

GLOOMHAVEN

SERPENTS IN THE LION'S DEN



A STORY MODE CAMPAIGN BOOK FOR "JAWS OF THE LION" BY

ALI KARAR

Gloomhaven

Serpenti nella Fossa dei Leoni

(Serpents in the Lion's Den)

Libro di scenari in modalità campagna per il gioco *Gloomhaven: Jaws of The Lion*

di **Ali Karar**, Vers.1.0, Maggio 2022 (versione in lingua inglese)

Serpents in the Lion's Den è un libro di scenari in modalità campagna per il gioco *Gloomhaven: Jaws of The Lion* che utilizza lo stesso contenuto del gioco base, ma offre nuove missioni e una nuova storia con cui giocare. Non necessita quindi di alcun contenuto aggiuntivo rispetto ai contenuti del gioco base per giocare, poiché questa campagna riutilizza le stesse mappe e componenti, ma in modi nuovi.

CREDITI

Storia e campagna ideate da: **Ali Karar**

Correzione bozze e playtesting: **Desire Maryam**

Traduzione in italiano e rielaborazione: **gaborambo**, Vers.1.1, Dicembre 2022

PREPARAZIONE INIZIALE

Dal punto di vista narrativo sarebbe ideale aver terminato la campagna principale di *Jaws of The Lion* prima di giocare a questa campagna. Per giocare a questa campagna si devono azzerare tutti i progressi dei personaggi precedentemente utilizzati:

- I personaggi iniziano la nuova campagna senza nessuna carta oggetto.
- E' necessario reimpostare tutti i mazzi modificatori ai loro valori iniziali.
- I personaggi iniziano la nuova campagna con le sole carte abilità di livello 1 (non sono richieste carte "A" o "B" o "X").
- Ogni personaggio inizia con 0 oro.
- Ogni personaggio inizia la nuova campagna dal livello 1. In seguito, guadagnando esperienze e salendo di livello si farà riferimento alla tabella dei livelli nella pagina successiva.
- Gli oggetti/miniature segreti si sbloccano dopo aver raggiunto il livello 5, come di consueto.
- All'inizio di ogni scenario: come di consueto, 2 obiettivi di battaglia da dare a ciascun giocatore per tenerne 1 e scartare l'altro.
- Alla fine di ogni missione: si pesca e si legge una carta evento città per la risoluzione (se la carta evento città apre un nuovo scenario per una missione secondaria, ignorare questa carta evento, inclusa la sua ricompensa o penalità e leggerne un'altra in alternativa).

Ogni scenario in questa campagna avrà istruzioni speciali che guideranno i giocatori su come impostarlo, fornendo un testo descrittivo dedicato e la configurazione dei nemici (in sostituzione di quelli rappresentati sulle mappe del gioco base); si piazzeranno però lo stesso numero di nemici in funzione del numero di giocatori, come indicato sulla mappa del gioco base. Il libro degli scenari del gioco originale verrà quindi utilizzato SOLO per le mappe; nessun testo o istruzione di quel libro deve essere letto. Questo libro della campagna guiderà quindi i giocatori anche per le ricompense, per la raccolta di tesori e anche per le modalità di completamento dello scenario. Se viene saccheggiata una tessera tesoro, la relativa ricompensa viene menzionata direttamente all'interno del testo dello scenario (non è quindi più necessario fare riferimento al registro dei tesori presente in fondo al glossario del gioco base).

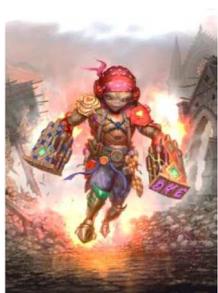
PERSONAGGI

I personaggi interpretati in questa campagna sono DIVERSI dai personaggi utilizzati nella campagna standard di *Jaws of The Lion*. Questa è infatti una nuova squadra formata molti anni dopo gli eventi del gioco base. I personaggi sono quindi dei novizi avventurieri e fanno parte del gruppo di mercenari chiamato "Le Fauci del Leone", avente sede operativa a Gloomhaven al quartier generale noto come "La Fossa dei Leoni". Cercheranno di replicare la fama dei famigerati predecessori originari, il gruppo di soli quattro mercenari noto anch'esso come "Le Fauci del Leone", ormai non più in attività. Si inizia quindi compilando una nuova scheda del personaggio (i nomi dei nuovi personaggi sono indicati di seguito):

Nome: **Surraiya Jann**
Giocatore:
Classe: **Guardiana del Vuoto**
Razza: **Umana**



Nome: **Quartz Bell**
Giocatore:
Classe: **Demolitrice**
Razza: **Quatryl**



Nome: **Bronx Gur**
Giocatore:
Classe: **Ascia da Guerra**
Razza: **Inox**



Nome: **Ragha Varu**
Giocatore:
Classe: **Guardia Rossa**
Razza: **Valrath**



TABELLA DEI LIVELLI

Usare la seguente tabella dei livelli (come in *Jaws of The Lion*) per determinare la difficoltà dello scenario.

Livello scenario (L) = (Media del livello attuale di tutti i giocatori) / 2, arrotondato per eccesso.

- Livello del mostro = se troppo difficile, diminuire il livello del mostro a -1. Se troppo facile, aumentare il livello del mostro a +1 o +2
- Oro = Quando il gioco fa riferimento al termine "oro", si ottiene esattamente l'importo indicato. Ma quando si ottengono gettoni denaro, applicare il tasso di conversione indicato nella tabella sottostante.
- Danno da trappola = danno subito da qualsiasi miniatura muovendosi su una trappola.
- Esperienza bonus = a fine scenario viene assegnato un premio di esperienza aggiuntivo per giocatore, in aggiunta all'esperienza eventualmente già guadagnata dal giocatore con le carte azione. Si ottiene questa esperienza perdendo/vincendo lo scenario.

Livello scenario (L)	Livello mostri	Conversione oro	Danno trappole	Esperienza Bonus (se perdi)	Esperienza Bonus (se vinci)
0	0	2	2	15	Fare riferimento alla sezione "Ricompense" del capitolo.
1	1	2	3	20	
2	2	3	4	25	
3	3	3	5	30	
4	4	4	6	35	
5	5	4	7	40	
6	6	5	8	45	
7	7	6	9	50	

Promemoria: "L" sta per livello scenario, mentre "P" sta per numero di personaggi in gioco.

#1: CHI TROVA TIENE

Obiettivo: Uccidere tutti i Golem di Pietra e saccheggiare lo scrigno del tesoro.

Mappa: Pagina 4+5

INTRODUZIONE

Molti anni addietro un gruppo di quattro mercenari noti come Le Fauci del Leone si resero famosi nella città di Gloomhaven per una serie di epiche imprese, prima fra tutte l'aver salvato la città da una pericolosa setta di fanatici adoratori del Dio del Sangue.

Parecchi anni dopo a Gloomhaven si costituì una corporazione di mercenari nota come Le Fauci del Leone, ispirata ai famosi quattro predecessori (ormai anziani e non più in attività), con sede presso il quartier generale chiamato La Fossa dei Leoni; tale corporazione era governata con saggezza da una donna che tutti chiamavano Padrona Fi.

Un giorno, quattro giovani mercenari furono incaricati da Fi di recuperare un vecchio forziere nascosto, appartenente di diritto alle Fauci del Leone...

La puzza di avanzi di cibo marcescente (o di resti di corpi in putrefazione...) aumentava ed era sempre più forte mentre i quattro mercenari si avvicinavano al nascondiglio dove avrebbe dovuto trovarsi il forziere che dovevano recuperare. Raha, la Guardia Rossa, guardò le ragnatele che circondavano l'ingresso e disse: "Sembra che siamo nel posto sbagliato, questo posto sembra abbandonato". Surraiya, la Guardiania del Vuoto, accese una fiamma muovendo il suo bastone e aggiunse: "... o una copertura perfetta". Quartz, la Demolitrice, controllò un marchingegno al suo polso e disse: "Siamo arrivati fin qui seguendo delle tracce, non sarebbe male a questo punto controllare anche all'interno. Dobbiamo davvero trovare quella dannata cassa. Ne va della nostra reputazione". Bronx, l'Ascia da Guerra, ringhiò: "Do la colpa a quell'idiota di Thorne e ai suoi lacchè. Doveva custodire lui il tesoro delle Fauci del Leone. Quale sarà la nostra reputazione a Gloomhaven, se la gente scoprisse che qualcuno ha rubato il nostro stesso oro...". Surraiya disse agli altri: "Shhhh!!! Silenzio, sento qualcosa là davanti... c'è qualcun'altro qui".

PREPARAZIONE DEI NEMICI

Sostituisci i 5 nemici sul lato nord della porta:

Vermling Razziatore → **Vipere Giganti**

Sostituisci i 3 nemici nel lato sud della porta:

Vermling Razziatore → **Golem di Pietra**

REGOLE SPECIALI

Nessuno. Assicurati che ogni giocatore segua il proprio limite di mano delle carte di livello 1.

! PORTA !

Non appena la porta si aprì, gli eroi videro che le rocce nella stanza iniziavano a muoversi magicamente. Il terreno iniziò a rimbombare, mentre le pietre si accatastavano l'una sull'altra come a formare figure umanoidi... poi la vita entrò in esse... occhi blu luminosi si accesero nei rozzi volti di quei colossi di pietra. Qualcuno davvero non voleva che gli eroi recuperassero quel maledetto forziere.

Posizionare i Golem di Pietra sulla mappa.

TESORO #14

500 oro.

Quando viene aperto il forziere, ne esce un vortice inaspettato di energia... Se ci sono dei Golem di Pietra ancora vivi, ricevono 3 danni ciascuno. Se qualcuno di loro muore a causa di ciò, qualsiasi eroe adiacente al Golem subisce 6 danni a causa dell'esplosione.

CONCLUSIONE

Gli eroi recuperarono il forziere rubato. Raha esclamò: "La Padrona Fi sarà molto contenta. Questo appartiene a tutte Le Fauci del Leone. Spero che ci dia quanto prima la parte che ci spetta". Surraiya sorrise: "Non temere, Fi è un capo benevolo, lo farà sicuramente".

RICOMPENSE

Ogni giocatore riceve 20 punti esperienza.

Tutti i giocatori ottengono 1 talento.

Il mercato è attualmente chiuso, quindi non è possibile acquistare articoli.

Aggiungi le carte Abilità "X" in ogni mazzo giocatore. I giocatori hanno accesso anche a queste carte per impostare il proprio mazzo d'ora in poi.



#2: SERPENTI NELLA FOSSA DEI LEONI

Obiettivo: Eliminare tutti i Vermling per impedire loro di saccheggiare il tesoro delle Fauci del Leone.

Mappa: Pag. 16+17 + Supplemento: 6

INTRODUZIONE

La Padrona Fi sorrise quando vide Surraiya e la sua squadra tornare con lo scrigno del tesoro alla Fossa dei Leoni: "Bentornata! Sapevo che saresti stata in grado di recuperarlo. Spero tu non abbia speso niente...". Bronx esclamò: "Io avrei voluto, ma questa gatta acida non ce lo ha permesso". Fi rise e disse: "Questo denaro appartiene a tutte le Fauci del Leone, quindi tutti avranno la loro giusta parte. Ma prima...", e poi iniziò a guardare frettolosamente attraverso il baule per trovare qualcosa e tirò un sospiro di sollievo trovando un amuleto in mezzo alle monete. Lo tirò fuori in fretta e fece segno al suo assistente: "Luthar! Devo controllare i libri contabili e preparare la paga per tutti i mercenari, assicurati che nessuno entri nella mia stanza... NESSUNO. Quanto a voi, andate a riposarvi per ora, c'è del cibo nelle cucine di sotto, e dite a tutti di non salire. Ci incontreremo in mattinata per la vostra parte". Quando gli eroi uscirono, Luthar chiuse a chiave la porta e rimase di guardia all'esterno. Surraiya fece segno agli altri: "Andate a prendere del cibo, io prima vado a farmi un bagno". Quartz, le tirò la mano e disse: "Nah! Bevi almeno un bicchierino con noi prima, poi te ne potrai andare". Surraiya sorrise e annuì.

Mentre scendevano le scale, due dei leggendari veterani originari delle Fauci del Leone stavano salendo: la vecchia Ascia da Guerra _____ e la vecchio Guardia Rossa _____ (inserisci il nome dei due personaggi della campagna del gioco base di JOTL). I capelli bianchi crescevano su di loro, mostrando inequivocabilmente la loro veneranda età... la vecchia Ascia da Guerra disse: "Spostatevi ragazzi!". Ma subito Bronx si parò davanti dicendo: "Non ora, vecchio! La Padrona Fi è impegnata". La vecchia Guardia Rossa allora disse: "Noi possiamo vedere Fi quando vogliamo, non sono affari tuoi". Quartz disse: "La Padrona Fi ci ha chiesto espressamente di assicurarci che non si presentasse nessuno. Soprattutto nessuna vecchia gloria in pensione...". Surraiya ridacchiò sotto le sue labbra quando vide i vecchi mercenari arrossire di rabbia, ma senza la voglia necessaria per menare le mani se ne tornarono indietro. Ragha sussurrò: "Ti rendi conto che avrebbero potuto prenderti a calci in culo se avessero voluto... sono delle leggende viventi! Prendiamo un po' di cibo e andiamo a dormire, non ho più energie per...". Ragha non riuscì nemmeno a completare la sua frase quando sentì scoppiare nel piano sottostante forti rumori di battaglia. Si precipitarono tutti a vedere. La Fossa dei Leoni era sotto attacco. Qualcuno era forse intenzionato a prendersi il loro tesoro?"

PREPARAZIONE DEI NEMICI

Sostituisci: Demone del Caos → **Vermling Esploratore**

Sostituisci: Zeloti → **Vermling Razziatore**

Sostituisci: Cancrena di sangue → **Golem di Pietra** (genera in ogni posizione delle monete a pagina 17 in sostituzione delle monete oltre che nella posizione della Cancrena di Sangue, sono tutti normali)

REGOLE SPECIALI

Se nessuno sta giocando con l'Ascia da Guerra, usa la sua miniatura per rappresentare la vecchia Ascia da Guerra delle Fauci del Leone in pensione, altrimenti usa lo standee del "Primo dell'Ordine" e posizionalo su qualsiasi spazio sulla parete più orientale della stanza a pagina 6. Poiché lui è in questa stanza, tutte le miniature nemiche sono attive. Piazza 1 gettone denaro su ogni spazio vuoto a Pagina 6, dove nessun personaggio si trova. Questa è la stanza del tesoro della Fossa dei Leoni che i Vermling stanno cercando di razzare interamente.

I Vermling in questa missione si muovono sempre verso le monete piuttosto che verso i giocatori. I Vermling non devono terminare il loro turno per raccogliere il bottino, è sufficiente che si muovano sopra/attraverso uno spazio contenente una moneta per saccheggiarlo. Quando scelgono un percorso per muoversi, i Vermling quindi sceglieranno sempre un percorso che darà loro il massimo saccheggio di monete.

I Golem di Pietra hanno invece un movimento normale e cercheranno di avvicinarsi agli eroi e ucciderli, ignorando le monete.

Il vecchio Ascia da Guerra è un personaggio alleato controllato dai giocatori. È sempre l'ultimo in ordine di turno a causa della sua età, ha 10 di Salute, può sempre muoversi di 2 spazi e fare un attacco a valore +3 (senza nessun altro modificatore) nel suo turno. I giocatori possono decidere come usarlo al meglio, tenendo conto però che il vecchio Ascia da Guerra non potrà uscire dalla stanza dove si trova.

Lo scenario è perso non appena tutte le monete presenti nella stanza a pagina 6 vengono saccheggiate dai Vermling.

Lo scenario è vinto quando i giocatori hanno eliminato tutti i Vermling (con la morte dell'ultimo Vermling anche la magia che anima i Golem cessa, facendoli crollare al suolo come semplici pietre inanimate).

! PORTA !

Quando gli eroi aprirono la porta per raggiungere il deposito del tesoro, videro il corpo martoriato e sanguinante della vecchia Ascia da Guerra. Stava combattendo all'ultimo respiro. Era ormai in ginocchio, gli occhi sanguinanti, non poteva più vedere il nemico... ma la sua mano, che faceva ancora roteare selvaggiamente l'ascia per colpire chiunque intorno a lui... poteva farlo. Quando sentì però la presenza degli eroi, realizzò che qualcun altro era finalmente venuto a prendere il suo posto... il suo lavoro era dunque finito. Adesso poteva finalmente morire in pace. Il suo braccio quindi rallentò e posò l'ascia. Quasi sorrise... e poi cadde a terra, morto.

Rimuovi la miniatura/standee della vecchia Ascia da Guerra dal gioco.

TESORO #4

20 oro.

CONCLUSIONE

Bronx si avvicinò lentamente al vecchio Ascia da Guerra, mentre giaceva a terra, immobile. Bronx non lo conobbe mai realmente, ma da qualche parte nel suo cuore lo idolatrava anche lui come tanti altri a Gloomhaven e ora si vergognava di come lo aveva trattato solo poco prima. Surraiya si guardò intorno e disse: "Qualcosa non va. Se sono venuti per il tesoro, allora perché attaccare questa stanza che conteneva solo poche monete...". E poi udirono un tonfo mentre la porta dietro di loro si chiudeva con il chiavistello e un gas veniva rilasciato nella stanza...

RICOMPENSE

Ogni giocatore ottiene 25 punti esperienza.

Ogni giocatore riceve 1 talento.

Il giocatore che ha ottenuto 500 monete d'oro nell'ultima missione perde 500 monete d'oro poiché questo oro è stato consegnato alla Padrona Fi.

Gli oggetti da 11 a 14 sono ora disponibili sul mercato.

#3: LA TRAMA SI INFITTISCE

Obiettivo: Trovare l'amuleto cercando negli scrigni del tesoro e poi fuggire.

Mappa: Pag. 36+37 + **Supplemento:** 13

INTRODUZIONE

Quartz indossò una maschera speciale per provare a respirare e fermare gli effetti del gas. Gli altri suoi compagni invece stavano respirando il gas troppo velocemente e stavano perdendo i sensi. Quartz doveva pensare in fretta: mirò e poi fece saltare in aria la porta che dava sulle cucine per disperdere il gas. Scosse vigorosamente i compagni per risvegliarli. Bronx aiutò Surraiya ad alzarsi. Quando Surraiya tornò parzialmente in sé, disse: "... Padrona Fi... dobbiamo raggiungerla. Era tutto un diversivo per tenerci occupati qui. Volevano che non proteggessimo la Padrona". Ragha esclamò: "La mia falce! Manca!". Quartz disse: "Non abbiamo tempo per quello adesso" e si precipitò su per le scale. Luthar non era più al cancello, ma il cancello era ancora chiuso a chiave dall'esterno. Bronx aprì la porta ed entrarono nella stanza di Fi per controllare la situazione nella sala del tesoro. Ma la stanza era vuota... e Padrona Fi giaceva morta sul pavimento... con la falce di Ragha conficcata nel petto!

"Non è stato un gesto carino... cosa sta succedendo qui?", chiese Bronx mentre si guardava intorno nella stanza in cerca di indizi. "Aaaaaah!", strillò Bronx, "Ho visto qualcosa... si muove! Un fantasma!". Quartz indossò i suoi particolari occhiali e passò alla visione del calore dicendo: "Non vedo niente". Surraiya strinse il suo bastone: "Lo sento anch'io... Gli spiriti non producono calore, non li rileveresti con quegli occhiali. Ma se qualcosa è ancora qui, significa che non hanno ancora trovato quello che stavano cercando". Controllò le tasche della Padrona Fi e l'amuleto che aveva recuperato dal tesoro non c'era. Surraiya disse: "Controllate a fondo la stanza e in particolare cercate quell'amuleto a cui Fi aveva rivolto subito le sue attenzioni. Deve essere la chiave di tutto questo. Deve averlo nascosto tra gli altri tesori. Non ne sono sicura, ma può darci risposte su chi c'è dietro tutta questa brutta situazione". Ragha disse esitante, mentre recuperava la sua falce: "Ci stai chiedendo di saccheggiare tutto ciò che è rimasto del nostro quartier generale?". Surraiya si voltò verso di lui e disse: "Siamo stati gli ultimi ad essere stati visti pubblicamente con Fi. La tua falce è stata piantata mortalmente nel suo cuore. Eravamo in possesso di 500 monete d'oro fino a poco fa... Con tutte queste prove, con chi pensi che si infurieranno tutti gli altri membri delle Fauci del Leone, quando vedranno la Padrona Fi morta? Dobbiamo raccogliere tutto ciò che possiamo da qui e scappare. E non tornare finché non avremo risolto questa situazione... o non tornare mai più".

PREPARAZIONE DEI NEMICI

Sostituisci: Golem di Pietra → **Spirito Vivente**



REGOLE SPECIALI

Alla fine di ogni turno dispari:

Per 2 giocatori genera 3 Spiriti Viventi (normali) sui punti "A" della mappa.

Per 3 giocatori generane 2.

Per 4 giocatori generane 3.

Il numero massimo di spiriti (normali) presenti in gioco non deve mai superare 3, altrimenti non si genereranno.

Alla fine di ogni turno pari:

Per 2 giocatori genera 1 Spirito Vivente d'élite sul punto "B" della mappa.

Per 3-4 giocatori generane 2.

Il numero massimo di spiriti (d'élite) presenti in gioco non deve mai superare 2, altrimenti non si genereranno.

Quando si genera qualsiasi tipo di spirito: preferiranno generarsi in stanze in cui lo scrigno del tesoro non è stato ancora saccheggiato, più vicino alle miniature dei giocatori.

TESORO #7

5 oro - Nessun amuleto trovato.

TESORO #2

10 oro - Nessun amuleto trovato.

TESORO #13

0 oro – Viene trovato l'amuleto, i personaggi possono fuggire ora, usando almeno un'azione di movimento su uno dei loro punti di partenza.

TESORO #6

15 oro - Nessun amuleto trovato.

CONCLUSIONE

Mentre gli eroi fuggivano dalla Fosse dei Leoni, videro Luthar nel vicolo sul retro, vicino alla vecchia Guardia Rossa delle Fauci del Leone. Quando li vide, indicò gli eroi gridando: "Prendeteli! Sono là!". Gli eroi fuggirono. A quanto pare le voci si erano subito diffuse e quindi non erano più i benvenuti alla Fossa del Leone.

RICOMPENSE

Ogni giocatore riceve 30 punti esperienza.

Ogni giocatore riceve 10 monete d'oro.

Gli articoli 04, 05 e 06 sono ora disponibili sul mercato.

#4: UNA VITA DA RATTO

Obiettivo: Aprire i cancelli delle fogne e fuggire.

Mappa: Pag. 22+23 + Supplemento: 9

INTRODUZIONE

Gli eroi saltarono attraverso il tombino nelle fogne prima che chiunque altro potesse vederli. Ragha esclamò, mentre cercava di scrollarsi il sudiciume dagli stivali, "Quindi, questo è ciò a cui siamo arrivati... vagare letteralmente nella merda...". Surraiya rispose: "È solo temporaneo, dobbiamo capire cosa c'è di così importante in questo amuleto e chi lo sta cercando. Potremmo dover stare un po' sottoterra fino ad allora". Quartz utilizzò una delle sue lenti speciali per cercare di analizzare in maniera più approfondita la gemma incastonata al centro dell'amuleto e riuscì a intravedere al suo interno quella che poteva sembrare una piccola scintilla o forse quasi una specie di essenza vivente vorticante... "Non ho mai visto niente di simile. Dobbiamo portarlo senza indugi alla grande biblioteca Quatryl, il rettore potrebbe essere in grado di aiutarci". Bronx disse: "La Biblioteca Quatryl si trova su un'isola, come ci arriviamo?". Surraiya disse: "Sembra che dovremo impadronirci di una barca allora". Ragha esclamò: "Oh fantastico! Come se l'elenco dei crimini sotto il nostro nome non fosse già abbastanza lungo, ora dobbiamo anche rubare. Bene... Penso comunque che se dobbiamo raggiungere il molo a nord-est di qui, in questo momento sarà meglio farlo passando attraverso le fogne, per evitare tutti, perché siamo nella lista dei ricercati non solo dei nostri nemici ma anche delle guardie della città nonché di tutti gli altri membri delle Fauci del Leone".

PREPARAZIONE DEI NEMICI

Sostituisci: Vipera gigante → **Mostruosità Ratto**

Sostituisci: Poltiglia Nera → **Demone del Caos**

Sostituisci: Esploratore Vermiling → **Imp Nero**

Nemico aggiuntivo: **Imp di Sangue**

REGOLE SPECIALI

Tutti i personaggi devono spendere 1 punto movimento in "A" per scappare. Ma ad inizio partita il percorso è bloccato da un cancello in "A" che deve essere aperto, i giocatori devono capire come.

1

La porta NON si apre (non genera nemici all'interno della stanza), ma qui si sente una piastrella del pavimento che è sensibile alla pressione. Se un giocatore è ANCHE in piedi sullo spazio "B", leggi "1B". Se un giocatore è ANCHE in piedi sullo spazio "C", leggi "1C".

B

Si sente un clic nel pavimento, come un interruttore sensibile alla pressione. Se un giocatore è ANCHE in piedi sullo spazio "1", leggi "1B", altrimenti genera Imp di Sangue negli esagoni adiacenti ai giocatori, uno per ognuno.

C

Si sente un clic nel pavimento, come un interruttore sensibile alla pressione. Se un giocatore è ANCHE in piedi sullo spazio "1", leggi "1C", altrimenti genera Demoni del Caos negli esagoni adiacenti ai giocatori, uno per ognuno.

1B

Si sente il rumore di ingranaggi arrugginiti che girano, la porta nella posizione "1" si apre. Ma questa porta rimarrà aperta solo finché qualcuno rimarrà in piedi sulla "B". Si dovranno infatti azionare gli interruttori del pavimento su "1" e "B" stando in piedi su di essi per aprirla di nuovo. Ma non sarà facile in quanto uno sciame di Ratti fa il suo ingresso attraverso la grata.

Genera Mostuosità Ratto in "A" (i giocatori possono scegliere in quali punti generarli):

Per 2 giocatori: 1 élite+1 normale.

Per 3 giocatori: 2 élite + 1 normale.

Per 4 giocatori: 2 élite+2 normali.

1C

Si sentì il sibilo di una fuoriuscita di gas, che passava attraverso i tubi intorno agli eroi e poi all'improvviso si creò una nuvola velenosa... una trappola!

Piazzate una trappola velenosa su ogni esagono adiacente alla porta "1".

D

Gli eroi tirarono la leva ed i cancelli dell'altra stanza si sollevarono: la via di fuga non era più bloccata!

Puoi muoverti tramite "A" ora. (Promemoria: quando raggiungi la porta "1", leggi di nuovo "1" e segui le indicazioni).

CONCLUSIONE

Gli eroi riescono finalmente a uscire dalle fogne, sbucando vicino ai moli.

RICOMPENSE

Ogni giocatore riceve 20 punti esperienza.

Ogni giocatore riceve 1 talento.

Gli articoli 08, 09 e 10 sono disponibili sul mercato

Se Bronx Gur è in gioco, ottiene l'oggetto 28 gratuitamente.



#5: FUGA SULLA NAVE "BLACK SOUL"

Obiettivo: Prendere il controllo della nave "Black Soul" eliminando il suo Capitano.

Mappa: Pagina 6+7

INTRODUZIONE

"E' lei", indicò Bronx puntando il dito verso una nave piuttosto malconcia e di piccole dimensioni con la scritta "Black Soul" su un fianco e misteriose figure incappucciate a bordo. "Sei sicuro che siano trafficanti di esseri umani?", chiese Surraiya. Bronx rispose: "Sì, sono sicuro, ecco perché faremmo un favore a tutti prendendo la loro nave... e non lo riferirebbero certamente alle guardie". Raha disse: "Se lo sapevi, allora perché non abbiamo fatto nulla prima per intervenire?". Bronx scrollò le spalle e disse, "perché nessuno mi ha pagato prima per fare qualcosa al riguardo".

"Shhh!" Surraiya mise a tacere i ragazzi dicendo: "Ok ascoltate, vedete quelle guardie fuori, le uccidiamo e prendiamo i loro cappucci per entrare nella nave con un minimo di copertura. Dobbiamo spiegare le vele e iniziare a navigare rapidamente. Più a lungo combattiamo mentre siamo attraccati, maggiore è l'attenzione che cattureremo. Quindi, prima saremo in mare e lontano da Gloomhaven, più facile sarà uccidere i nemici rimasti a bordo e prendere il controllo della nave... per poi fare rotta verso l'isola della grande biblioteca Quatryl".

PREPARAZIONE DEI NEMICI

Sostituisci: Vipera Gigante (normale) → **Poltiglia Nera**

Sostituisci: Vipera Gigante (elite) → **Mostruosità di Sangue** (elite) / Capitano della Black Soul

Gli **Zeloti** verranno mantenuti (nessuna sostituzione).

1

Gli eroi, ancora sotto copertura grazie ai cappucci rossi, levarono l'ancora e spiegarono le vele, iniziando a navigare; gli zeloti sembrarono inizialmente sorpresi... poi notarono gli eroi togliersi i cappucci per rivelarsi, dando inizio a un furibondo scontro.

Tutti i nemici (normali, non d'élite) che si trovano sulla nave, possono essere fatti cadere in mare con un azione di spinta che li faccia muovere oltre il bordo che delimita la nave, spingendoli da qualsiasi lato verso l'acqua (o sul retro della nave). Il nemico viene quindi immediatamente rimosso dal tabellone di gioco.

2

Il Capitano della Black Soul non vendeva tutti gli schiavi... alcuni infatti li bolliva e li scioglieva nel catrame, formando strani fanghi che utilizzava per scopi imprecisati e con i quali si era anche orrendamente mutato, acquisendo sia un potere immenso, sia un aspetto terrificante.

Il Capitano (usa una Mostruosità di Sangue elite per identificarlo sul tabellone) ha (P x 10) salute. E' invulnerabile agli attacchi finché almeno una Poltiglia Nera è viva. Ogni volta che la salute del Capitano scende al 50% o meno, all'inizio del suo turno ripiazzerà sul tabellone tutte le Poltiglie Nere.

Morto il Capitano, lo scenario è concluso e vinto.

TESORO #10

25 oro

CONCLUSIONE

Con la nave Black Soul finalmente sotto il loro controllo, gli eroi fecero subito rotta verso l'isola della grande biblioteca Quatryl.

RICOMPENSE

Ogni giocatore riceve 20 punti esperienza.

Ogni giocatore riceve 1 talento.

Ogni giocatore riceve 10 monete d'oro.

Gli articoli 01, 02 e 03 sono disponibili sul mercato.

Se Ragma Varu è in gioco, ottiene l'oggetto 29 gratuitamente.



#6: LA GRANDE BIBLIOTECA QUATRYL

Obiettivo: Sopravvivere all'attacco eliminando tutti i nemici.

Mappa: Pagina 32+33

INTRODUZIONE

"Allora, dicci, cosa c'è di così speciale nel rettore di questa biblioteca che ti fa pensare che potrà essere in grado di aiutarci?", chiese Bronx mentre saltava giù dalla nave e iniziava a seguire Quartz. La Quatryl disse: "Sei un Inox, non capiresti". Bronx rispose: "Perché no?". Quartz cominciò, mentre continuavano a camminare verso i minareti della biblioteca: "Bene... a te l'influenza che porti arriva per diritto di nascita. Sei nato forte, possente... sei un duro! I Quatryl d'altra parte non sono così. Siamo piccoli di statura, di costituzione minuta, fisicamente insignificanti. Quindi, nei secoli, abbiamo dovuto trovare un modo per portarci al pari delle altre razze, altrimenti non saremmo stati altro che animali domestici per te o per gli umani. Per cui abbiamo utilizzato la scienza e gli studi. Ciò che non potevamo ottenere naturalmente con la fisicità, l'abbiamo ottenuto attraverso il nostro cervello e il duro lavoro di studio. La biblioteca Quatryl è in prima linea nella ricerca e negli studi più avanzati in ogni campo. Quindi, se c'è qualcuno che può sapere qualcosa su questo strano amuleto deve essere il rettore".

"Fermatevi! Non vi è permesso entrare", rimarcavano gli studiosi che sedevano fuori dal cancello d'ingresso, mentre gli eroi tentavano di entrare nella biblioteca. Quartz si avvicinò a loro e disse: "Dite al rettore... che sua figlia è qui!"

"È incredibile... non avrei mai pensato che avrei visto qualcosa del genere durante la mia vita", disse il rettore mentre guardava attraverso un paio di spesse lenti l'amuleto, mentre il gruppo sedeva alla scrivania della biblioteca, osservando Quartz e suo padre lavorare. Surraiya chiese con impazienza: "Allora, cos'è?". Il rettore alzò lo sguardo con occhi luccicanti e disse: "EverSpark!". Surraiya rimase a bocca aperta... a quanto pare, sapeva cosa fosse adesso. Ragha guardò entrambi e chiese: "Volete illuminarci?". Ma quella discussione venne interrotta quando una palla di fuoco colpì le finestre di vetro colorato della biblioteca, frantumandole in mille pezzi. Il rettore urlò: "Mettetevi al riparo! Evidentemente i vostri nemici vi hanno rintracciato e ora sono qui. Proteggiamo l'amuleto a tutti i costi!"

PREPARAZIONE DEI NEMICI

Sostituisci: Imp Nero → **Spirito Vivente**

Sostituisci: Imp di Sangue → **Cadavere Vivente**

Sostituisci: Mostruosità Ratto → **Zelota**

REGOLE SPECIALI

All'inizio del primo round genera uno Spirito vivente d'élite in "D".

All'inizio del secondo round si genera quanto segue (gli zeloti inizieranno a saltare attraverso le finestre rotte):

2 giocatori: 1 élite in "C" + 1 normale in "B" (totale: 2)

3 giocatori: 1 élite in "B" + 1 normale in "A", "D" (totale: 3)

4 giocatori: 1 elite in "A", "C" + 1 normale in "B", "D" (totale: 4)

Quando si generano nemici, sono i giocatori che scelgono in quale punto disponibile vogliono posizionarli. Una volta che tutti gli Zeloti sono stati uccisi, leggi "1".

1

Altri nemici saltarono attraverso la finestra e quando videro i cadaveri dei loro compagni si infuriarono e ingerirono alcune fiale che fecero brillare i loro occhi di un malevolo color verde.

Genera i seguenti Zeloti in base al numero di personaggi:

2 giocatori: 1 élite in "D" + 1 normale in "B" (totale:2)

3 giocatori: 1 élite in "A" + 1 normale in "C", "D" (totale:3)

4 giocatori: 1 élite in "B" + 1 normale in "A", "C", "D" (totale:4).

Genera 1 Spirito Vivente normale adiacente a ogni personaggio in qualsiasi (il più vicino possibile) esagono vuoto a loro scelta. Quando muore uno Zelota inizia a gonfiarsi ed un gas verde gli fuoriesce dagli occhi e dalle orecchie: sostituisilo con un Cadavere Vivente dello stesso tipo sul posto. Una volta che tutti i nemici sono stati uccisi, leggi "2".

2

L'ondata di nemici finalmente rallentava, Quartz guardò fuori dalla finestra e disse: "Sembra che l'ultima ondata nemica stia arrivando; ormai manca poco..."

Genera i seguenti Zeloti in base al numero di personaggi:

2 giocatori: 1 normale in "B" e "C" (totale:2)

3 giocatori: 1 normale in "A", "B", "D" (totale:3)

4 giocatori: 1 élite in "D" + 1 normale in "A", "B" (totale: 3)

Qualsiasi Zelota che muore, si converte in un Cadavere Vivente dello stesso livello. Se uccidi il cadavere vivente con punti ferita eccessivi (più punti ferita di quelli necessari per finirlo), allora muore definitivamente; ma se il colpo finale è stato esattamente sufficiente per ucciderlo, questa uccisione genererà uno spirito vivente nello stesso spazio dello Zelota morto, indicando che il suo spirito è tornato per vendicarsi.

CONCLUSIONE

Quartz si guardò intorno per vedere dove fosse finito suo padre... lo vide sdraiato a terra. Lo prese in braccio per rendersi conto che purtroppo un nemico lo aveva già raggiunto e colpito... non respirava. Le lacrime cadevano dai suoi occhi, poiché la biblioteca Quartyl aveva perso il suo studioso più sapiente... e lei suo padre. Ma la maggior preoccupazione di Surraiya era qualcos'altro... Le mani del rettore erano vuote: l'amuleto era sparito!

RICOMPENSE

Ogni giocatore riceve 50 punti esperienza + 20 oro.

Gli articoli da 15 a 20 sono ora disponibili sul mercato.

Se Quartz Bell è in gioco, ottiene l'oggetto 36 gratuitamente.

#7: ATTRAVERSO IL PORTALE

Obiettivo: Attivare le pietre sacre e liberare l'area dai nemici.

Mappa: Pagina 8+9 + **Supplemento:** 3

INTRODUZIONE

Ragha chiese: "EverSpark ha causato tutto questo sconvolgimento?". Surrayia annuì: "Sì! Ma non solo... La tua esistenza in questo mondo è dovuta a quell'amuleto. L'EverSpark ha un ruolo in essa come in tutta le nostre esistenze. È stato creato molto tempo fa, prima che esistessero Inox o Valrath, quando solo gli antichi umani vagavano nel mondo. Quegli uomini, ottenebrati dalla brama di potere, decisero di approfondire la scienza più arcana e pericolosa cercando di aprire delle spaccature, dei portali, su altri piani di esistenza, altri mondi che avrebbero dovuto esistere solo l'uno molto lontano dall'altro. Quegli uomini in qualche modo riuscirono a trovare l'EverSpark ma ben presto furono corrotti dalla manifestazione, per loro inconcepibile, di quell'immense potere. Usando l'amuleto ad ogni modo causarono l'ingresso nel nostro mondo di demoni e molte altre oscure creature. Adesso ci siamo abituati a tutto questo. Quei demoni erano quelli che poi si trasformarono nei Valrath, i tuoi antenati, Ragha! Ma tutto ciò ha avuto un ulteriore prezzo da pagare. La corruzione di quegli uomini portò in seguito alla più nera oscurità... seguirono migliaia di anni di guerre tra specie che non potevano sapere come fare per convivere pacificamente fra loro. E parte degli antichi umani che stavano facendo quegli arcani esperimenti divennero gli Aesthers: gli esseri umani interplanari che esistono tra i piani della realtà, ivi intrappolati per sempre". Ragha si strofinò il mento e chiese: "Allora, per cosa pensi che vogliamo l'EverSpark ora i nostri nemici?". Surrayia rispose: "Perché cercano di ottenere un altro sconvolgimento globale? La distruzione dell'universo conosciuto? Evocare orribili creature da altri piani? Immergere il mondo in altri mille e più anni di guerra? Non saprei... niente di buono, suppongo... ma le possibilità sono praticamente infinite".

"Allora, perché siamo qui...?", chiese infine Bronx. Surrayia rispose: "Se questa faccenda, come credo, ha davvero a che fare con l'EverSpark, abbiamo bisogno dell'aiuto di un Aesther. Dobbiamo generare un portale interplanare per parlare con uno di loro. Le pietre sacre qui ci aiuteranno a farlo, creando una connessione limitata, ma sufficiente per portare a termine il nostro lavoro. Ma stiamo in guardia... il portale infatti potrebbe consentire anche ad altre creature di entrare nel nostro mondo...".

PREPARAZIONE DEI NEMICI

Sostituisci: Zelota → **Mostruosità di Sangue**

Sostituisci: Golem di pietra → **Demone del Caos**

Nemico aggiuntivo: **Imp di Sangue**

REGOLE SPECIALI

Piazza un segnalino attivazione su ciascuna delle 4 pietre nella mappa per indicare le pietre di evocazione del portale disattivate. Un personaggio deve essere "adiacente" alle pietre sacre e quindi eseguire un attacco di almeno 3+ per attivarle. Questo non è considerato un attacco contro un nemico; quindi, la portata o altri effetti non contano.

Ma la carta del mazzo del modificatore di attacco deve essere girata per vedere se il tentativo ha avuto successo o meno. Non appena si ottiene in un singolo attacco di 3+, rimuovi il segnalino attivazione per indicare che una pietra è stata attivata. Una volta attivata la prima pietra, leggi "1".

1

La terra tremò mentre i sigilli intorno alle pietre si illuminarono. Sembrava funzionare... ma già alcune creature ostili stavano entrando attraverso il portale...

Alla fine di ogni round, apparirà un Imp di Sangue (normale) adiacente a ciascuna pietra attivata (numero massimo di Imp pari al numero massimo di Imp disponibili). Questo effetto di generazione continuerà a verificarsi fino a quando non verrà chiesto di fare diversamente.

Dopo aver attivato la pietra successiva, leggi "2".

2

La connessione del portale si interrompe momentaneamente (gli Imp di Sangue smetteranno di generarsi). Ma in questo momento, in base al numero di Imp normali presenti sul tabellone, genera:

Se 0-1 Imp è vivo:

Evoca 1 Imp di Sangue d'élite in "A", con 2 personaggi.

Se giochi con 3 personaggi, genera 1 Demone del Caos normale in "C".

Se giochi con 4 personaggi, genera 1 Mostruosità di Sangue normale.

Se 2+ Imp sono vivi:

Evoca 1 Imp di Sangue d'élite in "A" + 1 Demone del Caos normale in qualsiasi punto a scelta dei giocatori, con 2 personaggi.

Se giochi con 3 personaggi, genera 1 Demone del Caos d'élite in "C".

Se giochi con 4 personaggi, genera 1 Mostruosità di Sangue d'élite.

Una volta attivate le 3 pietre successive, leggi di nuovo "1". Tranne: se questa era l'ultima pietra, non leggere "1": elimina solo i nemici rimanenti per completare la missione.

TESORO #16

50 oro.

CONCLUSIONE

Le pietre iniziarono a brillare in armonia e come un battito iniziò a provenire da esse, mentre un raggio di luce le unì l'una all'altra fino a quando l'intera stanza fu illuminata da una luce gialla e brillante.

RICOMPENSE

Ogni giocatore ottiene 50 punti esperienza.

Ogni giocatore riceve 1 talento.

Gli articoli da 21 a 25 sono ora disponibili sul mercato.

Se Surraiya Jan è in gioco, ottiene l'oggetto 35 gratuitamente.

#8: PROTEGGERE LA AESTHER

Obiettivo: Uccidere l'Orrore di Sangue. L'Aesther e tutti i personaggi devono fuggire.

Mapa: Pag. 50+51 + **Supplemento:** 16

INTRODUZIONE

Quando si aprì il portale, un essere traslucido apparve attraverso di esso ed anche se muoveva le labbra era come se la sua voce riecheggiasse attraverso le pareti della caverna, piuttosto che provenire da lui, "Chi mi chiama?". Surraiya, cercando di controllare il portale aperto con il suo bastone, disse: "Sono una Guardiana del Vuoto e ti ho chiamato per chiedere il tuo aiuto". L'essere rispose: "Siamo Aesther, noi non interferiamo". Surraiya rispose: "Lo so, ma la mia richiesta è correlata a ... l'EverSpark!". L'Aesther la guardò con rabbia e fluttuando vicino a lei, ringhiò "Cosa hai detto?". Surraiya rispose: "Esisti in tutti i piani, in tutte le realtà, sicuramente avrai già saputo del furto dell'EverSpark..." L'Aesther esitò, quasi confusa, come se una parte di lei fosse ancora debolmente umana... poi rispose: "Sì! Vediamo tutto... tutto tranne l'EverSpark; poiché è fatto dell'essenza stessa che ci ha creato; è la scintilla che ha creato tutta la vita esistente". Surraiya chiese: "Pensavo servisse principalmente per aprire portali verso altri piani...". L'Aesther rispose: "No, può anche creare la vita dal nulla, può anche creare mondi interi... tanto quanto distruggerli, dall'esistenza e dalla memoria. È l'essenza dell'esistenza ed è per questo che è al di là del mio potere vederlo". Poi l'Aesther sentì un dolore alla testa e cadde: "Aaaaaah! Lo sento adesso, l'EverSpark è qui... non è lontano". Bronx si precipitò ad aiutarla ad alzarsi, "Puoi portarci da lui?". L'Aesther annuì. Ma era molto provata e disconnessa dal suo habitat interplanare stava diventando sempre più debole... Surraiya sussurrò a Bronx: "Proteggila, se riesce a percepire l'EverSpark, anche i nostri nemici potrebbero essere in grado di percepire lei...".

PREPARAZIONE DEI NEMICI

Sostituisci: Spirito Vivente → **Cadavere Vivente**

Sostituisci: Vermling Esploratore → **Vipera Gigante**

Sostituisci: Vermling Razziatore → **Orrore di Sangue** (max: 1)

REGOLE SPECIALI

L'Aesther ha punti ferita pari a $4x(L+2)$, usa uno standee di uno spirito vivente per rappresentarla e piazzala in qualsiasi esagono adiacente ai giocatori. Tutti i nemici hanno le stesse regole della linea di vista per l'Aesther così come per i giocatori normali, quindi se è il bersaglio più vicino, prenderanno di mira lei per prima invece degli altri giocatori. L'Aesther agisce sempre prima di tutti gli altri e ha movimento 2.

Genera il Boss Orrore di Sangue nel punto di generazione inferiore del Vermling Razziatore in questo momento, anche se nessun giocatore è entrato nella stanza. Questo nemico continua a muoversi verso i giocatori indipendentemente dalla stanza in cui si trovano.

L'Orrore di Sangue ha solo 3 punti ferita, ma non può essere danneggiato da attacchi normali (ignora la salute riportata sulla carta del Boss, ma i suoi simboli speciali di immunità, movimento e attacco si applicano comunque). L'unico modo per danneggiarlo è far cadere il tetto su di esso rompendo i pilastri che reggono il tetto. Ogni pilastro ha punti ferita L+P. Non appena tutti i pilastri in una stanza vengono rotti e l'Orrore di Sangue era in quella stanza in quel momento, riceve 1 danno. (Le porte della stanza sono considerate come parte della stanza). Anche tutte le figure attualmente nella stanza subiscono 1 danno. Per gli attacchi speciali Boss, ignora il testo sulla carta del nemico e fai riferimento alle descrizioni degli attacchi speciali Boss riportati di seguito.

SPECIALE BOSS 1

L'Orrore di Sangue esegue un'azione "Muovi X, Salta", dove X è il numero di esagoni necessari affinché l'Orrore di Sangue sia adiacente all'eroe/Aesther che è più lontano da esso nella stessa stanza ed esegue poi un "Attacco +1". Preferirà muoversi in uno spazio adiacente agli eroi e in un punto di generazione mostri valido, se possibile. Se nessuno si trova nella sua stessa stanza, allora si sposta nell'esagono della porta della stanza dove ci sono eroi/ Aesther. Quindi l'Orrore di Sangue esegue un attacco "Attacco +0, Gittata 2".

SPECIALE BOSS 2

L'Orrore di Sangue esegue una normale azione "Movimento+0, Attacco+0". Quindi, se ci sono punti di generazione nemici adiacenti ad esso vuoti e validi per il numero dei giocatori, i nemici si generano in quegli spazi.

CONCLUSIONE

"Loro sanno che siamo vicini; ci stanno lanciando addosso tutto quello che hanno", esclamò Rasha. L'Aesther cadde, sfinita, sul sentiero di ciottoli in basso, "Non posso continuare. Sono troppo debole. Quello che cerchi si trova nel castello davanti a te, sento la presenza dell'EverSpark lì. Devo tornare al mio piano di esistenza ora. Ho interferito più di quello che mi è permesso...", e prima che qualcuno potesse dire qualcosa, venne avvolta da raggi planari e se ne andò. Di fronte agli eroi si ergeva in lontananza un castello avvolto nell'ombra. Quello che non potevano vedere con chiarezza era chi stava in cima alle mura a guardarli. Tutto quello che potevano distinguere era che si trattava di qualcuno con le corna da Valrath!

RICOMPENSE

Ogni giocatore ottiene 60 punti esperienza.

Ogni giocatore riceve 40 monete d'oro.

Gli articoli da 29 a 34 sono ora disponibili.



#9: ASSALTO AL BASTIONE

Obiettivo: Uccidi il Guardiano del Castello.

Mapa: Pagina 34+35

INTRODUZIONE

Mentre si avvicinavano sempre più al castello percorrendo un sentiero di ciottoli bagnati, la visione divenne più chiara e le loro paure più vere... era la vecchia Guardia Rossa delle Fauci del Leone originarie, ma non era dritta in piedi sulle mura del castello... bensì impiccata... Morta! Invece dall'ombra apparvero due anziane signore simili a... la vecchia Guardianiana del Vuoto delle Fauci del Leone originarie, _____ e la loro vecchia Demolitrice, _____ (inserisci il nome dei due vecchi personaggi della campagna del gioco base di Jaws of the Lion).

La vecchia Guardianiana del Vuoto disse: "Bene bene bene! Non ci aspettavamo che questi giovani mercenari arrivassero così lontano!". Bronx urlò: "Cosa sta succedendo qui, cosa state facendo?". La Vecchia Guardianiana del Vuoto aprì la sua veste per mostrare l'Amuleto EverSpark intorno al collo: "Stai lavorando dalla parte sbagliata! Unisciti a noi o finirai come lui", disse indicando la vecchia Guardia Rossa impiccata. Con gli occhi gonfi di lacrime Rasha gridò: "Cosa hai fatto? Perché...?". La vecchia Guardianiana del Vuoto iniziò a camminare lungo la mura superiori, dicendo "Essere vecchi è dura, andare in pensione è complicato... Potreste pensare che gente come noi abbia sempre tutta la gloria del passato, ma tale gloria non vale niente quando le tue tasche si svuotano e i tuoi capelli imbiancano... il tempo passa per tutti, ma se sei stato una leggenda non puoi accettarlo così, senza fare niente... Questo amuleto mi porterà ad esplorare infiniti mondi nuovi e ad aumentare immensamente la mia conoscenza, chissà... forse fino alle soglie dell'immortalità... e male che vada otterrò comunque un mucchio di soldi se deciderò di venderlo al miglior offerente, più soldi di quanti ne abbia mai guadagnati in tutte le mie gloriose imprese fatte insieme alle Fauci del Leone. È quello che ho cercato di spiegare ai miei ostinati compagni, l'Ascia da Guerra e la Guardia Rossa. Ma non mi hanno voluto ascoltare e sono andati ad avvertire la Padrona Fi dei miei piani. Ma grazie al vostro inconsapevole aiuto non l'hanno mai raggiunta in tempo, permettendomi di attaccare per prima. Mi dispiace un po' che siano dovuti morire, una volta eravamo amici, ma il tempo passa e le persone cambiano... il potere e il denaro ora sono i miei migliori ed unici amici".

Suraiya urlò: "Ti rendi conto di quanto possa essere pericoloso questo amuleto nelle mani sbagliate? Potrebbe porre fine ai mondi conosciuti, iniziare guerre che dureranno migliaia di anni". La vecchia Guardianiana del Vuoto iniziò a tornare all'interno del castello dicendo: "Non mi importa nulla di cosa accadrà tra 1000 anni. Mi interessa raggiungere i miei obiettivi adesso... che siano la vita eterna oppure poter condurre un'esistenza agiata fino alla mia morte. Demolitrice! Abbi cura di loro, sono troppo giovani e sciocchi per poter capire, pensavo di poterli persuadere, ma sono troppo ingenui. Mi occuperò io degli ultimi preparativi all'interno. Tu non lasciarli passare". La vecchia Demolitrice accese allora il suo temibile lanciamissili e si preparò alla battaglia.

PREPARAZIONE DEI NEMICI

Sostituisci: Mostruosità del Sangue → **Vermling Esploratori (L+1)**

Sostituisci: Imp di sangue → **Poltiglia Nera (L+1)**

Sostituisci: Primo dell'Ordine → **Cancrena di Sangue / Vecchia Demolitrice delle Fauci del Leone**

REGOLE SPECIALI

Il livello dei nemici (Vermling Esploratori e Poltiglie Nere) dovrebbe essere aumentato di uno rispetto al livello attuale dei mostri previsto dallo scenario.

Per rappresentare la vecchia Demolitrice delle Fauci del Leone in pensione utilizza in alternativa (in base ai personaggi utilizzati nella partita attuale) la sua la miniatura di livello 0 non potenziata, la miniatura potenziata di livello 5, oppure lo standee del Boss Cancrena di Sangue. La vecchia Demolitrice è il Guardiano del Castello e deve essere sconfitta per completare e vincere lo scenario. Il mazzo e i valori di riferimento del Boss Cancrena di Sangue vengono utilizzati per i

suoi attacchi, per la sua salute, ecc. (Non ha statistiche di movimento a meno che il suo attacco speciale non le permetta di muoversi).

Il cancello del castello è chiuso in "A" e andrà aperto prima che i personaggi possano entrarci e salire fino al cospetto della vecchia Demolitrice, che nel frattempo può attaccare dall'alto. Gli attacchi a distanza dei personaggi non possono raggiungerla dal basso, quindi non si può attaccare la vecchia Demolitrice finché non la si raggiunge in alto. Metti (P+2) segnalini danno al cancello vicino ad "A" per indicare quanto il cancello dovrebbe essere aperto prima che i giocatori possano riuscire ad attraversarlo. Almeno 2 giocatori devono terminare il loro turno in "A" nello stesso round per rimuovere 1 segnalino a colpo e alzare un po' il cancello.

Non appena il 1° segnalino viene rimosso dal cancello, leggi "A"

SPECIALE BOSS 1

La vecchia Demolitrice esegue un'azione "Missili di fuoco: Attacco a gittata infinita+1" sul nemico più vicino. Il suo missile colpirà l'eroe più vicino indipendentemente dalla sua portata (a causa del suo vantaggio dovuto alla posizione sopraelevata).

SPECIALE BOSS 2

La vecchia Demolitrice esegue un'azione "Salto: Muovi 3, Attacco+0 su tutti gli esagoni adiacenti, Muovi 3". Userà il suo primo movimento per andare in un luogo ove sia presente il massimo numero degli eroi e si posizionerà adiacente ad un eroe (se possibile), quindi eseguirà il suo attacco che danneggerà tutti (compresi i nemici) negli esagoni adiacenti, quindi si sposterà INDIETRO al suo esagono di partenza.

Durante il salto, se c'è una posizione che consentirà di danneggiare lo stesso numero di eroi coinvolgendo un numero inferiore di nemici, preferirà quella posizione. Ma il suo obiettivo principale è colpire più eroi e se non è possibile evitare danni collaterali, lo farà comunque. Questa mossa di salto le consente di saltare giù dal muro e tornare in cima al muro, purché siano esagoni adiacenti. Ma se nessun eroe si trova entro 3 esagoni di distanza, allora non viene eseguito alcun movimento o attacco.

A

"Basta, smettetela!", esclamò Bronx vedendo ancora altri Vermling Esploratori correre verso di loro per la battaglia. La vecchia Demolitrice rise: "Questo è il potere del denaro, chiunque è pronto a servirti fintanto che lo paghi bene".

D'ora in poi, alla fine di ogni round, genera i seguenti Vermling Esploratori sul punto di generazione del giocatore, iniziando dal basso verso l'alto:

2 giocatori: 1 élite

3 giocatori: 1 élite + 1 normale

4 giocatori: 1 élite + 2 normali

Una volta che il cancello è completamente aperto (tutti i segnalini ferita sono stati rimossi) leggi "B"

B

Bronx e Ragha spinsero il cancello verso l'alto mentre Surraiya lo bloccò con un'asta, "Ok, ora questo resterà bloccato così per un bel po'". Quartz infine fece saltare in aria gli edifici ai lati, facendo franare le macerie nel percorso di accesso al bastione, dicendo "Ci vorrà un bel po' anche prima che altri Vermling possano raggiungerci qui"

Metti un gettone macerie su ciascuno dei punti di generazione del giocatore, i Vermling smetteranno di venire da lì per ora. Gli spazi "A" e "B" ora sono collegati come qualsiasi altra stanza e qualsiasi giocatore può usare 1 movimento per attraversarli.

1

Quando gli eroi raggiunsero la cima, videro la vecchia Demolitrice faccia a faccia, da vicino: la vecchiaia non era stata clemente con lei e sicuramente il suo grave problema di alcolismo non l'aveva aiutata... la Demolitrice sbraitò: "Pensi davvero di potermi battere? Di poter battere una delle leggendarie Fauci del Leone?". Quartz urlò: "Non hai più il diritto di chiamarti così! Hai ucciso la Padrona Fi, i tuoi stessi amici, i tuoi...". Un missile arrivò di colpo a zittirla, lanciato dalla vecchia Demolitrice (palesamente ubriaca...) "Aaaah! Smettila di blaterare e finiamola".

Genera una Poltiglia Nera alla fine di ogni round in "C"

2 giocatori: 1 normale

3-4 giocatori: 1 élite

L'attacco SPECIALE BOSS 2 ora ha una leggera variante (leggi di seguito), mentre l'attacco SPECIALE BOSS 1 rimane invariato:

SPECIALE BOSS 1

La vecchia Demolitrice esegue un'azione "Missili di fuoco: Attacco a gittata infinita+1" sul nemico più vicino. Il suo missile colpirà l'eroe più vicino indipendentemente dalla sua portata (a causa del suo vantaggio dovuto alla posizione sopraelevata).

SPECIALE BOSS 2 (AGGIORNATO)

La vecchia Demolitrice esegue un'azione "Colpo: Muovi X, Attacco+0 su tutti gli esagoni adiacenti", in cui X corrisponde al numero di spazi necessari per avvicinarsi al numero massimo di eroi. Se non c'è alcun vantaggio preciso da nessuna parte, sceglierà l'eroe più lontano da lei per attaccare. Ricorda che d'ora in poi non tornerà più indietro fino all'esagono iniziale. Il suo salto le consente comunque di muoversi agevolmente su e giù per il muro come prima, evitando per quanto possibile gli attacchi degli eroi.

TESORO #3

Oro 50

CONCLUSIONE

Alla fine dello scontro Quartz mise entrambi i suoi letali pugni a pistoncini metallici vicino alle tempie della vecchia Demolitrice, ormai sfinita, dicendo: "Non sei più degna di far parte delle Fauci del Leone!", quindi la colpì, facendole saltare in aria le cervella. Bronx, posando una mano sulla sua spalla, disse "Entriamo, ne manca ancora una per chiudere finalmente questa faccenda".

RICOMPENSE

Ogni giocatore ottiene 80 punti esperienza.

Ogni giocatore riceve 20 monete d'oro.

Ogni giocatore riceve 1 talento.

Tutti gli oggetti sono ora disponibili. Tutti gli oggetti che non erano disponibili (o non sono stati assegnati a causa di personaggi non disponibili) sono ora disponibili per l'acquisto nel mercato.

#10: LA BATTAGLIA DEL VUOTO

Obiettivo: Uccidere lo Spirito del Vuoto e la vecchia Guardiana del Vuoto.

Mappa: Pag. 18+19 + Supplemento: 7

INTRODUZIONE

"Ti rendi conto dei rischi che sei disposta a correre per ottenere i tuoi avidi scopi?", urlò Surraiya alla vecchia Guardiana del Vuoto mentre si trovavano finalmente faccia a faccia all'interno del castello. "Sono consapevole dei rischi e la mia motivazione può sembrare meschina per te, ma so di cosa ho bisogno e sarebbe meglio che anche tu te ne facessi una ragione", rispose la vecchia Guardiana del Vuoto, mentre faceva lentamente roteare il suo bastone, preparando un incantesimo. Poi toccò con il bastone l'amuleto EverSpark al suo collo, facendo fuoriuscire da lei stessa una specie di spirito, quasi come se si fosse divisa in due entità distinte. Lo spirito sparì subito dopo, ma Surraiya sentì che non poteva essere andato troppo lontano. Gli eroi rimasero comunque piuttosto sbalorditi nel vedere come la vecchia Guardiana del Vuoto riuscisse a padroneggiare l'immenso potere dell'EverSpark, sebbene non comprendessero pienamente cosa avesse appena fatto, in realtà. "Non preoccupatevi stupidi ragazzini! Ora ve lo renderò più comprensibile... e meno doloroso possibile", disse la vecchia Guardiana del Vuoto con una voce inumana, come se un cadavere senza vita stesse pronunciando quelle stesse parole, poi si precipitò verso gli eroi, con l'evidente intento di ucciderli.

PREPARAZIONE DEI NEMICI

Sostituisci: Orrore di Sangue → **Primo dell'Ordine / Vecchia Guardiana del Vuoto**

Sostituisci: Zelota → **Zelota (L+1)**

Sostituisci: Cadavere vivente → **Mostruosità Ratto (L-2)**

REGOLE SPECIALI

Tutti gli Zeloti sono L+1 mentre i Ratti L-2. Utilizza lo standee del Boss Primo dell'Ordine posizionato al punto di generazione dell'Orrore di Sangue per rappresentare la vecchia Guardiana del Vuoto (oppure usa la miniatura della Guardiana del Vuoto, se nessun giocatore la sta utilizzando). Usa il mazzo del Boss Primo dell'Ordine per attaccare. Questa figura è allo stato attuale invulnerabile agli attacchi e i giocatori non possono farle del male in alcun modo. La sua forza vitale è infatti stata spostata su un piano diverso, sotto forma di uno "Spirito del Vuoto" (usa uno standee di uno Spirito Vivente per rappresentarlo e posizionalo sul punto 1 dove si trova lo scrigno del tesoro). Lo Spirito del Vuoto ha salute pari a quella del Primo dell'Ordine / P. Gli eroi devono quindi prima sconfiggere lo Spirito del Vuoto per rendere vulnerabile la vecchia Guardiana del Vuoto. Ogni volta che la carta del mazzo Guardiano del Vuoto (Primo dell'Ordine) viene girata, l'azione si applica sia alla vecchia Guardiana del Vuoto che allo Spirito del Vuoto. L'unica differenza è che la vecchia Guardiana del Vuoto usa il suo movimento per avvicinarsi sempre agli eroi, mentre lo Spirito del Vuoto usa sempre il suo movimento per allontanarsi il più possibile dagli eroi. Se muovendosi si dovesse obbligatoriamente avvicinare agli eroi, salterà piuttosto l'azione di movimento; ma se gli eroi sono nel suo raggio di attacco, attaccherà normalmente.

In ogni spazio lasciato vuoto dalla vecchia Guardiana del Vuoto per spostarsi in una nuova posizione, si genera un gettone gas (a meno che tale esagono non ne contenga già uno). Questo indica le varie spaccature interplanari che la vecchia Guardiana del Vuoto sta generando usando l'EverSpark. Le spaccature massime aperte contemporaneamente (gettoni gas sul tabellone) sono le seguenti:

2 giocatori: 4 spaccature

3 giocatori: 5 spaccature

4 giocatori: 6 spaccature

Queste non sono "trappole", quindi i giocatori non subiscono danni quando si muovono attraverso queste spaccature. Ogni spaccatura ha 1 punto ferita e i giocatori possono distruggerla se vogliono, attaccandola. (Leggi Boss Speciale 1 per capire le conseguenze se invece vengono lasciate tali spaccature aperte sul tabellone).

Una volta sconfitto lo Spirito del Vuoto, leggi "A".

SPECIALE BOSS 1

Genera una Mostruosità Ratto (normale) su tutte le spaccature aperte (gettone gas) sul tabellone, dove non ci sono altre miniature o standee. Inizia a generare i Ratti sulle spaccature più vicine agli eroi e rimuovi quei gettoni. Il numero massimo di Ratti che possono essere presenti sul tabellone sarà pari al numero massimo di standee disponibili in riserva. Se vengono lasciati sul tabellone dei gettoni gas a causa di questa limitazione, rimuoverli dal tabellone.

La vecchia Guardiana del Vuoto ora esegue un azione di "Movimento +0, Attacco -1".

SPECIALE BOSS 2

Lo Spirito del Vuoto si teletrasporterà in una stanza adiacente, in un esagono relativamente centrale e vuoto. Se ci sono più stanze adiacenti, lo Spirito del Vuoto preferirà la stanza che contiene il minor numero di eroi. Se entrambe le stanze adiacenti contengono lo stesso numero di eroi, spetta ai giocatori scegliere dove lo Spirito si teletrasporterà dalla stanza esistente alla nuova stanza.

La vecchia Guardiana del Vuoto ora esegue un azione di "Movimento 1, Attacco +1 a Gittata 2".

TESORO # 1

Ottieni immediatamente 1 talento e aggiorna subito il tuo mazzo di conseguenza.

A

Quando l'eroe inflisse il colpo mortale, raggi di luce planari avvolsero lo Spirito del Vuoto e questo svanì. Era morto? Si era teletrasportato in qualche altro piano? "Nooooo!" urlò la vecchia Guardiana del Vuoto mentre i suoi occhi violacei sbiadirono... come se il suo legame con lo Spirito del Vuoto si fosse inesorabilmente spezzato. Surraiya esclamò: "E ora tocca a te, maledetta!"

Rimuovi lo Spirito del Vuoto dal tabellone. La vecchia Guardiana del Vuoto ora può essere danneggiata normalmente. La sua salute è uguale ai punti ferita menzionati sulla carta nemico Boss Primo dell'ordine / P. La vecchia Guardiana del Vuoto crea ancora spaccature sugli esagoni attraverso i quali si muove ma il suo attacco SPECIALE BOSS 2 ora è variato (leggi di seguito), mentre l'attacco SPECIALE BOSS 1 rimane invariato.

SPECIALE BOSS 1

Genera una Mostruosità Ratto (normale) su tutte le spaccature aperte (gettone gas) sul tabellone, dove non ci sono altre miniature o standee. Inizia a generare i Ratti sulle spaccature più vicine agli eroi e rimuovi quei gettoni. Il numero massimo di Ratti che possono essere presenti sul tabellone sarà pari al numero massimo di standees disponibili in riserva. Se vengono lasciati sul tabellone dei gettoni gas a causa di questa limitazione, rimuoverli dal tabellone.

La vecchia Guardiana del Vuoto ora esegue un azione di "Movimento +0, Attacco -1".

SPECIALE BOSS 2 (AGGIORNATO)

Trasforma (sostituisci) qualsiasi Mostruosità Ratto che non ha ferite, con Zeloti (normali). Il numero di Zeloti sarà limitato agli standees in riserva. I Ratti feriti invece restano tali.

La vecchia Guardiana del Vuoto ora esegue un azione di "Movimento +2, Attacco +1 a tutti gli eroi entro 2 esagoni dalla sua posizione attuale".

Tutti gli Zeloti ora eseguiranno un'azione di "Movimento+2, salto", cercando di muoversi verso l'eroe con la salute rimanente più bassa. Se più giocatori hanno ugualmente meno salute, allora i giocatori decidono verso quale giocatore si muoveranno gli Zeloti.

CONCLUSIONE

L'ultimo rabbioso colpo, quello fatale, era stato sferrato dagli eroi alla vecchia Guardiana del Vuoto ed ella cadde a terra con un tonfo... finalmente morta... senza più possibilità di connettersi con altri piani di esistenza. Era finita. Surraiya per prima cosa le strappò l'amuleto dal collo e non appena toccò l'EverSpark, si aprì un portale e ne uscì l'Aesther che già conoscevano: "Ce l'hai fatta! Te lo sei ripreso!". Bronx rispose: "Sì. L'abbiamo fatto! Ma adesso cosa succederà?". Quartz suggerì: "Liberiamoci di quella dannata arma, lascia che io la faccia a pezzi". Ragma disse: "E rischiare di far saltare in aria tutta l'esistenza come la conosciamo?". Surraiya disse: "No, lasceremo che esista, ma in un luogo dove non esiste nessun altro", e poi mise l'EverSpark nella mani eteree dell'Aesther, "Prendilo. Si perda nell'esistenza interplanare". L'Aesther a quel punto sembrò quasi assumere un'espressione sorpresa, dubbiosa... valutando tale proposta e rammentando al contempo lo storico egoismo degli esseri umani... ma alla fine ne comprese le motivazioni profonde e accettò, annuendo silenziosamente e svanendo all'interno del portale, portando via l'amuleto con sé.

Nel castello gli eroi ritrovarono anche le 500 monete d'oro rubate dalla sala del tesoro della Fossa dei Leoni, oltre a svariate altre prove necessarie per riabilitare completamente il loro nome al cospetto di tutti. Poterono quindi finalmente fare ritorno al loro quartier generale a testa alta, ricongiungendosi con i loro amici e ricostruendo velocemente la loro buona reputazione in tutta la città di Gloomhaven.

Per quanto riguarda l'Aesther, non fu più rivista...

Almeno fino a quando, un certo evento, in un lontano futuro, non le avrebbe richiesto di consegnare l'EverSpark nelle mani di Surraiya Jann per un'ultima volta...

Ma questa è un'altra storia...

Congratulazioni per aver completato la campagna!

