

GLOOMHAVEN

Każdy musi jeść.

Bez względu na powód przyjazdu do Gloomhaven, tu na skraj świata, ten prosty fakt nigdy nie ulegnie zmianie. Najemnik nie może walczyć z pustym żołądkiem.

Kiedy więc Jekserah, kobieta Valrath, ubrana w czerwony płaszcz i tyle złotej biżuterii, że starczyłoby aby wykarmić was przez dekadę, podchodzi do was w Śpiącym Lwie i oferuje dziesięć złotych monet za wyśledzenie złodzieja i odzyskanie kilku skradzionych towarów ... Cóż, wydaje się to dobrym pretekstem, aby wytrzeźwieć i zacząć spłacać swoje karciane długi.

"Ten złodziej zabrał kilka ważnych dokumentów", powiedziała czerwonoskóra kobieta-kupiec, w podnieceniu smagając dookoła ogonem. "Nie dbam o to, co mu zrobicie. Jedynie zwróćcie mi to, co moje."

Opierając się na opisie Jekserah, wystarczyło obić kilku zaułkowych zbirów, aby zdobyć lokalizację kryjówki złodziei. Nie odnajdziesz się jako najemnik w Gloomhaven nie wiedząc jak rozłupać kilka czerepów.

Więc to jest twój cel, Czarny Kurhan. Brzmi jak uroczne miejsce.

Nowa Lokacja :

Czarny Kurhan ① (G-10)

Osiągnięcie globalne :

Zasada Miejska: Wojskowy

Oto kilka ważnych rzeczy, o których należy pamiętać przed rozpoczęciem kariery najemników. Przede wszystkim, oddzielcie karty Zdarzeń na Szlaku o nr 01-30 od pozostałych, a następnie je potasujcie. Zróbcie to samo dla Zdarzeń Miejskich o nr 01-30. Są to wasze startowe Talie Zdarzeń. Możecie rozpatrzyć Zdarzenie Miejskie, gdy tylko stworzycie swoje postacie, a musicie rozpatrzyć Zdarzenie na Szlaku przed rozpoczęciem pierwszego scenariusza.

Ponadto pamiętajcie, aby stworzyć ofertę miasta ze wszystkich kopii przedmiotów 001-014. Zachęcamy do zakupu kilka przydatnych rzeczy przed wyruszeniem, używając początkowych 30 szt. złota należących do każdej postaci. Oto kilka sugestii dla każdej z klas:

- ✦  Brute: Buty Kroczącego (przedmiot 001), Mikstura Mniejszego Leczenia (przedmiot 012)
- ✦  Tinkerer: Gogle Sokolego Wzroku (przedmiot 006)
- ✦  Spellweaver: Płaszcz Niewidzialności (przed. 005), Mikstura Mniejszej Mocy (przed. 014)
- ✦  Scoundrel: Skórzany Pancerz (przed. 004), Mikstura Mniejszej Wytrzymałości (przed. 013)
- ✦  Mindthief: Trujący Sztylet (przed. 011), Mikstura Mniejszej Wytrzymałości (przedmiot 013)
- ✦  Cragheart: Buty Kroczącego (przedmiot 001), Mikstura Mniejszej Mocy (przedmiot 014)

#1 G-10 Czarny Kurhan

Powiązane: Kryjówka w Kurhanie #2

Wymagania: Brak

Cel: Zabić wszystkich wrogów

Wprowadzenie:

Wzgórze jest dość łatwe do odnalezienia - krótka podróż za Bramę Nowego Rynku i widać je wystające na skraju Lasu Ciał, wyglądające jak sznur pod dywanem. Zbliżając się zauważacie kopiec z czarnej ziemi. Jego małe, zarośnięte wejście ukazuje wydeptane kamienne schody prowadzące w dół, ku ciemności.

Schodząc, z radością zauważacie światło emanujące z dołu. Niestety, towarzyszy mu charakterystyczna woń śmierci. Rozważając jacy złodzieje rozbiliby obóz w tak okropnym miejscu, docieracie do podnóża schodów. Tu znajdujecie odpowiedź na swoje pytanie - grupa ordynarnych rzezimieszków, która nie wydaje się być zbyt zadowolona waszym widokiem. Jeden z łotrów znajdujący się z tyłu pasuje do opisu waszego celu.

"Zajmijcie się tymi nieszczęśnikami" - mówi, wycofując się z sali. Możecie niewyraźnie dostrzec jego sylwetkę gdy ucieka w dół korytarzem i skręca przez drzwi po lewej stronie.

"Cóż, nie co dzień trafiamy na ludzi na tyle głupich, aby własnoręcznie dostarczyć nam swoje kosztowności", mówi szczerząc zęby w uśmiechu jeden z większych bandytów, jednocześnie wyjmując z pochwy zardzewiałe ostrze. "Będziemy was teraz zabijać."

Żart im się nie udał. Jeśli mielibyście jakiegokolwiek kosztowności, to prawdopodobnie wcale by was tu nie było.



Wykopujecie drzwi i znajdujecie się twarzą w twarz z powodem, dla którego ci bandyci wybrali tę szczególną dziurę na swoje siedlisko: ożywione kości - przeklęte plugastwa stworzone mocą.

Nie zostaje nic więcej do zrobienia, oprócz odesłania ich na wieczny odpoczynek wraz z resztą tego kłopotliwego motłochu.

Rozstrzygnięcie:

Wraz ze śmiercią ostatniego Bandyty, poświęćcie chwilę by złapać oddech i otrząsnąć się z wizji waszych ciał rozrywanych przez żywe szczątki. Waszego celu nie ma pośród zabitych, a wy wzdygacie się na myśl o tym, jakie potworności mogą jeszcze czekać w katakumbach na dole. ②

Nowa Lokacja:

Kryjówka w Kurhanie ② (G-11)

Osiągnięcia drużynowe:

Pierwsze Kroki



Mapa:

L1a
G1b
I1b



Strażnik Bandytów
(Bandit Guard)



Łucznik Bandytów
(Bandit Archer)



Żyjące Kości
(Living Bones)



Żeton Skarbu (x1)
(Treasure Tile)



Zwykła Pułapka (x2)
(Damage Trap)



Stół (x2)
(Table)