressi delle missioni personali normalmente, ma ti consigliamo di concentrarti esclusivamente su quello che va fatto per vincere.

La ricompensa di ogni scenario è un oggetto particolarmente utile per la classe utilizzata in quello scenario.

Ricorda che le pagine seguenti contengono degli spoiler sulle varie classi disponibili da giocare in Gloomhaven. È consentito giocare solo gli scenari delle classi che sono state sbloccate nella campagna. Per evitare spoiler, di seguito troverai un sommario dei contenuti, ordinato in base alle icone delle classi. Puoi usarlo per trovare gli scenari delle classi disponibili ed evitare quelli delle classi che non sono ancora state sbloccate.

3

8

15

4

9

17

5

11

18

6

12

20

7

13

21

14

22



Ritorno al Tumulo Nero

Requisiti: Bruto di livello 5

Obiettivo: Uccidere tutti i nemici

Introduzione:

Annusi l'aria mentre scendi lungo la familiare scalinata di pietra, e la puzza stantia della morte e della putrefazione ti riempie di collera... una collera rivolta soprattutto a te stesso. Ricordi la prima volta in cui scendesti in queste profondità e sentisti questa puzza. Era il primo incarico che ottenesti dopo il tuo arrivo a Gloomhaven. E ricordi ancora che avevi paura.

Non avresti mai immaginato di ritrovarti a rivelare le tue paure ai tuoi compagni. Dipendevano da te per guidare la carica contro i banditi. Quando sei così grosso, nessuno si aspetta mai che tu possa provare paura, ma certe volte è inevitabile.

Tuttavia, la tua reazione a quel luogo ti ha tormentato fin da allora. Quando hai iniziato a sentire delle dicerie riguardo a una potente arma nascosta nelle profondità del Tumulo Nero, hai colto al volo l'opportunità di tornare laggiù e di affrontare i suoi pericoli da solo.

Ora sei più forte, più esperto. Scendere questi scalini non ti provoca più terrore, anzi, ti entusiasma. Speri che altri banditi si siano rintanati quaggiù dall'ultima volta in cui hai fatto irruzione in queste sale buie.

Arrivi in fondo agli scalini e sfondi la porta con un calcio. Non resti deluso.



Nonostante le numerose ferite, avanzi inesorabile fino alla stanza finale. Tutto è esattamente come te lo ricordi: banditi sfrontati e ossa animate.

“Non saresti dovuto venire...” esordisce un arciere, ma lo metti a tacere con un gesto sprezzante della mano. Questi stolti non sono abbastanza importanti per perdere tempo ad ascoltare le loro parole.

Conclusione:

Ti dirigi zoppicando verso le scale in fondo alla stanza e non puoi fare a meno di concederti una fragorosa risata. Sei inarrestabile... una forza che nessuno può permettersi di sottovalutare.

Ti dirigi verso le catacombe inferiori lasciandoti dietro un rivolo di sangue e cercando qualche indizio rivelatore sulla posizione del tuo obiettivo. Forse è fortuna, o forse i banditi rimanenti sono stati spaventati dalla tua risata; sia quel che sia, trovi la spada e te ne vai senza ulteriori intoppi.

Ricompensa:

Lama Imponente (Oggetto 134)



Mappa:

I1b
G1b
L1a



Bandito Guardia



Bandito Arciere



Ossa Viventi



Trappola Danneggiante (x2)



Tavolo (x2)



Una Sfortunata Intrusione

Requisiti: Inventore di livello 5

Obiettivo: Proteggere almeno una Guardia Cittadina per dodici round

Introduzione:

Ah, il piacere delle invenzioni! Trascorri ogni momento libero a tua disposizione nel tuo laboratorio lungo le mura nordovest del Quartiere del Corno. È fuori mano, ma è tranquillo e l'affitto è a buon mercato.

Di recente hai fatto molti progressi nella costruzione di un dispensatore portatile di pozioni che potrebbe tornare molto utile in combattimento. Stai proprio per apportare gli ultimi ritocchi al marchingegno, quando...

"Scavalcano le mura!" Senti provenire dall'esterno un forte trambusto che interrompe la tua concentrazione. Sbuffando, sbatti la tua tenaglia sul tavolo ed esci dal laboratorio per vedere quale sia la fonte di questa fastidiosa interferenza.

Quando esci sull'uscio scruti le mura e vedi un'orda di piccole creature pelose che scalano il parapetto e si riversano in città. I tuoi occhi guizzano a destra e a sinistra in preda al panico, notando solo una manciata di guardie nell'area che tentano di respingere lo sciame di Vermling.

"Dobbiamo proteggere la città finché non arrivano i rinforzi!" grida una delle guardie. Della città ti interessa ben poco, ma se quei Vermling distruggono il tuo laboratorio, dubiti di poter riprodurre le procedure che ti hanno portato fino a questo punto nelle tue ricerche.

Regole Speciali:

Tutte le Guardie Cittadine sono alleati per te e nemici per tutti gli altri tipi di mostro. Il loro valore di Scudo è ridotto di 1. Condividono con te un mazzo dei modificatori di attacco, ma si comportano comunque normalmente, seguendo le azioni di una carta capacità dei mostri ogni round. Se tutte e quattro le Guardie Cittadine vengono uccise, lo scenario è perso.

Alla fine di ogni round pari, quattro Vermling Esploratori normali vengono generati su **a**.

Conclusione:

Osservi la tua borsa di bombe ormai vuota e la tua cisterna di carburante esaurita mentre ancora altre creature minacciose si riversano oltre il muro. Carichi l'ultimo quadrello nella balestra e cerchi di prendere la mira, ma tremi di stanchezza e cadi in ginocchio.

Quando i tuoi nemici ti si avventano addosso, improvvisamente senti lo sferragliare di un'armatura alle tue spalle. Un intero battaglione di soldati ti oltrepassa e affronta l'orda di Vermling. Le sorti della battaglia si invertono rapidamente e nel giro di pochi minuti tutti i Vermling vengono sterminati.

Tossisci e ti rialzi in piedi lentamente. I soldati si accorgono a malapena della tua presenza, ma non ha importanza. Finalmente trovi la pace e la tranquillità necessaria per completare il tuo lavoro.

Ricompensa:

Raggio Focalizzante (Oggetto 135)

Mappa:

Nib
Gib



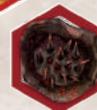
Guardia Cittadina



Vermling Esploratore



Vermling Sciamano



Trappola Danneggiante (x2)



Sezione di Muro (x2)





Laboratorio Corrotto

Requisiti: Tessimagicie di livello 5

Obiettivo: Saccheggiare la tessera del tesoro, poi fuggire attraverso l'entrata

Introduzione:

Il potere corrompe. Tutti i Tessimagicie lo sanno, ed è un monito che per te è diventato una specie di mantra.

Tuttavia, sarebbe sbagliato temere il potere soltanto per il suo lato più oscuro e nascosto. Quando davanti a te si snoda un sentiero nobile, il potere va abbracciato.

Sono questi pensieri che ti hanno condotto al Quartiere Misto con l'intenzione di provare una mistura più potente che possa esserti d'aiuto in battaglia. E sono sempre questi pensieri ad averti portato all'ingresso di una piccola bottega di alchimia, di fronte a un Quatryl dal volto rossastro.

"Oh, sia ringraziata la Grande Quercia sei arrivato in tempo!" annaspa facendo una pausa per riprendere fiato. "Stavo proprio per completare la pozione quando, ah... alcune delle mie cavie, beh... si sono fatte un po' troppo impazienti di mettere i loro artigli su un'altra dose."

"Sono dovuto fuggire, o mi avrebbero massacrato, e purtroppo ho lasciato la fiala nel seminterrato, sorvegliata dal mio assistente."
Il Quatryl ti indica la porta. "Mi dispiace, ma i soggetti dei miei esperimenti hanno invaso il mio laboratorio. Se vuoi la pozione temo che dovrai farti strada oltre di loro e prendertela."

Senza dire nulla, avanzi fino alla soglia dell'edificio di legno. Il potere corrompe, anche se a volte lo fa in modo inaspettato.

Regole Speciali:

La porta **a** è chiusa a chiave. Quando la tessera tesoro viene saccheggiata, leggi **1**.



Afferri la fiala nera-rossastra dal forziere e senti improvvisamente la porta che sbatte alle tue spalle.

"Quella appartiene al padrone. Rimettila a posto."

Ti volti e vedi la figura torreggiante di un Golem di Pietra che ti blocca la fuga. Quello deve essere "l'assistente" dell'alchimista. Purtroppo dovrai oltrepassarlo, se vuoi andartene da qui.

Regole Speciali:

La porta **b** si chiude immediatamente ed è chiusa a chiave. Tutti i mostri dall'altro lato della porta diventano "dormienti" e non si attivano finché la porta **b** non viene aperta di nuovo.

Un Golem di Pietra normale viene generato su **c**. Quando il Golem di Pietra muore, le porte **a** e **b** si aprono immediatamente.

Conclusione:

Fuggi fuori dalla bottega e torni alla luce del sole, inseguito dai mostri corrotti. Non appena superi la porta, l'alchimista la chiude energicamente e la puntella dall'esterno. I mostri infuriati urlano e colpiscono la porta di legno.

"A quanto pare non sei riuscito a toglierli di mezzo tutti" commenta il Quatryl. "Non importa, non è comunque un tuo problema. Felice di vedere che hai almeno trovato la pozione. Considerati gli sviluppi inaspettati di questa situazione, puoi averla gratis."

Rifletti sulla possibilità di offrire ulteriore aiuto, ma saresti alquanto inutile nelle tue condizioni attuali. È ora di tornare alla tua stanza e di riposare un po'. Poi potrai mettere alla prova i limiti del tuo nuovo potere.

Ricompensa:

Elisir Esplosivo (Oggetto 136)

Mappa:

- G2b
- 11b
- A1b
- A2a



- Imp Nero
- Draco Sputante
- Golem di Pietra
- Tessera Tesoro (x1)
- Trappola (x5)
- Scale (x2)
- Cassa (x2)
- Libreria (x4)



Colpo all'Armeria

Requisiti: Canaglia di livello 5

Obiettivo: Saccheggiare la tessera tesoro, poi uccidere tutti i nemici

Introduzione:

“Ti interessa un lavoro?” ti chiede un corpulento Valrath con una cicatrice che gli attraversa la guancia sinistra, ergendosi alle tue spalle.

Un lavoro poco pulito è l'unico motivo per cui qualcuno possa frequentare il fetido locale della Cipolla Bruciata. Sicuramente nessuno viene qui per la compagnia o per la birra annacquata al sapore di piscio. Questo è ciò che rispondi al Valrath, dimostrandogli che sei la persona che cerca. E lui ribatte sogghignando: “Bene. Sembra che tu sappia badare a te stesso in un combattimento, e ci aspettano dei clienti difficili.”

Si siede al tuo tavolo e si presenta come Rikharn. Inizia a parlarti di un'armeria di proprietà di una delle gilde di mercenari minori che ha sede nel Quartiere dei Viaggiatori.

“La gilda parteciperà a una grande battuta di caccia domani notte e non rimarranno molte guardie a sorvegliare il luogo” spiega Rikharn. “Saranno ben equipaggiate, immagino, ma se uniamo le forze dovremmo riuscire ad occuparcene.”

Non avendo altri impegni concreti in vista, accetti il lavoro. È per questo che sei qui, dopotutto.

La notte seguente, Rikharn ti conduce fino a una casa sfarzosa nella parte settentrionale di Gloomhaven, guidandoti poi verso un'entrata secondaria nascosta che si apre sullo scantinato. Con un ghigno, parte alla carica giù per le scale.

Regole Speciali:

Rikharn **a**, rappresentato da un segnalino numerato, possiede 15+(5xL) punti ferita. È un alleato per te e un nemico per tutti i tipi di mostro. Agisce ogni round a iniziativa 49, effettuando “Movimento 4, Attacco 4” (usando il mazzo dei modificatori di attacco dei mostri).

Tutte le Guardie Cittadine aumentano il loro valore di Scudo di 3. Tutti i Golem di Pietra aumentano il loro valore di Scudo di 4. Quando la tessera tesoro viene saccheggiata, se Rikharn è ancora vivo, leggi **1**. Altrimenti, lo scenario è completato quando la tessera tesoro viene saccheggiata e tutti i nemici sono morti.



Apri il forziere e rimani a fissare il pugnale solitario custodito all'interno. Confuso, lo impugni mostrandolo a Rikharn.

“Tutto qui?” Rikharn sembra confuso quanto te. “Beh, meglio se me lo dai. Forse puoi rimediare la tua parte della ricompensa frugando nelle tasche di quelle guardie morte.”

Ridi di fronte alla sua presunzione e intaschi il pugnale. L'uomo si rabbuia in volto e punta la spada nella tua direzione. “E va bene, se non resta alcun testimone a me va pure meglio.”

Regole Speciali:

Rikharn è ora un nemico sia per te che per tutti gli altri tipi di mostro. Possiede lo stesso numero di punti ferita che possedeva prima che la tessera tesoro fosse saccheggiata ed effettua le stesse azioni a iniziativa 49, come prima. Lo scenario è completato quando tutti i nemici, incluso Rikharn, sono morti.

Conclusione:

Ora che non resta più nessuno a sfidarti, il tesoro è tuo. Te ne vai in silenzio dalla scena del massacro senza lasciare alcun testimone del tuo crimine. Un lavoro pulito.

Ricompensa:

Stiletto Silente (Oggetto 137)

Mappa:

E1a
H1b
A2a
B2b





Difesa Rocciosa

Requisiti: Cuore di Roccia di livello 5

Obiettivo: Uccidere tutti i nemici generati

Introduzione:

È una ferita che non si rimargina mai. Ogni successo che tu possa aver conseguito dopo avere lasciato la società dei Savvas è comunque macchiato dall'onta della tua umiliazione e dall'esilio. La cicatrice sul tuo petto fa sì che tu non possa mai più dimenticarlo.

Eppure, combatti costantemente per cancellare i tuoi fallimenti passati. Forse dando dimostrazione della tua potenza più e più volte, la cicatrice farà meno male.

Durante una delle tue lunghe e solenni escursioni a nord di Gloomhaven, hai sentito un remoto boato sotterraneo e il richiamo di un qualche tipo di forza sottoterra. Nel profondo del tuo cuore sfregiato, sai che la terra ti chiama e ti chiede aiuto.

Ti dirigi ancora più a nord, sulle Montagne Coldirame, ed entri nell'imboccatura di una sinistra caverna dove trovi una roccia cristallina nascosta in fondo a una vasta grotta.

La roccia inizia a vibrare e nella tua testa echeggia una strana voce: "Sento un pericolo che si avvicina... creature che cercano di controllare la terra e desiderano usare la mia essenza a scopi malvagi."

"Io sono la terra divenuta senziente e questo è il cuore del mio potere. Ho bisogno di un guardiano che mi protegga dalle venture minacce. Accetterai questo compito?"

Sfiori con le dita la tua cicatrice ancora una volta e annuisci in silenzio, preparandoti ad affrontare l'assalto imminente.

Regole Speciali:

Alla fine dei primi tre round dispari, un Orso delle Caverne normale viene generato su **a** e una Melma elite viene generata su **b**. Alla fine dei primi tre round pari, un Demone del Sole normale viene generato su **c** e due Melme normali vengono generate su **d**. Nessun nemico viene più generato dopo il sesto round.

Conclusione:

Le tue mani sono ricoperte di sangue e sporcizia, ma l'impresa è compiuta. L'orda di mostri giace senza vita ai tuoi piedi. Oggi non hai fallito.

Quando ti dirigi verso il fondo della caverna, la voce della roccia riverbera ancora. "Sei un vero guardiano della terra e devo a te la mia sopravvivenza."

Ti conferisco questo amuleto, che potenzierà il tuo controllo sulla pietra e mi permetterà di chiamarti di nuovo, qualora avessi ancora bisogno di te."

Ricompensa:

Amuleto di Pietra (Oggetto 138)



Mappa:

N1a
B4b



Orso delle Caverne



Melma



Demone del Sole



Detriti (x3)



Cristallo (x1)



Colonna di Roccia (x3)



Massi Grandi (x2)

Liberazione dei Roditori

Requisiti: Ladro Mentale di livello 5

Obiettivo: Uccidere tutti i nemici

Introduzione:

"Aiutaci..." Ti risvegli da un incubo in preda ai sudori freddi. Da qualche parte, nelle viscere della città, i ratti tuoi alleati stanno soffrendo e hanno bisogno del tuo aiuto.

Afferri il tuo equipaggiamento e ti affretti a percorrere gli oscuri tunnel fognari, rispondendo al richiamo psichico dello sciame. Una forza maligna di qualche tipo ha imprigionato i ratti e la loro volontà viene usata in un rituale oscuro. Devi liberarli.

Il richiamo si fa sempre più vicino finché non giungi in una camera aperta, dove ti imbatti in un gruppo di tuoi simili, alcuni Vermling Esploratori che hanno assunto una strana posizione difensiva per proteggere la porta alle loro spalle. Chiedi loro cosa stiano facendo qui ma anche nel risponderti si tengono sulla difensiva. Beh, non hai alcuno scrupolo a toglierli di mezzo pur di aiutare i tuoi amici.



Regole Speciali:

Tutti i Vermling Esploratori sono di un livello inferiore rispetto al livello dello scenario.



Ti affretti a varcare la soglia e sei investito con violenza da un'ondata di esalazioni tossiche. La tua mente ne è sconvolta e capisci che tutto questo è frutto di qualche orrenda magia che devi fermare.

Regole Speciali:

Subisci immediatamente 5 danni e ottieni VELENO ☠️. Ottieni VELENO ☠️ anche alla fine di ogni round, a meno che tu non sia già avvelenato, nel qual caso subisci 3 danni. Questo effetto termina non appena tutti gli altari (a) sono stati distrutti. Ogni altare possiede 3+L punti ferita.



Tossendo e reprimendo un conato di vomito, ti ripari in un'alcova sospetta dove trovi altri tre Vermling immersi in una meditazione profonda, che ti concedono a malapena il tempo di riprenderti dalle esalazioni prima di risvegliarsi e di avanzare verso di te minacciosamente.

Regole Speciali:

Quando tutti i Vermling sono morti, leggi (3)

Mappa:

E1a
H2b
D1a



- Vermling Esploratore
- Vermling Sciamano
- Demone della Terra
- Altare (x3)
- Acqua (x5)
- Trappola Danneggiante (x2)



Quando tutti i Vermling cadono, un fumo marrone inizia a salire da una grata al centro della stanza. Inorridisci quando capisci che hai procurato al rituale esattamente ciò di cui aveva bisogno: un sacrificio di sangue.

Davanti ai tuoi occhi, un gigantesco Demone della Terra si materializza in mezzo al fumo. È l'ultimo ostacolo che si frappone tra te e la liberazione dei tuoi amici.

Regole Speciali:

Un Demone della Terra elite viene generato su (b). Possiede Fx2 punti ferita, dove F è il valore di punti ferita regolare di un Demone della Terra elite.

Conclusione:

Una volta sventato il rituale oscuro, provi una sensazione di sollievo che il branco di ratti trasmette alla tua mente. Iniziano a uscire dai vari nascondigli e ti sciamano addosso per festeggiarti. Senti che il tuo legame con loro si fa più forte, e che la lama che impugni incrementa il suo potere.

Ricompensa:

Coltello Psicico (Oggetto 139)



Scorta Carovaniera

Requisiti: Custode del Sole di livello 5

Obiettivo: Uccidere tutti i nemici

Introduzione:

È un periodo tranquillo a Gloomhaven, ma questo non ti impedisce di metterti in cerca di nuovi modi di aiutare i bisognosi. Uno dei tuoi contatti ti informa che un carico molto prezioso di merci degli Orchid è diretto alla Capitale e ha bisogno di guardie, quindi ti rechi nel Quartiere della Caldaia per offrire i tuoi servizi.

“Molti mercanti ci riferiscono che la Strada Est pullula di banditi,” spiega il capo della carovana quando ti presenti per parlare dell’incarico. “Accettiamo volentieri il tuo aiuto, a prescindere dal costo dei tuoi servizi.”

Rifiuti umilmente la ricompensa e l'uomo sgrana gli occhi, sorpreso. Chiedi soltanto di poter dimostrare il tuo valore e di distruggere i malfattori che infestano il mondo.

Ti prepari al viaggio: non arriverai fino alla Capitale, ma scoterai la carovana quanto basta per farla uscire dalla Foresta dei Pugnali, per poi varcare la Porta Ovest. Il primo giorno di viaggio è tranquillo, ma al mattino del secondo giorno sei svegliato da alcune grida concitate.

“1 banditi ci attaccano! Alle postazioni di difesa!”

Regole Speciali:

Sei Guardie Cittadine normali vengono generate su **a**. Tutte le guardie cittadine sono alleati per te e nemici per tutti gli altri tipi di mostro. Sono di due livelli inferiori rispetto al livello dello scenario e agiscono ogni round a iniziativa 99, effettuando “Movimento+0, Attacco+0” (usando il tuo mazzo dei modificatori di attacco).

Due Banditi Guardia normali vengono generati su **b**. Due Banditi Arciere normali vengono generati su **c**. Un Bandito Guardia elite viene generato su **d**. Quando tutti i nemici sono morti, alla fine del round, leggi **1**.



“Pare che facessero parte dei Predoni Rossi”, commenta una delle guardie carovaniere. “Normalmente viaggiano in gruppi più numerosi. Potrebbero essercene altri nei paraggi... ci conviene muoverci.”

Senza perdere tempo, la carovana fa rapidamente i bagagli e riprende il viaggio lungo la strada. Anche se siete feriti e stanchi, tu e le altre guardie

fate del vostro meglio per fare in modo che il viaggio prosegua di buon passo.

Passa un’ora carica di tensione senza che succeda nulla, ma poi una freccia sibila sopra la tua testa. Quando scruti nella boscaglia verso nord, vedi le figure massicce di una banda da guerra Inox che si dirige verso di voi.

Regole Speciali:

Riporta la tua miniatura sull’esagono di entrata e riporta tutte le Guardie Cittadine ancora in vita su **a** nell’ordine che preferisci, conservando tutti i danni e tutte le condizioni su di essi.

Due Inox Guardia normali vengono generati su **c**. Un Inox Sciamano elite viene generato su **d**. Un Inox Arciere elite viene generato su **e**. Poi ha inizio un nuovo round. Quando tutti i nemici sono morti, alla fine del round leggi **2**.



“Dobbiamo fare presto!” ti incita una guardia tra un colpo di tosse e l'altra. “Potrebbero essercene altre, di quelle bestie! Proseguiamo!”

Nonostante le tue remore, la carovana avanza rapidamente lungo la strada, senza concedere né a te né alle guardie il tempo di riprendere fiato. Nell’ora che segue preghi che i carri ce la facciano ad attraversare questo territorio pericoloso senza ulteriori incidenti, ma non sei così fortunato.

Noti le piccole sagome pelose dei Vermling che avanzano verso di te e ti prepari ancora una volta a combattere.

Regole Speciali:

Riporta la tua miniatura sull’esagono di entrata e riporta tutte le Guardie Cittadine ancora in vita su **a** nell’ordine che preferisci, conservando tutti i danni e tutte le condizioni su di essi.

Mappa:

L1b
L3a



Scorta Carovaniera

Due Vermling Esploratori normali vengono generati sulla **(i)**. Due Vermling Sciamani normali vengono generati sulla **(c)**. Un Orso delle Caverne normale viene generato sulla **(i)**. Un Vermling Esploratore elite viene generato sulla **(p)**.

Conclusione:

Sei allo stremo delle forze, ma quando l'ultimo dei Vermling cade, riprendi il viaggio assieme alla carovana. La carneficina a cui hai assistito oggi rimarrà impressa nella tua mente per lungo tempo, ma ora non puoi preoccuparti di questo. Ti imponi di proseguire il viaggio finché non ce la fai più a fare un altro passo. Crolli a terra e in quel momento ti rendi conto di avere protetto la carovana e le sue merci, portando a termine la traversata del tratto pericoloso di territorio.

Giaci sulla nuda terra, circondato dagli occupanti della carovana che ora possono finalmente fermarsi e riposare. Perdi coscienza a tratti e a un certo punto hai la visione di una luce accecante che scende verso di te dal cielo; una voce loda il tuo valore nella lotta contro il male e un'aura calda avvolge il tuo corpo per lenirne lo sfinimento.

Quando riapri gli occhi non vedi niente, ma ti senti rinfrancato. Senti un grosso peso sul tuo petto e abbassando lo sguardo vedi uno sfavillante scudo poggiato sulla tua armatura. Nessuno sembra sapere da dove venga.

Ricompensa:

Scudo del Sole (Oggetto 140)





Tariffe di Stoccaggio

Requisiti: Quartiermastro di livello 5

Obiettivo: Saccheggiare la tessera tesoro, poi uccidere tutti i nemici

Introduzione:

Il tuo respiro si fa ansimante mentre corri lungo le vie di Gloomhaven. Procedendo alla massima velocità che la tua stazza ti consente, ti precipiti verso i Vecchi Moli, dove hai immagazzinato alcune delle tue scorte in eccesso presso un magazzino di spedizionieri. L'accordo filava alla perfezione, finché non hai sentito alcuni avventori della Cipolla Bruciata parlare di una banda di ladri intenzionata a rapinare proprio quel magazzino.

Non quando sei tu di guardia! Arrivi al magazzino e tiri un sospiro di sollievo quando trovi il luogo immerso nella calma e nel silenzio. Almeno fino al momento in cui ti rendi conto che forse il furto è già stato compiuto.

Ti affretti a raggiungere la porta principale, ma imprechi quando ti rendi conto che la tua merce è stipata sul fondo, e che il locale di notte è protetto da varie trappole per tenere lontani gli intrusi. Tuttavia, devi controllare la tua merce.

Regole Speciali:

Quando la tessera tesoro è saccheggiata, leggi **1**.



Ti tranquillizzi quando apri il forziere e vedi che tutte le tue scorte sono ancora al loro posto. Il rumore di un vetro rotto, tuttavia, pone fine prematuramente al tuo sollievo. Alzi lo sguardo e vedi un gruppo di banditi che si cala dalle finestre del magazzino.

“Uomini, prendete tutti gli oggetti di valore!” grida un grosso bandito in fondo al gruppo. “E uccidete il testimone!”

Regole Speciali:

Un Bandito Guardia normale viene generato su **a**. Un Bandito Guardia elite viene generato su **b**. Due Banditi Arciere normali vengono generati su **c**. Due Mastini normali vengono generati su **d**.

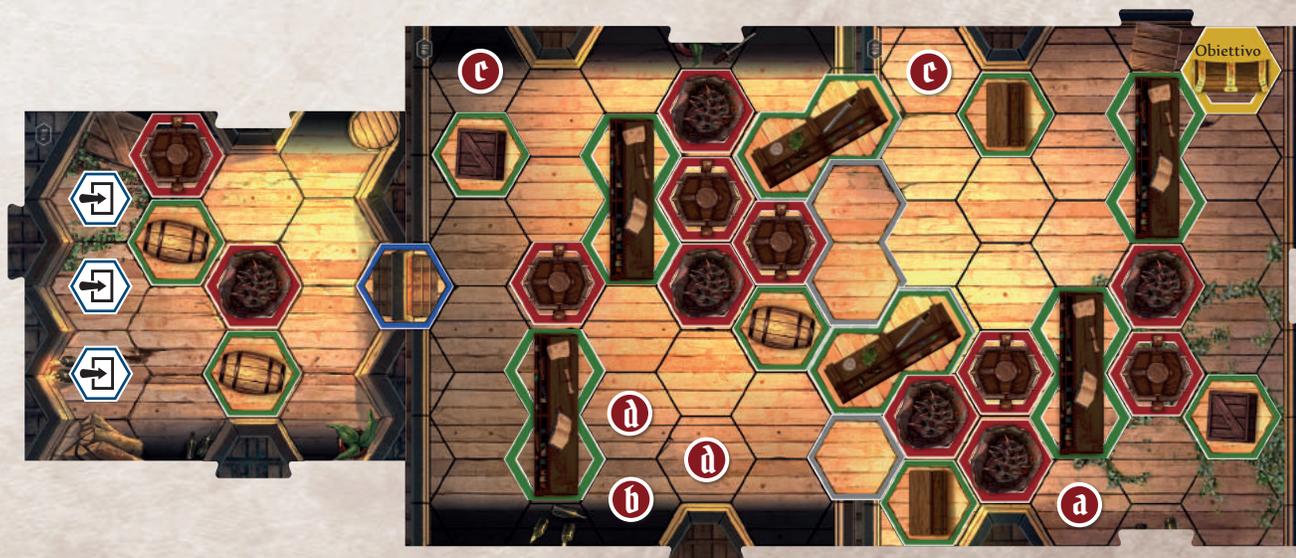
Conclusione:

Rinfoderi le tue varie armi e dai un'occhiata in giro, pensieroso. È evidente che questo luogo non è sicuro come avevi sperato. In passato avevi deciso che le scorte extra erano troppe da trasportare assieme a tutto il resto dell'equipaggiamento, ma questo incontro ti ha convinto a trovare una soluzione alternativa.

Ti proponi di fabbricare una nuova cintura che contenga tutto e te la leghi attorno alla vita. Ottimo lavoro.

Ricompensa:

Cintura Portattrezzi (Oggetto 141)



Mapa:

B1a
11a
12b



Mastino



Bandito Guardia



Bandito Arciere



Tessera Tesoro (x1)



Trappola Danneggiante (x6)



Trappola STORDIRE (x6)



Cassa (x2)



Barile (x3)



Armadietto (x2)



Libreria (x4)



Scaffale (x2)



Scaffale (x2)





Piano delle Bestie Selvatiche

Requisiti: Evocatore di livello 5

Obiettivo: Uccidere tutti i nemici

Introduzione:

Il tuo potere si affievolisce. La maggior parte della gente non se ne accorgerebbe, ma tu lo senti eccome. Ogni volta che chiami a te qualcosa dai piani infiniti, l'impresa si fa sempre più difficile. Senti che i piani non vogliono cedere ciò che è loro.

O almeno, questo è ciò che pensavi all'inizio. Quando hai studiato il fenomeno, hai scoperto che in realtà è un solo piano a opporsi al tuo volere, il piano da cui trai buona parte dei tuoi compagni: il Piano delle Bestie Selvatiche.

Questa rivelazione stuzzica la tua curiosità e così varchi la soglia e ti rechi su quel piano caotico, popolato da una miriade di creature pericolose, in cerca di risposte. Non ci metti molto tempo a trovarle.

"Quanta sfrontatezza!" tuona una voce tra i rami degli alberi. "Prima strappi i miei fedeli sudditi alle loro dimore per farli malmenare e massacrare a tuo piacimento. Poi metti piede personalmente nel mio santuario senza dimostrare il minimo rispetto per il mio potere. Mi divertirò a guardare i miei sudditi mentre ti fanno a pezzi sotto ai miei occhi."

Senti numerosi fruscii tra i cespugli e ti prepari a combattere.

Regole Speciali:

Alla fine del primo round, un Mastino normale viene generato su **a**. Alla fine del secondo round, un Draco Sputante normale viene generato su **b**. Alla fine del terzo round, due Mastini normali vengono generati su **c**. Alla fine del quarto round, un Draco Sputante normale viene generato su **d**. Quando tutti questi nemici sono morti, leggi **1**.



"Insolente!" La voce sembra farsi più forte e più vicina. "La tua bramosia di potere e di dominio sarà la tua rovina. Potevi fuggire dal mio reame in ogni momento, eppure sei rimasto, convinto di essere abbastanza forte da acquisire ciò che cerchi. Pensi che la tua sete di conoscenza non abbia fine, ma ti sbagli. Finisce qui, ora. Ti schiaccerò personalmente!"

Regole Speciali:

Un Orso delle Caverne elite viene generato su **e**. Possiede Fx2 punti ferita, dove F è il regolare valore di punti ferita di un Orso delle Caverne elite.

Conclusione:

Lo spirito ruggisce e scompare nel vento, lasciandosi dietro soltanto una piccola gemma trasparente a forma di bestia.

"Il tuo potere è davvero grande." commenta la voce che ora sembra più calma, più simile a un sussurro che aleggia nell'aria. "Forse ero io a sbagliarmi. Ti sei meritato il mio rispetto e il mio appoggio. Usa questo potere per proteggere i miei sudditi in battaglia."

Ricompensa:

Idolo Intangibile (Oggetto 142)

Mappa:

Lib
L3a



Mastino



Draco Sputante



Orso delle Caverne



Cespuglio (x2)



Tronco (x2)



Albero (x2)



Il Mietitore della Notte

Requisiti: Sudario Notturmo di livello 5

Obiettivo: Uccidere sei Demoni della Notte

Introduzione:

L'oscurità ti chiama. Sussurra i suoi segreti al tuo orecchio. Ti attira sempre più vicino all'abisso senza fine, ma tu sai che non devi avvicinarti mai troppo a quel baratro. Arrivi fino all'orlo, usi il suo potere per i tuoi scopi, ma non gli permetti mai di reclamarti interamente.

Il tuo ultimo piano non dovrebbe fare eccezione. Hai ideato un modo per distillare l'essenza del Piano della Notte in una forma fisica pura. La sua essenza dovrebbe tornarti molto utile nelle missioni a venire.

Per completare l'opera non ti resta altro che mietere le anime nere dei demoni della notte e condensarle in una potente forma di oscurità liquida.

Ti prepari a dovere, poi entri in un mondo vuoto e senza colori. Proprio davanti a te, scorgi la tua prima vittima, celata tra i vapori nerastri che aleggiano su tutto il reame. Che il raccolto abbia inizio.

Conclusione:

Quando hai rinchiuso abbastanza anime nella tua ampolla, fai ritorno rapidamente al tuo piano prima che gli altri demoni abbiano la possibilità di prendere il sopravvento e di attaccarti mentre sei indebolito.

È questo che significa essere un assassino, dopotutto. Colpire quando sei in vantaggio e rifugiarti nelle ombre una volta svolto il lavoro.

E il tuo è proprio un lavoro ben fatto. Solo qualche piccolo ritocco alchemico e il tuo potente elisir sarà pronto all'uso. Speri che ti consenta di restare sull'orlo dell'abisso e ti impedisca di precipitare nel baratro della follia.

Ricompensa:

Elisir di Fumo (Oggetto 143)



Mappa:

G2a
D2b
L2a
A2b
B4b



Demone della Notte



Terrore delle Profondità



Colonna di Roccia (x3)



Nido (x2)



Fossa Oscura (x2)



Cripta del Contagio

Requisiti: Araldo della Piaga di livello 5

Obiettivo: Uccidere tutti i nemici

Introduzione:

Avanzi strisciando tra le rovine di un'altra cripta dimenticata da tempo, in cerca di risposte. La voce di Xorn, il dio della piaga, ti ha parlato durante l'ibernazione. Ti ha avvertito di non adagiarti sugli allori nel corso delle tue imprese. Ti ha avvertito che il sentiero della piaga non sarà mai facile.

La voce ti ha guidato fino a questo luogo, pieno di creature prive di uno scopo nella loro esistenza. È compito tuo imbrigliare il loro potere e plasmarlo in qualcosa che possa glorificare Xorn come merita.

Trovi una stretta scalinata ricoperta di muschio nero. Quando scendi, arrivi in una grossa camera piena di colonne e di bare. Quattro porte decorate dall'aspetto sinistro conducono in quattro direzioni diverse.

"Qui giacciono i parassiti e le pestilenze che cederanno a te il loro potere." esclama Xorn. "Abbattili e reclama per te il loro veleno."

Con un lampo di luce, sei creature verdastre e luminescenti compaiono attorno a te. "Non posso aiutarti in modo diretto, ma ti conferirò un minimo di protezione. Usa questi spiriti come meglio credi."

Quando la voce sparisce, senti lo stridore della pietra che scorre sulla pietra. Le porte si aprono lentamente. È tempo di prepararsi allo scontro.

Regole Speciali:

La porta **b** si apre all'inizio del round 2.

La porta **c** si apre all'inizio del round 5.

La porta **d** si apre all'inizio del round 8.

La porta **e** si apre all'inizio del round 11.

Gli Spiriti di Xorn **a** rappresentati dai segnalini numerati, possiedono 4+L punti ferita. Sono alleati per te e nemici per tutti i tipi di mostro. Non effettuano alcuna azione e hanno iniziativa 99 ai fini del focus dei mostri. Usano il tuo mazzo dei modificatori di attacco ai fini di BENEDEZIONE e MALEDIZIONE .

Conclusione:

L'ultima creatura cade vittima del tuo sciame, consentendoti di raccogliere lentamente e meticolosamente il suo veleno e di aggiungerlo al resto: ora hai un grosso borsello pieno di sacche e ghiandole.

Usando i tuoi molti artigli, sollevi il borsello verso il cielo in segno di offerta. Con un lampo di luce verde, il borsello scompare e al suo posto trovi una spilla che emana un alone di energia oscura.

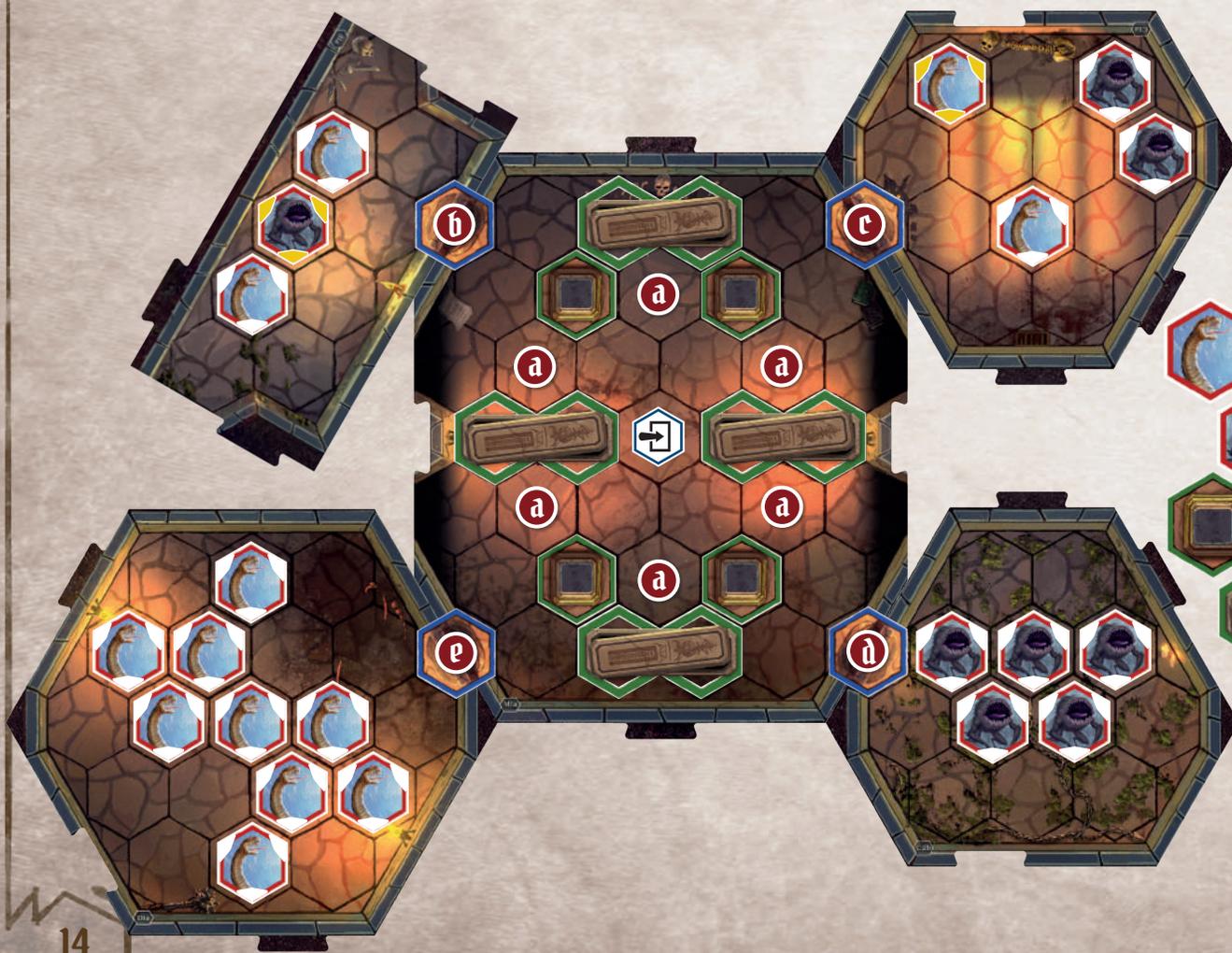
Nelle sale della cripta torna il silenzio, ma sai di avere raggiunto il tuo scopo quaggiù. Torni a Gloomhaven, impaziente di muovere altri passi sul sentiero della piaga.

Ricompensa:

Pendente della Piaga (Oggetto 144)

Mappa:

M1a
A1a
C1a
C2b
D1a



Insulti Innaturali

Requisiti: Berserker di livello 5

Obiettivo: Uccidere l'Inox Necromante

Introduzione:

All'inizio pensavi che fosse solo un effetto collaterale del troppo tempo passato in città. Un disagio crescente che continuava a crescere dentro di te fino a farti insopportabile.

È stato allora che ti sei reso conto che non era la disgustosa piaga delle attività umane la fonte di questo disagio. Si trattava invece di una minaccia innaturale alla tua vecchia dimora nella foresta, un'anomalia nelle terre selvagge.

Ti affretti a fare ritorno alla tua tribù per scoprire la causa di questo turbamento. Ti viene spiegato che un Inox necromante di un insediamento rivale ha invaso il terreno di sepoltura vicino e ha iniziato a radunare cadaveri attorno a sé con l'intenzione di invadere il tuo villaggio.

L'odio arde potente dentro di te. Questo scellerato sacrilego non solo ha la faccia tosta di profanare il luogo del riposo dei tuoi antenati, ma minaccia anche la tua dimora?



Impugni le tue asce senza dire una parola e ti metti in marcia verso gli alberi. Un insulto del genere esige che il sangue di quel bastardo sia versato fino all'ultima goccia.

Regole Speciali:

Le porte ❶ sono chiuse a chiave. Quando tutti i nemici nelle prime due stanze sono morti, apri immediatamente le porte ❶.



La nebbia si solleva e rivela davanti a te un imponente Inox che indossa monili fatti con le ossa e i teschi di molte razze e creature diverse.

“Chi è questo smidollato che viene a opporsi alla mia ascesa al potere?” chiede ridendo, mentre tu lo ricopri di insulti per avere interferito nell'ordine naturale.

“Porti su di te il lercio fetore della città e osi darmi lezioni su cosa è naturale?” ti chiede con tracotanza. “Quando morirai, ridurrò il tuo cadavere in cenere. Non sei degno di prestare servizio nel mio esercito.”

Regole Speciali:

L'Inox Sciamano è l'Inox Necromante. Ogni volta che sta per applicare una condizione negativa su di te, evoca invece un Cadavere Vivente normale.



Mappa:

G1a
M1b
C2a
D1b

Conclusione:

Quando sferrisci un ultimo, possente colpo, il necromante si accascia al suolo, ma la tua ira non si placa. Lanci un grido di furia primordiale e, colpo dopo colpo, continui a mutilare e sfigurare il suo corpo.

Non noti i suoi servitori non morti che si sbriciolano in polvere o i suoi alleati che fuggono nella boscaglia. Ti riscuoti solo quando l'ultimo barlume di energia abbandona il tuo corpo e sei costretto a inginocchiarti sul terreno fradicio di sangue.

Quando ti sei riposato a sufficienza e la patina di rosso non ti occlude più la vista, abbassi lo sguardo sul teschio mutilato del tuo nemico e ti metti all'opera. Dopo avere strappato la pelle e i tendini, fabbrichi una macabra maschera usando le sue ossa... un monito per ogni nemico della tua tribù: con te non si scherza.

Ricompensa:

Maschera della Morte (Oggetto 145)



Battaglia dei Bardi

Requisiti: Cantore del Fato di livello 5

Obiettivo: Uccidere il Canto delle Profondità

Introduzione:

“Vorrei ingaggiarti per suonare alla Porta Marrone e avrei bisogno delle tue prestazioni immediatamente.” Il proprietario di una popolare taverna è seduto davanti a te al tavolo di una locanda vicina e ti guarda nervosamente. Cerchi di obiettare che il preavviso è troppo stretto, ma quello alza una mano per interromperti.

“Avevo invitato una Vermling a cantare per la serata,” prosegue. “Una scelta insolita, lo ammetto, ma ne avevo sentito parlare molto bene. Si fa chiamare Canto delle Profondità.

“Andava tutto bene finché i clienti non hanno iniziato a comportarsi in modo strano. Hanno fatto tutti silenzio, come se fossero caduti in trance, e poi hanno iniziato ad agire in base ai versi che la Vermling cantava. Quando le mie guardie hanno cercato di impedire loro di farsi del male a vicenda, sono state attaccate con ferocia. È come se la Vermling si fosse impossessata delle menti dei miei clienti e le abbia piegate per obbedire a ogni suo ordine.

“Sono scappato e ho chiamato le guardie cittadine affinché facessero qualcosa, ma tutta la gente che

entra poi non esce più. La mia unica speranza è che un altro cantore come te possa contrastare l'influsso della Vermling.”

Sospiri e ti fai strada fino alla Porta Marrone, non tanto per aiutare il proprietario (che è un poco di buono) ma per impedire a questa Vermling di procurare una pessima reputazione a tutti i bardi.

Quando arrivi all'ingresso, il proprietario ha radunato un gruppo di picchiatori di strada che ti daranno una mano. Sembrano un po' nervosi al pensiero di affrontare qualcosa che non capiscono, ma bastano pochi accordi del tuo liuto per calmarli. Poi inizi a intonare il tuo canto ed entri nella taverna.

Regole Speciali:

I Banditi Guardia e i Banditi Arciere sono alleati per te e nemici per tutti gli altri tipi di mostro. Entrambi sono di due livelli inferiori rispetto al livello dello scenario e agiscono a iniziativa 49 (prima le guardie e poi gli arcieri), effettuando un'azione “Movimento+0, Attacco+0” (usando il tuo mazzo dei modificatori di attacco).

Mapa:

B1a
11a
G2b
A1b



Bandito Guardia



Bandito Arciere



Guardia Cittadina



Arciere Cittadino



Golem di Pietra



Vermling Sciamano



Armadietto (x2)



Barile (x2)



Tavolo (x3)



Dopo la battaglia decisiva all'ingresso, i tuoi alleati si sentono esaltati. Vi affrettate a entrare nella stanza successiva, soltanto per schivare proprio all'ultimo una raffica di quadrelli da balestra scagliati dal palcoscenico sul lato opposto.

“Non hai speranze, Cantore del Fato!” Una voce profonda echeggia da dietro il sipario lungo la parete opposta. “Porta via la tua patetica banda di ubriaconi e lasciami stare! Il Canto delle Profondità risiede in tutti noi. È solo questione di tempo prima che il suo richiamo raggiunga anche te.”



Finalmente, nascosta dietro le quinte di una stanza verde, trovi la Vermling bardo, protetta da altre due delle sue vittime ammaliate.

“La tua prestazione è notevole, Cantore del Fato, ma quanto a lungo pensi ancora di poter suonare?” La voce profonda e innaturale della Vermling ti offusca la mente. Pizzica le corde di uno strano liuto mentre parla, intessendo una melodia discordante che ti avvolge in un'aura di inquietudine.

“Pensi che le tue misere canzoni possano durare abbastanza a lungo da fermarmi? Tu stai già barcollando, mentre il Canto delle Profondità echeggia all'infinito. Presto la tua anima sarà mia!”

🎵: Battaglia dei Bardì

Regole Speciali:

Il Vermling Sciamano è il Canto delle Profondità.

Conclusione:

Un accordo stridulo echeggia nell'aria quando la Vermling infine si accascia senza vita e il suo liuto cade sul pavimento. Il suono roboante del Canto delle Profondità si interrompe e il suo peso opprimente svanisce immediatamente.

I tuoi alleati che non sono stati abbattuti ridono e traggono un sospiro di sollievo. Il pericolo è passato.

Il proprietario della Porta Marrone ti ringrazia per l'aiuto e ti offre una generosa porzione sui proventi delle bevande ogni volta che verrai a suonare. La vera ricompensa, tuttavia, è il liuto insanguinato che strappi dalle mani del Canto delle Profondità. È una vera e propria opera d'arte.

Ricompensa:

Liuto del Maestro (Oggetto 146)



Caccia alla Corruzione

Requisiti: Cacciatore del Destino di livello 5

Obiettivo: Uccidere tutti i nemici

Introduzione:

Torni spesso con la mente al villaggio che un tempo consideravi casa tua. Hai scelto di vivere come mercenario, e a volte quella scelta causa in te un senso di colpa, un moto di vergogna per non aver scelto di usare le tue abilità a sostegno del tuo villaggio.

Altri si occupano della sua protezione e dentro di te sai che anche il sentiero che hai scelto è importante, ma il senso di colpa permane. E così, quando ne hai la possibilità, torni dalla tua gente a controllare come vanno le cose.

Nel corso della tua ultima visita sei turbato dalle parole di alcuni esploratori che hanno avvistato un paio di demoni nei boschi attorno al villaggio: il loro influsso sta corrompendo tutti gli animali di quell'area. Molti cacciatori si offrono volontari per uccidere le creature, ma tu non senti ragione: compirai il tuo dovere nei confronti del villaggio spazzando via i demoni e la loro corruzione con le tue sole forze.

Ti dirigi a piedi fino al luogo indicato dagli esploratori e senti immediatamente qualcosa che cambia nel vento quando ti avvicini. Qualcosa di pericoloso e di invisibile si annida nelle vicinanze. La caccia è cominciata.

Regole Speciali:

Il Mastino è il Lupo Fantasma. Ottiene INVISIBILE  all'inizio di ogni round.



Quando avanzi, la terra trema e un gigantesco demone fatto di terra e di pietra emerge dal terreno.

“E così, il piccolo Orchid è venuto a ucciderci, eh?” tuona. “E cosa può mai sperare di fare un solo cacciatore contro il nostro potere? Sarai schiacciato!”

Regole Speciali:

Il Demone della Terra è la Terra Profonda. Possiede Fx2 punti ferita, dove F è il regolare valore di punti ferita di un Demone della Terra elite.



Un calore intenso ti accoglie quando giungi alla radura successiva. Davanti a te si erge un demone avvolto in una cortina di fiamme crepitanti. Il fuoco è talmente intenso che le cime delle sue lingue risplendono di luce azzurra.

“Ci è stato conferito un potere straordinario, cacciatore.” esclama il demone sputando e sibilando. “Uno come te non può fermare la nostra ascesa!”

Regole Speciali:

Il Demone della Fiamma è la Fiamma Suprema. Aggiunge +2 al suo effetto Ritorsione, alla gittata del suo effetto Ritorsione e al suo Scudo.

: Caccia alla Corruzione

3

Mentre vai in cerca di ulteriore corruzione, ti imbatti in un nido di vipere che non gradisce affatto la tua presenza. Quando si fanno avanti, senti in loro un'intensa vena di malignità. A quanto pare anche loro sono state contaminate e devono essere distrutte.

Gli abitanti locali, pur senza parlare, ti esprimono la loro gratitudine e il tuo senso di colpa si placa, almeno per qualche tempo, consentendoti di tornare alla vita del mercenario.

Regole Speciali:

Tutte le Vipere Giganti aggiungono +1 Attacco a tutti i loro Attacchi.

Conclusione:

Quando anche l'ultima delle bestie è soppressa, senti che il vento cambia di nuovo e che l'aura di corruzione viene spazzata via. Decidi di non sprecare i cadaveri, quindi ricavi uno splendido mantello dalle loro pelli e porti la carne al tuo villaggio.

Ricompensa:

Manto del Cacciatore (Oggetto 147)

Mappa:

D1b
C2a
G1a
A4a
F1b



Mastino



Demone della Terra



Demone della Fiamma



Vipera Gigante



Draco Sputante



Nido (x2)



Troncone (x2)



Tronco (x2)



Albero (x2)



Dopo il Disastro

Requisiti: Segaossa di livello 5

Obiettivo: Salvare tutti gli alleati feriti

Introduzione:

Sei svegliato all'improvviso da un boato simile al rombo di un tuono, seguito dalle urla spaventate di alcuni uomini e dal rumore della terra che si spacca. Balzi fuori dal letto, ti vesti velocemente e afferrì il tuo equipaggiamento, mentre all'esterno il caos non fa che crescere. In mezzo alle urla echeggia il possente rombo delle fiamme, il terreno trema e per poco non cadi a terra.

Ti precipiti verso il disastro a tutta velocità, ma quando arrivi sul posto, il pericolo immediato è già passato. Qualunque fosse la causa dell'attacco, è stata respinta, ma ha lasciato dietro di sé una scia di distruzione e di dolore.

Molti edifici giacciono in rovina. Buona parte delle mura è crollata e l'area è coperta di detriti. Ma ancora più sconvolgente è il numero di soldati morenti che urlano e gemono in agonia. Ti metti immediatamente all'opera per salvarne il maggior numero possibile.

Regole Speciali:

Tutte le Guardie Cittadine sono tuoi alleati. Non agiscono e non possiedono iniziativa. Tutte le Guardie Cittadine rivelate subiscono 1 danno alla fine di ogni round e sono considerate salvate (e quindi smetteranno di subire danni) solo una volta completamente curate (vale a dire quando tutti i segnalini danno saranno stati rimossi). Se una qualsiasi Guardia Cittadina muore, lo scenario è perso. Puoi fornire alle Guardie Cittadine le carte Borsa del Medico o Borsa Grande del Medico, nel qual caso saranno immediatamente curate del valore indicato sulla carta (4 o 8 danni).

Quando vengono rivelate, le Guardie Cittadine **a** devono ricevere un ammontare di segnalini danno finché il loro valore dei punti ferita attuali non è pari a 2; le Guardie Cittadine **b** devono ricevere un ammontare di segnalini danno finché il loro valore dei punti ferita attuali non è pari a 4 e le Guardie Cittadine **c** devono ricevere un ammontare di segnalini danno finché il loro valore dei punti ferita attuali non è pari a 7. Tutti gli ostacoli possiedono 4 punti ferita.



Ti avvicini al muro in rovina e non trovi altro che ulteriore devastazione. Le macerie hanno sepolto molti uomini in quest'area, tra cui un tenente gravemente ferito che chiede aiuto gemendo nonostante i polmoni pieni di sangue. Ti proponi con determinazione di salvarli tutti.

Regole Speciali:

La Guardia Cittadina elite è il Tenente, che ha Fx3 punti ferita, dove F è il regolare valore di punti ferita di una Guardia Cittadina elite. Colloca su di lui un ammontare di segnalini danno finché il suo valore dei punti ferita attuali non è pari a 4. Subisce danni e viene salvato allo stesso modo delle altre Guardie Cittadine. Inizia inoltre a tenere il conto dei round, partendo dal round attuale come round 1. Se il Tenente non viene salvato entro la fine del decimo round, lo scenario è perso.

Conclusione:

Molti sono morti, ma ti consoli ricordandoti che hai salvato tutti quelli che potevi. Il tenente ti è particolarmente grato e commissiona la fabbricazione di un camice speciale da donarti. Fai ritorno nella tua stanza e, come sempre, le urla infinite dei morenti che infestano i tuoi ricordi si attenuano gradualmente fino a cedere il passo a un sonno pacifico.

Ricompensa:

Camice del Dottore (Oggetto 148)

Mappa:

A1a
G1b
A3b
N1b



-  Guardia Cittadina
-  Detriti (x6)
-  Masso (x4)
-  Massi Grandi (x4)
-  Massi Enormi (x3)



Segreti Elementali

Requisiti: Elementalista di livello 5

Obiettivo: Uccidere tutti i nemici

Introduzione:

Lo studio degli elementi ti divora. Anche se i nuclei nel tuo petto dimostrano la tua padronanza di queste forze, questo non significa che la tua ricerca di conoscenze e potere sia giunta al termine. Rappresentano solo l'inizio di un viaggio più lungo.

Quel viaggio finisce per ricondurti al Tempio degli Elementi. Dopo le tue prime escursioni in questo luogo, avevi intuito che c'era altro potere ad attenderti nelle profondità del tempio. E così sei tornato nelle sue sale in cerca di ulteriore conoscenza.

Dopo alcune indagini, senti il richiamo dell'energia elementale che ti attira verso una parete posticcia. La parete nasconde una scalinata che scende verso l'ignoto, il flusso di energia elementale per poco non ti fa svenire. Quando arrivi al fondo, senti gli elementi scorrere nelle tue vene con un'intensità che non avevi mai provato prima. Grazie a questo potere, sei sicuro di poter affrontare qualsiasi nemico. Il che è un bene, poiché vedi numerosi demoni emergere dalle ombre davanti a te.

Regole Speciali:

All'inizio di ogni round, sposta un elemento specifico sulla colonna Forte. Partendo dall'Aria nel primo round, sposta gli elementi secondo questo ordine: Aria, Ghiaccio, Terra, Fuoco e poi di nuovo Aria, ripetendo il ciclo.

Puoi inoltre scegliere le tue carte capacità per il round dopo avere rivelato le carte capacità dei nemici, anziché prima.

Conclusione:

Questa energia è davvero potente e ti consente di anticipare le mosse dei tuoi nemici e di distruggerle con un'efficacia che fino ad ora avresti ritenuto impossibile. Ora che il fulcro di energia è stato ripulito dai demoni, puoi rimanere sul posto e studiare a fondo l'energia elementale.

Servono molti giorni di studio, ma alla fine esci dal tempio dotato di maggiore comprensione e apprezzamento degli elementi. Fai ritorno a Gloomhaven e ti metti all'opera per trasformare quella conoscenza in un oggetto che possa imbrigliare e convertire il potere elementale con maggiore efficacia.

Ricompensa:

Stivali Elementali (Oggetto 149)



Mapa:

- H1b
- B2b
- B3b
- C2b



Demone della Fiamma



Demone della Terra



Demone del Gelo



Demone del Vento



Trappola Danneggiante e VELENO (x3)



Orso in Trappola

Requisiti: Tiranno Bestiale di livello 5

Obiettivo: Uccidere tutti i nemici

Introduzione:

Trascorri buona parte delle notti al di fuori delle mura di Gloomhaven. Ti senti molto più a tuo agio tra gli alberi e le bestie. La città a volte è troppo soffocante. E puzza.

Nel cuore della notte sei svegliato dall'ululato di un lupo... ma non si tratta di un normale ululato. Quella bestia è in pericolo. Chiami a te il tuo orso e ti dirigi verso la provenienza di quel sofferto richiamo.

“Basta così!” la tua ricerca è interrotta dalla voce di un'altra Vermling. Ti fermi per scrutare nell'oscurità, distinguendo le forme di molti animali ai margini di una radura. La Vermling in mezzo a loro si fa avanti.

“Le terre selvagge ti hanno bollato come traditore e mi hanno ordinato di distruggerti.” Cerchi di obiettare, ma la Vermling copre la tua voce gridando. “Usi i tuoi poteri per aiutare quella piaga della città invece di distruggerla! La città è uno sfregio della terra che deve essere risanato!”

“Le tue azioni ti hanno reso indegno di manipolare la forza della natura. La tua condanna è la morte!” Alza un bastone e senti la terra cedere sotto i piedi.

Atterri con violenza sul fondo di una fossa. La luce della luna filtra tra i detriti nella caverna sotterranea, ma non riesci a vedere il tuo orso. È vicino, lo senti, ma almeno per il momento dovrai cavartela da solo. La situazione si fa più inquietante quando capisci che c'è comunque una bestia nella caverna assieme a te. E non è amichevole.

Regole Speciali:

Invece di evocare il tuo orso in un esagono a te adiacente, parti sull'esagono di entrata a destra e il tuo orso parte sull'esagono di entrata a sinistra.

Non è possibile muoversi attraverso gli ostacoli di questo scenario, nemmeno tramite Salto o Volante. L'azione inferiore di Ruggito Disorientante non può essere usata.

Mappa:

- D2b
- B4b
- G2a
- N1a
- E1b



- Mastino
- Imp delle Foreste
- Draco Dilaniatore
- Vermling Sciamano
- Orso delle Caverne
- Masso (x6)
- Massi Grandi (x4)
- Massi Enormi (x3)

1

Le parole della Vermling rivale echeggiano nella tua mente, ma non credi a ciò che dice. E anche se lo facessi, di certo non ti arrenderesti senza combattere. Continui ad avanzare nell'oscurità.

Regole Speciali:

Apri immediatamente la porta **a**.

2

Man mano che sei costretto a uccidere sempre più bestie all'interno di questa prigione, la tua collera continua a salire. Questa è una follia, non può di certo essere questo il volere della natura. Nonostante la tua carriera da mercenario, il tuo dovere nei confronti delle terre selvagge è sempre venuto per primo. Troverai questa infida Vermling e ti assicurerai che risponda delle sue menzogne.

Regole Speciali:

Apri immediatamente la porta **b**.

3

Vedi una luce davanti a te, una via d'uscita da questa cavernosa prigione... ma vedi anche il bersaglio del tuo odio bruciante: la Vermling che ti ha attirato quaggiù.

“Anche quando i tuoi poteri ti abbandonano, insisti comunque per combattere contro le mie bestie e presentarti al mio cospetto.” commenta. “È tutto così futile.”

Vorresti rispondere molte cose a questa ingannatrice, ma riesci solo a lanciare un urlo primordiale, carico di tutta la forza della natura. Vedi brillare la paura negli occhi della tua nemica quando ti lanci alla carica con il tuo fido orso al tuo fianco.

Regole Speciali:

Apri immediatamente la porta **c**.

Conclusione:

Ti ergi al di sopra del corpo senza vita della Vermling e sputi su di esso. A quanto pare i tuoi poteri non ti hanno abbandonato, questa era la prova che ti serviva. Strappi dalle sue mani irrigidite il bastone che usava e poi lasci il corpo a terra a marcire. Nutrirà la terra, e col tempo produrrà nuova vita.

Ricompensa:

Bastone del Comando (Oggetto 150)



IDEAZIONE E TESTI DEGLI SCENARI: Isaac Childres

PROGETTO GRAFICO: Josh McDowell, Isaac Childres

ILLUSTRAZIONI: Alexandr Elichev, Álvaro Nebot, Josh McDowell

REVISIONE: Mathew G. Somers

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: Kristyn Childres, per avermi sopportato mentre collaudavo tutti questi scenari.

