

Requisiti: Nessuno

Obiettivo: Uccidere un numero di nemici pari al triplo del numero di giocatori

Introduzione:

È scesa la sera e non avete niente di meglio da fare che unirvi al resto degli scarti della società nella taverna di Sleeping Lion.

Essere un mercenario a volte può essere veramente eccitante, ma per lo più è solo noioso. Per questo si ordinano le bevande forti. La verità è che in questo momento nulla di interessante riempie la vostra vita. Siete potenti. Potete scagliarvi in una lotta, senza difficoltà. Siete venuti a Gloomhaven, alla ricerca di un lavoro sporadico per proteggere carovane commerciali e caricando navi mercantili.

Finora, però, gran parte dell'azione è avvenuta in questa bettola sporca. Spesso tra i bevitori scoppiano delle liti che portano via la noia.

Niente di diverso questa sera: un Inox urta la bevanda di un uomo, che non è molto cordiale verso gli Inox. Ma anche l'Inox non lo è. Subito la tensione sale.

La situazione si scalda e velocemente si passa alle mani. Girando lo sguardo notate delle sedie che volano per la stanza. Tutti ne vengono coinvolti e ben presto nessuno si ricorda perché è cominciata la rissa. La taverna è piena di mercenari e la noia è solo un lontano ricordo.

Regole speciali:

I personaggi devono iniziare su un esagono adiacente ad un mostro.

Ogni mostro sul tavolo è un vostro nemico e nemico di ogni altro mostro nella stanza. Banditi e Inox condivideranno le carte abilità mostro. Nella sequenza di iniziativa le guardie bandito agiranno prima delle guardie Inox e gli arcieri bandito prima degli Inox, con tutte le Guardie di Bandit che agiscono prima di tutte le Guardie Inox nell'ordine di iniziativa e tutti gli Banditi che agiscono davanti a tutti gli Inchiostri Inox nell'ordine iniziale.

Solo i mostri uccisi da un personaggio o da una evocazione di un personaggio valgono nel conto finale. Lo scenario è perso se nella stanza non ci sono più mostri per soddisfare le condizioni di vittoria.

Conclusione:

La rissa va avanti senza esclusione di colpi: per le botte ricevute e lo sforzo cominciate a vedere le stelle, come in una notte in cui si è bevuto troppo.

Alla fine vi appoggiate ad un tavolo e lo scontro è solo un vago ricordo. Non siete soddisfatti. Di solito una buona rissa riesce a colmare il vuoto dentro di voi, ma non questa sera.

La vostra vita dovrebbe essere più di questo. Vi state perdendo lungo una via di disgrazie e di inutile ira. In breve tempo vi trasformerete in esseri inutili come quegli ubriachi svenuti nella stanza.

Ma non è troppo tardi. Puoi ancora prendere il tuo destino nelle tue mani e trovare una vera avventura. Devi solo prendere la decisione di cambiare..

Dove ci sarà una avventura?

- 1 Verso le cime dei Coppernecks a nord.
- 2 Verso la vivace capitale ad ovest.
- 3 In direzione dei deserti Valrath a sud.
- 4 Saltate su una nave che si dirige verso il mare orientale.
- 5 Chi se ne frega! In città ci sarà l'avventura!

Maps:

11a
12b

