

# TOWN RECORDS

Deutsche Übersetzung

Gratulation! Dein erster Charakter ist nun im Ruhestand! Ich weiß, es ist nicht einfach ihn gehen zu lassen, doch der Ruhestand ist ein wesentlicher Schritt auf deiner Reise durch dieses Spiel. Denk daran – es sei denn dir wird ausdrücklich etwas anderes gesagt – auch die entsprechenden City- und Roadevents deiner sich zur Ruhe setzenden Klasse zu den Eventdecks hinzuzufügen. Gleiches gilt für die Klasse, die du durch den Ruhestand freigeschalten hast. Näheres dazu findest du auf den Seiten 6 und 48 des Regelbuches. Vergiss außerdem nicht, die Prosperity der Stadt um 1 zu erhöhen.

Auf der folgenden Seite kannst du über einige Details der Charaktere, die sich im Laufe des Spiels zur Ruhe gesetzt haben, Buch führen und die Namen der Spieler, die Namen der Charaktere, deren Klasse und die Anzahl der Perks dokumentieren.

Nachdem du den Ruhestand deines ersten Charakters festgehalten hast, kannst du weiterblättern und die ersten Seiten lesen. Dabei wirst du allerdings an einer gelben Linie ankommen, die dich auffordern wird, mit dem Lesen aufzuhören, bis bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Achte darauf, dass du nichts was danach kommt liest, bis du die Bedingungen erfüllst.



Übersetzt von Bernhard Martin (Lathspell)

Thanks to Josh McDowell for providing the graphics  
and to Isaac Childres for the permission to use them.

## Charaktere im Ruhestand

[illegible]

"Nun, ihr wollt also eine Art Akte von all den Söldnern anlegen, die Gloomhaven wieder verlassen haben?", fragt der kleine, bärtige Mann mit finsterem Blick. "Kommt mir ein wenig arrogant vor aber ich bin sicher, ich habe noch ein Büchlein übrig, irgendwo in den Stapeln da."

Er legt seinen Füller in den Rücken des Buches, in dem er schrieb und tritt hinter dem Tresen hervor, der im Vorderbereich des Town Records Gebäudes steht. "Ich bin in einer Sekunde zurück. Stehlt mir ja nichts!"

Er setzt einmal mehr seine finstere Miene auf, bevor er sich umdreht und zur Hinterseite des Gebäudes marschiert, wobei er mehrmals fast über seine überlange Robe stolpert. Während er hinter einem der vielen Bücherregale verschwindet, beginnt ihr eure Aufmerksamkeit auf das Bauwerk zu richten.

Das Town Records Gebäude ist ein großer, runder Bau an der Westseite des Coin District. Erbaut als Statussymbol für eine Stadt von reichen Händlern, kann jeder, der hier tatsächlich eintritt, sofort sehen, wie traurig wenige Bücher die massive Bibliothek umfasst.

Einige Bereiche, wie die Lehren und Philosophien der Großen Eiche sind einigermaßen befüllt, aber viele andere umfassen nur eine Handvoll Bücher, die lange kahle Regalreihen in Beschlag nehmen. Vielleicht war das der Grund dafür, dass eure Händlerfreunde so unnachgiebig waren, dass ihr hierherkommt. Die Heldentaten eurer Gruppe niederzuschreiben bedeutet mehr Material, das diese leeren Hallen füllt.

Mit diesen Dingen im Hinterkopf wenden sich eure Gedanken dem offenen Buch direkt vor euch zu - dem Buch, an dem der Schreiber arbeitet. Am Tresen liegen zwei Texte und es sieht ganz danach aus, als wäre er dabei, die Schriften des einen auf ein anderes Buch zu übertragen.

Bei näherem Hinsehen fällt euch allerdings auf, dass sich die Titel unterscheiden. Das vollendete Buch trägt den Titel "Der Aufstieg der menschlichen Zivilisation", während der andere "Die Geschichte von Gloomhaven, von Dominic Scrim" lautet. Interessiert beginnt ihr zu lesen, woran er geschrieben hatte:

Als vor tausenden von Jahren die Menschen plötzlich damit aufhörten, sich in Höhlen zu verstecken, begannen sie Gesellschaften zu bilden. Sie errichteten bescheidene Bauerndörfer, die sich letztlich zu den massiven Städten erstreckten, die wir heute kennen.

Diese Art zu leben war allerdings niemals einfach gewesen. Es gab Kriege, sowohl untereinander als auch mit anderen Rassen, wie den Valraths im Süden. Noch beunruhigender waren allerdings die andauernden Überfälle der barbarischen Völker dieser Welt - Inox- und Vermlingstämme, die das Konzept des Friedens nicht kannten und nur Tod und Zerstörung wollten.

Mauern waren immer notwendig gewesen, genau wie bewaffnete Männer, die diese Mauern beschützten. Aus diesem Grund gedieh die menschliche Zivilisation unter militaristischer Herrschaft. Jene die die Kriegskunst am besten beherrschten, hatten die höchsten Positionen in Gesellschaft und Regierung inne, mit der Absicht für Sicherheit gegenüber Attacken von Außerhalb zu sorgen.

Während das Regime der Stärke die menschliche Rasse am Leben erhalten konnte, stagnierte dadurch die Entwicklung anderer kultureller Facetten der Gesellschaft. Was der Zivilisation aber an Kultur fehlte, machte sie wett durch eine rapide Expansion mit Hilfe von Siedlungen, die sich in jede Ecke des Kontinents erstreckten. Dadurch entstand eine solide Stütze, die sicherstellte, dass die Menschheit weiter gedieh und niemals wieder die Notwendigkeit aufkam, sich in Höhlen zu verstecken.



„Am besten man fängt ganz vorne an, nicht?“ Dominic steht wieder vor euch mit einigen in Leder gebundenen Pergamenten. „Die habe ich hinten gefunden – sollte für eure Zwecke genügen – aber ich sehe, ihr habt auch etwas gefunden.“

Er tritt von einem Bein auf das andere und übergibt euch das Pergament. „Die meisten Leute sehen in Gloomhaven einen Rastplatz für Karawanen irgendwo in der Provinz“, sagt er in anklagendem Ton. „Ein notwendiges Übel in der Mitte einer tödlichen Wildnis. „Aber ich widerspreche. Ich liebe diese Stadt und ich glaube, ihre Geschichte muss dokumentiert werden. Ich denke Gloomhaven spielt eine viel größere Rolle in der Geschichte dieses Kontinents als irgendjemandem klar ist und ich werde das beweisen.“

Dominic lässt ein kurzes nervöses Lächeln aufblitzen und greift nach den zwei Büchern am Tresen. „Aber noch ist die Arbeit nicht getan. Noch nicht mal im Ansatz. Kommt später wieder und ich kann euch vielleicht mehr über die Geschichte der Stadt erzählen.“

☐ STOP – nicht weiter lesen, bis Prosperity Level 3 erreicht wurde

---

Als ihr in das Gebäude zurückkehrt, fällt euch sofort ins Auge, wie anders es hier aussieht. Vielleicht ist es nur das Licht, doch scheinen sich mehr Bücher in den Regalen zu befinden und der Blick in Dominics Gesicht scheint etwas weniger finster. Der kleine, bärtige Mann kommt auf euch zu.

„Ah, wie nett von euch zu kommen,“ sagt er. „Kein Zweifel, die Heldentaten eurer Freunde gehören festgehalten. Ich war wohl etwas höhnisch euren Motiven gegenüber, als ihr das erste Mal hier wart, aber ich muss sagen, dass mir die Idee inzwischen zusagt.“

Dominic klopft euch auf die Schulter und wandert anschließend hinter dem Tresen umher. „Ob es euch gefällt oder nicht, ihr beginnt wichtige Standbeine dieser Gemeinschaft zu werden. Und ich bin mir sicher, dass ich euch dafür zu danken habe – zumindest ein wenig – dass sich die Regale hier ein wenig mit Büchern füllen.“

Er flattert mit seinen Armen, wobei seine Hände unter den langen Ärmeln seiner Robe kaum zu sehen sind. „Es sind keine guten Bücher, müsst ihr wissen, aber es sind immerhin Bücher.“

„Plus“ fügt er mit einem kleinen Lächeln hinzu, „ich hatte mehr Zeit an meinem eigenen Wälzer zu arbeiten“

Dominic öffnet die kleine Sammlung Pergamente, an der er gearbeitet hatte und gibt sie euch. „Ich konzentriere mich immer noch auf das große Ganze, aber ich sollte bald mehr haben. Ich dachte, ihr seid vielleicht daran interessiert, einen Blick hinein zu werfen.“

Trotzdem die Ausbreitung der Menschen nicht von allen Rassen mit Freundslichkeit und Entgegenkommen aufgenommen wurde, befindet sich die Menschheit im Moment mehr oder weniger im Frieden mit ihren Nachbarn. Nach einem kostspieligen Friedensvertrag mit den Valraths im Süden und einer Abmachung mit den bedeutendsten Inoxstämmen, sind die einzig wirkliche Bedrohung die animalischen Vermlinge, die wiederholt die Städte der Menschen angreifen, oft ohne erkennbaren Grund.

Die Menschen haben sich aus Angst zum größten Teil von den Territorien der Harrower ferngehalten und die Harrower scheinen diesen Gefallen zu erwidern. Dasselbe gilt für die Savvas, die im Untergrund der zum größten Teil unbewohnbaren Bergregionen im Norden leben.

Orchids und Quatryls stammen beiden von fernen Kontinenten jenseits des Meeres und scheinen weit mehr an Handel und kulturellem Austausch interessiert zu sein als an Eroberung.

Und so konnte die Menschheit kulturellen Gewinn vom Kontakt mit den anderen Rassen davontragen. Viele der schönsten Bauten der menschlichen Zivilisation

wären ohne die Maschinen der Quatryl, der Elementarbeherrschung der Savvas und den architektonischen Künsten der Orchids niemals möglich gewesen. Die meditativen Orchids haben zudem einige der menschlichen Religionen beeinflusst, obwohl die Jünger der Großen Eiche – eine strenge Gruppe die glaubt, ein gigantischer Baum, der sich im Zentrum der Hauptstadt befindet, wacht über jeden und beschützt alle – davon unbeeinflusst blieben.

Und während die Kriegskunst der Menschen die Zivilisation am Leben erhielt, war es eigentlich der Handel mit den anderen Rassen, der ihr zum Aufblühen verhalf. Dann schien es – als die Wilden begannen ruhiger zu werden – als wäre ein Paradigmenwechsel weg von der Militärherrschaft und hin zu einer kaufmännischen Regierung nur eine Frage der Zeit.

„Wie ich sagte, ich arbeite noch an den groben Zügen,“ meint Dominic, „aber meine Forschungen haben schon einige interessante Informationen ans Licht gebracht. Es ist im Moment allerdings noch sehr vage. Ich muss bessere Quellen finden. Nicht nur Savvas, die irgendwelche Gedichte heulen.“

Er nimmt das Buch zurück an sich und runzelt die Stirn. „Savvas schreiben die schlimmste Dichtung und sie ist sehr schwer zu übersetzen.“



STOP – nicht weiter lesen, bis Prosperity Level 4 erreicht wurde



„Ich hoffe wir haben uns verstanden, Mister Scrim.“ Ein hoch dekoriertes Soldat steht in der Mitte des Town Records Gebäudes, als ihr dort eintretet. Der Bibliothekar Dominic sieht im Verhältnis eher klein aus, doch er scheint nicht im Geringsten eingeschüchtert.

„Oh ich verstehe euch sehr gut,“ entgegnet Dominic, „aber ich glaube nicht, dass ihr meinen Standpunkt versteht. Ich versuche die Wahrheit zu finden.“



Der Soldat blickt auf, als ihr euch nähert und dann wieder nach unten zu dem bärtigen Mann. „Denkt einfach über das nach, was ich gesagt habe.“ Er gestikuliert im Raum herum, während er Richtung Tür geht. „Ich fände es äußerst schade, wenn ich all dies hier dem Erdboden gleichmachen müsste.“

Dominic winkt euch verbissen zu. „Hallo ihr! Schön zu sehen, dass ihr vorbeischaut. Wer weiß, was dieser kurzsichtige, ungebildete Schläger veranstaltet hätte, um seinen Standpunkt klarzumachen.“

Er schüttelt den Kopf und plustert seinen Bart auf. „Es ist nur eine Meinungsverschiedenheit. Bei meinen Nachforschungen habe ich scheinbar den falschen Leuten die falschen Fragen gestellt. Es ist erstaunlich wie rückschrittlich sich diese Dickköpfe aufführen, wegen einiger Worte, die auf einem Stück Pergament stehen.“

„Es wird sowieso niemand lesen, was ich hier zum Besten gebe.“ Dominic hustet. „Hm, nun ja, außer ihr natürlich. Seid ihr deswegen hier? Ich bin mit dem groben Umriss fertig, wenn ihr einen Blick darauf werfen wolltet.“

Als sich die menschliche Zivilisation über den Kontinent ausbreitete, führte das zwei bedeutende Veränderungen herbei. Die erste war, dass Händler in bedeutende Positionen der Städte hineinwuchsen, was an dem angesammelten Reichtum lag, den sie durch die lukrativen Handelsrouten erwirtschaften konnten, sowohl innerhalb der menschlichen Zivilisation als auch mit anderen Rassen. Die zweite Veränderung war, dass die einst so gefährlichen Wilden, weniger gefährlich wurden. Besonders im Zentrum des Kontinents, wo viele Gebiete zu Farmland wurden und auf die eine oder andere Weise mit den umliegenden Rassen Frieden geschlossen wurde.

Das Militär setzte hohe Steuern auf den Handel quer über den Kontinent. Die Händler reagierten mehr und mehr gereizt, als immer größere Teile ihres Umsatzes mit immer schlechterer Rechtfertigung verlangt wurden. Das Militär tat nichts, und wurde auf Kosten anderer immer reicher.

Das alles gipfelte in der Hauptstadt, als das Oberhaupt der Händlergilde, Simon Wainwright, einen Putsch organisierte, indem er mit dem Vermögen der Gilde eine ganze Armee von Söldnern anheuerte und den Bergfried übernahm. Es brauchte nur eine geringe Streitmacht, da die Stadtwachen in der Unterzahl waren und zudem jämmerlich trainiert. Die Belagerung des Bergfrieds dauerte weniger als zwei Tage – nicht wirklich genug Zeit, damit aus umliegenden Städten Verstärkung eintreffen konnte.

Einmal an der Macht konnte die Händlergilde mit beeindruckenden gesellschaftlichen Änderungen sehr schnell die Gunst der Bürgerschaft erlangen. Sie ermöglichte eine Vielzahl an neuen Freiheiten und nahmen ihnen viel der schweren Steuerlast ab, die das Militär verantwortet hatte. Nachdem das Bürgertum auf die Seite der Händlergilde gezogen worden war, bestand für das Militär wenig Hoffnung, die Herrschaft wieder zu erlangen. Die Söldnerarmee wurde nicht mehr gebraucht und dem Militär bot man an, für ein anständiges Gehalt weiterhin über die Stadt zu wachen.

Nachdem die Hauptstadt reformiert worden war, breitete sich die Revolution der Händler von dort aus und enthob das Militär in vielen Teilen des Kontinents seiner Macht. Zum Zeitpunkt dieser Niederschrift gibt es nur noch eine Stadt, die unter der Herrschaft des Militärs steht: Gloomhaven.

“Als nächstes will ich mich der Entwicklung Gloomhavens zuwenden, sowie diesem Konflikt zwischen den Händlern und dem Militär,“ fängt Dominic zu erzählen an. „Aber wie ihr sehen könnt, ist das Militär darüber nicht gerade glücklich.“ Dominic zögert. „Ich, äh, hoffte ehrlich gesagt, ihr würdet mir einen Gefallen tun. Um weiterhin meinen Füller auf das Papier setzen zu können, wird es denke ich das Beste sein, wenn ich mich von einem mächtigen Händler unterstützen lasse, um in Sicherheit zu bleiben.“

„Natürlich sind sie mir alle wohlgesonnen, dafür dass ich mich diesen Themen widme. Doch sind sie ein wenig zögerlich, dieses Wagnis öffentlich zu unterstützen. Ich hoffe ihr könntet ein wenig Überzeugungsarbeit für mich leisten. Am meisten Glück habt ihr wohl bei Councilman Greymare.“

## Unlock Szenario:

Oozing Grove **72** (H-12)



STOP – nicht weiter lesen, bis Oozing Grove abgeschlossen ist

„Ah, meine werten Mäzene!“, grüßt euch Dominic am Eingang des Town Records Gebäudes. „Ich kann euch gar nicht genug dafür danken, dass ihr die Unterstützung von Councilman Greymare sichern konntet.“

Er führt euch durch die halbgefüllten Bücherregale zu einem kleinen Raum an der Hinterseite des Gebäudes. „Als ich die guten Nachrichten hörte, habe ich mich sofort an die Arbeit gemacht und meine Schriften fortgesetzt.“

Dominic nimmt an einem großen Tisch Platz, sein Buch liegt direkt vor ihm. Mit Gesten weist er euch an, ebenfalls Platz zu nehmen. „Es benötigt immer noch mehr Details – mehr Nachforschungen – aber bin ich dennoch stolz auf meine bisherige Arbeit. Warum werft ihr nicht einen Blick auf das, was ich habe?“

**N**ahe der Küste, angeschniegt an die ruhigen Gewässer der Merchant's Bay wurde Gloomhaven vor über dreihundert Jahren als ein Hafen für Handelsschiffe, die über die Misty Sea reisten, gegründet. Obwohl jünger als die meisten menschlichen Siedlungen expandierte die Stadt rapide. Der Grund dafür lag in ihrer Rolle als Mittelpunkt des Handels zwischen Menschen und anderen Rassen.

Gloomhaven ist deshalb ein integraler Bestandteil der menschlichen Wirtschaft, weil es am einzigen Punkt der östlichen Küstenlinie liegt, der es erlaubt, große Mengen von Schiffen zu beherbergen. Dass die Stadt immer noch unter der Herrschaft des

Militärs steht, verursacht Ärger bei Händlern quer über den Kontinent. Auf alle Importe und Exporte werde immense Steuern erhoben.

Im Grunde genommen ist Gloomhaven noch immer eine äußerst gefährliche Stadt. Während andere Siedlungen mit der Zeit immer mehr an Sicherheit gewannen, schien Gloomhaven nur noch unsicherer zu werden, trotz der unzähligen Bemühungen die Wildnis rundherum zu zähmen. Es scheint fast so, als wäre da eine dunkle Präsenz außerhalb der Mauern, die versucht, die Stadt und ihre Bewohner zu zerstören.

Natürlich teilen nicht alle diese Meinung. Einige Händler glauben, dass das Militär die gefährlichen Elemente hinter den Mauern aktiv unterstützt. Es sollen Vermilingstämme dazu angestiftet werden, die Stadt zu attackieren – um jeden daran zu erinnern, dass das Militär benötigt wird, um das Überleben von Gloomhaven zu sichern. Es mag eine zynische Sichtweise sein, aber wenn man die Revolutionen der Händler berücksichtigt, die alle anderen militaristischen Regierungen quer über den Kontinent zum Fallen bringen, ist es schwer zu bestreiten, dass das Militär in Gloomhaven nur deshalb noch immer an der Macht ist, weil von außen ständige Gefahren drohen.

Dominic verdreht seine Hände. „Ich weiß. Vielleicht habt ihr mehr erwartet, aber ich versichere euch, das ist erst der Anfang.“

Bei meinen Forschungen bin ich auf einige Quellen gestoßen, die darauf hinweisen, dass der Dämonenkrieg – jener Krieg zwischen den Menschen und den Valraths im Süden, der vor hunderten von Jahren stattgefunden hat – einer der zentralen Gründe dafür war, dass Gloomhaven gegründet wurde. Allerdings macht das alles keinen wirklichen Sinn für mich.“

Dominic beginnt seinen Bart zu streichen. „Ich meine, dieser Krieg war lange



vorüber, bevor Gloomhaven überhaupt zu existieren begann, ich sehe also die Verbindung nicht.

Aber ich muss sie finden. Da steckt noch sehr viel mehr dahinter und der Dämonenkrieg muss der Schlüssel dafür sein. Ich habe ein paar Bücher aus den südlichen Valrath Bibliotheken angefordert, von denen ich hoffe, dass sie ein wenig Licht ins Dunkel bringen werden. Wir haben allerdings im Moment nicht das nötige Kapital sie hierher zu transportieren. Wir haben für kaum etwas das nötige Kapital, um ehrlich zu sein.“

Dominic steht vom Tisch auf und bringt euch zurück zur Tür. „Macht einfach mit dem weiter, was ihr so tut und ich bin sicher, dass letztlich ein wenig Geld den Weg zu mir finden wird.

## Unlock Event:

Fügt City Event 80 zum Deck hinzu



STOP – nicht weiter lesen, bis Prosperity Level 5 erreicht wurde

---

Dominic eilt hinter dem Tresen hervor, als ihr das Town Records Gebäude betretet, und begrüßt euch: „Genau die Söldner, die ich sehen wollte! Ich habe etwas, das ich euch zeigen muss.“

Nach einem energischen Händeschütteln dreht er sich um und deutet euch, ihm zu folgen, während er sich in Richtung Hinterzimmer bewegt. „Die Schriften des südlichen Kontinents sind endlich angekommen und sie waren sehr hilfreich. Sie zeichnen ein viel klareres Bild des Dämonenkrieges.“

Dominic öffnet die Hintertür und weist euch mit seinen Gesten an, vor dem offenen Buch Platz zu nehmen. „Ich möchte, dass ihr den neuesten Eintrag lest. Danach haben wir mehr, über das wir sprechen können.“

*In den frühen Jahren der menschlichen Expansion war es unumgänglich, dass das Militär mit der im Süden aufkeimenden Nation der kriegerischen Valraths in Konflikt gerate. Beide Rassen suchten ihren Durst nach Macht zu stillen, bis es in*

Den Graslanden von Stormbrew zur Krise kam. Beide Nationen beanspruchten den Besitz der Region und die kleineren Geplänkel zwischen den Siedlungen eskalierten schnell zu einem allumfassenden Krieg.

Die Kämpfe wüteten über sechs Jahre. Beide Zivilisationen richteten ihre volle Aufmerksamkeit auf diese blutdurchtränkten Ebenen. Beide Rassen waren gleichermaßen verbissen, dickköpfig und von unstillbarer Wut erfüllt.

In den sechs Jahren des Krieges hatten beide Seiten schweren Tribut zu zollen. Nachdem sämtliche Ressourcen in den Krieg geflossen waren, wurden sie beide Opfer von verschiedenen Bedrohungen, sowohl inneren als auch äußeren – Hunger, Krankheit und Kriminalität griffen um sich. Bald würden sie davon zermahlen werden und unter der Last des Konflikts zerbrechen.

Und so geschah es, dass genau vor dem, was als eine der größten und kostspieligsten Schlachten zwischen den beiden Feldherren in die Geschichte eingehen sollte, ein Aesther zwischen den beiden Armeen erschien und ihnen einen Weg des Friedens anbot. Dieser Aesther war der erste seiner Art, den die beiden Rassen jemals zu sehen bekamen und als er ihnen sein Angebot darlegte, waren beide Feldherren überaus skeptisch. Am Ende jedoch willigten sie ein, dem Aesther eine Chance zu geben.

Keiner der Feldherren traute dem anderen sowie beide auch dem Aesther misstrauten. Als dieser sie dazu aufforderte, ihm nach Osten zu folgen, ließen sich beide von einem Bataillon Soldaten begleiten. Nach einigen Tagen des Marsches begann dichter Nebel über den Ebenen aufzuziehen und schon bald waren die Feldherren von ihren

Soldaten getrennt. Als sie aus dem Nebel traten waren sie alleine – nur die beiden Feldherren und der Aesther standen in der Mitte einer großen Ruine, einer ganzen Stadt bestehend aus überwachsenem Stein, erbaut von einer längst vergessenen Zivilisation.

Als sie mitten in den Ruinen standen, drehte sich der Aesther um und erzählte den Feldherren eine Geschichte. Er erzählte ihnen vom großen Umbruch und die wahre Geschichte ihrer beiden Rassen. Als er seine Rede beendet hatte, schlossen die beiden Feldherren auf der Stelle Frieden.

Die Valraths entsagten ihrer bissigen, expansionistischen Natur und die beiden Rassen arbeiteten zusammen, um eine Zivilisation aufzubauen, die auf Stärke und Handel fußte. Die Geschichte des Umbruchs wurde mündlich überliefert und von Anführer zu Anführer weitergegeben. Viele Generationen nachdem der Frieden geschlossen worden war, begannen die Nachfahren der beiden Feldherren damit, eine Stadt zu errichten, die als Monument des Abkommens gelten sollte. Eine Stadt erbaut an genau jenem Ort, an dem der Aesther seine Geschichte erzählt hatte. Die Stadt Gloomhaven.

Als ihr vom Buch wieder hochblickt, seht ihr Dominic, der euch aufmerksam anstarrt. Ein Lächeln erwächst auf seinem Gesicht.

„Na?“, sagt er. „Bestimmt habt ihr dieselben Fragen wie ich. Ich meine, zu allererst, was war dieser Umbruch?“

Er beginnt damit, im Raum herumzuschreiten, wobei er mehrmals über seine Robe stolpert. „War es eine Art von Katastrophe? Was könnte der Aesther gesagt haben, um einen ganzen Krieg zu stoppen? Und Gloomhaven wurde auf einer einstigen Stadt erbaut? Wir sind uns der Ruinen unter uns bewusst, aber ich dachte immer, dies wäre eine frühe Siedlung gewesen, die von Plünderern zerstört worden war. Aber die Ruinen lassen sich zurückdatieren auf eine Zeit vor der Menschheit? Ist dieser Umbruch das, was die damalige Stadt zerstört hat?“

Dominic hustet und bringt seinen Bart in Form. „Es gibt, nun ja, zu viele Fragen. Ich kann unmöglich fortfahren, ohne die Antworten zu kennen.“

„Ich habe all die Schriften aus der Valrath Bibliothek genau studiert, aber diese Geschichte, die der Aesther erzählt hat, steht in keiner. Im Buch steht, dass sie nur mündlich weitergegeben wurde, aber das ist schwer zu glauben. Es muss irgendwo schriftliche Aufzeichnungen darüber geben.“

Er dreht sich zu euch um und zuckt mit den Schultern. „Vielleicht brauche ich in naher Zukunft erneut eure Hilfe, aber fürs Erste muss ich weitere Kontakte knüpfen und versuchen, mehr Informationen darüber zu erlangen, wo sich Aufzeichnungen über den großen Umbruch finden lassen könnten. Ich lasse nach euch schicken, wenn ich mehr weiß.“



STOP – nicht weiter lesen, bis Prosperity Level 6 erreicht wurde



„Ah, schön, ihr scheint meine Nachricht also bekommen zu haben.“ Dominic schüttelt euch die Hand und verliert kein weiteres Wort, bis ihr das Hinterzimmer betreten habt und die Tür geschlossen und versperrt ist.

„Ich glaube ich habe die Antwort, nach der wir suchen,“ beginnt er. „Ich hatte recht. Es gibt schriftliche Aufzeichnungen der Geschichte des Aesthers. Sie ist im Kodex der Weisungen enthalten, einem Buch, das nur von den höchsten Amtsträgern jeder Region gelesen werden darf.“

„Es wurde ein Exemplar nach Gloomhaven geschickt. Aber keine Sorge, ihr müsst nicht etwa den Ghost Fortress danach durchsuchen, um es zu besorgen. Es ist nämlich niemals angekommen.“

Dominic sieht auch aufmerksam an. „Es war sehr viel Laufarbeit notwendig, aber es ist mir gelungen, eine Stadtwache aufzuspüren, die die Karawane beschützt hat, die das Buch vor vielen Jahren aus der Hauptstadt gebracht hat. Offenbar wurde die Karawane von einer Gruppe Inox überfallen, in der Nähe der südlichen Spitze des Dagger Forrest.“

„Der Wachmann wurde zurück zum Lager der Inox geschleppt, von wo er



entkommen konnte und nach Gloomhaven zurückkehrte. Seltsamerweise wurde nie jemand zu dem Lager geschickt, um die Güter zurückzuholen, welche die Karawane transportiert hatte. Wahrscheinlich wollten sie den Zorn der Inox nicht weiter anheizen.“

„Nun, das Buch könnte immer noch dort draußen sein, und Dank einer kleinen Spende erzählte mir der Wachmann, wo genau ihr dieses Lager finden könnt.“

## Unlock Szenario:

Rockslide Ridge **73** (N-5)



STOP – nicht weiter lesen, bis Rockslide Ridge abgeschlossen ist



Das Auftreten Dominics ist sehr mürrisch, als ihr ihn erneut aufsucht.

„Es ist irgendwie seltsam, euch so schnell wiederzusehen. Ihr habt das Buch schließlich gerade erst zu mir gebracht und normalerweise würde es sehr viel länger dauern, die Geschichte des Aesthers zu studieren und zu übertragen, aber... nun ja, wir haben ein erhebliches Problem.“

Wie üblich geleitet er euch zum Hinterzimmer, aber als Dominic die Tür öffnet, seht ihr eine Szene von Chaos und Verwüstung vor euch. Der Tisch liegt verkehrt herum und am Fußboden sind überall Bücher verstreut.

„Sie haben alles mitgenommen“, seufzt Dominic. „Sie haben das Buch, das ihr mir gebracht habt; sie haben das Buch, das ich schreibe... Barbaren.“

Er bemerkt euren verlegenen, besorgten Blick und setzt fort: „Sie haben sich die Vigil genannt. Sie sagten, ich spiele mit Dingen, mit denen ich nicht spielen sollte. Sie sind in voller Rüstung hier hereingestürmt, als ich mich gerade mit dem Kodex zu befassen begann, nur ein paar Minuten nachdem ihr wieder weg wart. Sie sagten, ihre Aufgabe wäre es, den Kodex der Weisungen zu schützen und sie begannen nach Kopien zu suchen, die ich gemacht hätte und haben sich letztlich damit begnügt, „Die Geschichte von Gloomhaven“ zu stehlen, an der ich schreibe.“

Dominic knallt ein zerstörtes Buch auf den Boden. „Es ist zum Verzweifeln! Die Vigil? Wer im Namen der Eiche sind die Vigil? Primitive, das sind sie! Seht nur, wie sie meine Bücher behandelt haben!“

Dominic schließt seine Augen und holt tief Luft. Letztlich schleicht sich ein kleines Lächeln über sein Gesicht. „Wir haben zwei Dinge, die für uns sprechen. Zum Ersten glaube ich, dass wir alle ungemein entschlossen sind, dieses Buch wiederzubekommen. Ich werde mich an meine Kontakte wenden, vielleicht ein paar Nachforschungen anstellen. Ich werde herausfinden, wer die Vigil sind und wo man sie finden kann und dann werde ich euch dorthin schicken, um jeden einzelnen von ihnen zu töten.“

„Zum Zweiten habe ich ein sehr scharfes Gedächtnis.“ Dominic zieht ein zerknittertes Stück Papier aus seiner Robe. „Ich habe etwa die Hälfte der Geschichte des Aesthers gelesen, bevor diese Schläger hereingekommen sind und mit ihren Schwertern geschwungen haben. Ich denke, mir ist eine recht gute Übertragung gelungen.“

**D**ies ist die Geschichte, die der Aesther Naaret den Feldherren des Dämonenkrieges erzählt hatte:

Die Ruinen, auf denen ihr hier steht, waren einst die Hauptstadt einer weitreichenden, blühenden Zivilisation. Es gab keine Valraths oder Menschen, nur eine einzige Rasse, wachsend und reifend in Harmonie mit allem was sie umgab.

Dies alte Volk strebte nach großmütigen Dingen. Es blickte in die endlose Ausdehnung über uns, betrachtete die Sterne und ebenso blickte es auf die ganz kleinen Dinge, die alles hier auf dieser Erde ausmachten. Sein Durst nach Wissen war enorm und er wurde zu groß.

Der Blick des alten Volkes wandte sich zu etwas, das sich außerhalb seiner eigenen Welt befand – zu den unendlichen Ebenen des Seins, die jenseits seiner

eigenen existieren. Es sehnten sich danach, zu ihnen zu reisen und darüber zu lernen, was es nur konnten.

Und wegen dieses Wunsches tat sich ein Riss zwischen den Welten auf und eine große Misere wart vorangebracht. Denn diese Ebene bot keine Antworten auf die unendlichen Fragen des vergangenen Volkes, doch sie bot Kreaturen, wie sie nur in Alpträumen existierten – Dämonen, die darauf aus waren, alles zu zerstören, was dem Volke lieb war. Trotz allen Wissens und aller Werkzeuge, die ihm zur Verfügung standen, wurden seine Städte und deren Bewohner unwiederbringlich verheert. Seine Wände wandelten sich zu Schutt und seine Familien wurden zerrissen, verzehrt und in Höhlen gejagt, wo sie zusammengekauert in der Dunkelheit warteten, bis das Ende kommen möge.

Dies wurde bekannt als der große Umbruch...

„Das ist nicht alles“, sagt Dominic. „Aber es ist ein Anfang. Es beantwortet eine Menge Fragen, aber ich habe viele weitere. Ich werde es euch wissen lassen, wenn ich etwas habe, um fortzufahren.“

☐ STOP – nicht weiter lesen, bis Prosperity Level 7 erreicht wurde

„Danke, dass ihr gekommen seid“, begrüßt euch Dominic an der Tür. „Ich werde mich kurzhalten. Ich habe herausgefunden, dass die Vigil ein Haufen pro-militaristischer Schädelbrecher sind, die glauben, ihre einzige Pflicht liege darin, einen neuerlichen Umbruch zu verhindern. Dies wollen sie erreichen, indem sie jegliche Hinweise auf den großen Umbruch versuchen geheim zu halten. Für mich sieht das nach einem ziemlich verkehrten Weg aus um zu helfen.“

Er gibt euch ein kleines Stück Papier. „Sie handeln vom Traveler's District aus. Folgt einfach der Karte. Hört zu, ihr müsst sie nicht alle töten, wenn ihr nicht wollt, bringt mir einfach den Kodex und mein Buch zurück.“

## Unlock Szenario:

Vault of Secrets **77** (B-17)



STOP – nicht weiter lesen, bis Vault of Secrets abgeschlossen ist

---

„Oh, ah, ihr seid zurück!“ Dominic springt vor lauter Aufregung auf, als ihr das Town Records Gebäude betretet. Er tritt ein wenig zu schnell auf euch zu, stolpert über seine Robe und landet mit dem Gesicht am Boden.

„Au. Uh, kein Problem“, sagt er, um den kleinen Zwischenfall vergessen zu machen. „Habt ihr die Bücher bekommen? Bitte sagt mir, dass ihr die Bücher zurückgebracht habt!“ Als ihr nickt, springt er auf die Beine und grinst breit. „Nun, dann kommt! Es ist an der Zeit, dem ganzen auf den Grund zu gehen – bevorzugt in eurer Gesellschaft, für den Fall, dass diese Wahnsinnigen zurückkehren.“

Im Hinterzimmer angekommen öffnet Dominic augenblicklich den Kodex der Weisungen und blättert auf die gewünschte Seite. „Lasst uns die Geschichte beenden, oder?“



Doch das erlösende Ende für das alte Volk war noch nicht gekommen, als es in der Dunkelheit der Höhlen kauerte, wahnsinnig und gebrochen. Die Vorboten des großen Umbruchs, eine große Armee von Dämonen, hatten es geschafft, eine einst mächtige und glorreiche Zivilisation zu ihrem völligen Ende zu bringen. All die übrigen erbärmlichen Kreaturen, die sich wie die Ratten im Käfig zusammendrängten, zu jagen und zu töten, mag eine Herausforderung gewesen sein, doch lag in solchem Schlachten kein Ruhm.

Die Welt lag in Trümmern und Ruinen vor ihnen und der Gloom begann sich zu langweilen. Die Truppen wurden zurückgezogen und damit beauftragt, irgendeine andere Welt zu zerstören und der Gloom entschied, dass es sehr viel interessanter und herausfordernder sei, den erbärmlichen Rest dieses alten Volkes in die eigene Zerstörung zu treiben.

Einige des alten Volkes, die weit in den Süden geflohen waren, wurden vom Gloom gefangen genommen und ihr Blut wurde mit jenem der Dämonen verunreinigt. Das Resultat war etwas völlig Unbekanntes – eine ungezähmte, animalische Rasse, halb Dämon, halb Mensch.

Und der Gloom sah zu und wartete. Der Gloom blieb untätig, als die Menschen aus ihren Höhlen herauskamen und mit ihrem Wiederaufbau begannen. Der Gloom belächelte die neugewonnene Arroganz der Menschen, als diese ihre Gebiete zu expandieren begannen, und wildes Land wieder zu ihrem machten. Der Gloom wartete auf jenen Tag, an dem seine beiden Kreationen auf dem Schlachtfeld aufeinandertreffen und sich gegenseitig endgültig vernichten sollten.

„Der Gloom...“, murmelt Dominic. „Jedes Mal, wenn ich dachte, ich bin den Sachen auf den Grund gegangen, kommt etwas Neues auf.“

Es lässt sich in seinen Stuhl fallen. „Das klingt schlimm. Ich denke, der Aesther hat die beiden Feldherren davon überzeugt, den Krieg zu beenden, um dadurch die Erwartungen des Gloom nicht zu erfüllen. Doch die Vigil scheinen überzeugt, dass der Gloom eines Tages auftauchen und uns dennoch vernichten wird. Ich weiß nicht genau, was ich davon halten soll.“

Dominic zuckt mit den Schultern. „Ich werde etwas mehr Zeit damit verbringen, den Text zu studieren, aber ich habe keine Ahnung, was notwendig sein wird, um hier zu einem Durchbruch zu gelangen. In all den Büchern, die ich gelesen habe, habe ich nicht eine Erwähnung dieses Gloom gefunden, bis auf diese hier. „Ich werde es euch wissen lassen, wenn ich etwas finde.“



STOP – nicht weiter lesen, bis Szenario 51 abgeschlossen ist

---

„Nun, als ich ‚Durchbruch‘ sagte, hatte ich nicht erwartet, dass ihr rausgeht, den Gloom findet und gleich tötet.“, sagt Dominic, als ihr das Town Records Gebäude betretet. „Sicher nichts so Extremes, aber es hat gewirkt.“

„Ich konnte einige der Schriften näher betrachten, die sich auf den Wänden der Kammer befinden, die ihr im Void gefunden habt, und ich habe doch einige Informationen über den Gloom entdeckt.“

Dominic legt sein Buch vor euch hin. „Wenn ihr mir erlaubt, ich habe einen letzten Eintrag in meine Geschichte von Gloomhaven geschrieben, den ihr lesen solltet.“

*Die Studien über das Reisen zwischen den Ebenen war das geistige Werk eines einzelnen Mannes: Bastian der Sucher. Während seiner Forschungen über das, was hinter dieser Welt existieren möge, rief ein unvorstellbar mächtiges Wesen aus den unendlichen Ebenen nach Bastian, drang in seine Träume ein und verdarb diese. Dieses Wesen versprach ihm Wissen und Macht weit über dem, was eine einzelne*

Ebene zu fassen in der Lage wäre. Bastian begann daran zu arbeiten, einen Riss zu öffnen. Ein Riss zwischen seiner eigenen Ebene und jener des Wesens, das ihn vergiftete, indem es von weit weg zu ihm rief. Er wurde so sehr von Gier und Laster ausgebeutet und übernommen, dass, als der Riss letztlich geöffnet war, das unbenennbare Böse dazu in der Lage war, nahtlos mit Bastians Körper zu verschmelzen und dadurch das zu erschaffen, was später als Gloom bekannt wurde.

Gelehrte der Aesther vermuten, dass dieses Böse keine eigene Gestalt habe, sondern von Ebene zu Ebene reist, sich dort einer Hülle bedient und sie dazu benutzt, zur eigenen Unterhaltung Tod und Zerstörung zu säen. Nach dem was man so hört, ist dieses Wesen unsterblich und ewig. Wenn seine Hülle zerstört wird, wird es eine neue finden, auf dieser Ebene oder der nächsten.

Dominic schließt das Buch. „Ich danke euch für all die Hilfe, die ihr mir beim Schreiben dieses Buches entgegengebracht habt und ich hoffe wirklich, dass dies das letzte ist, was wir von diesem Gloom sehen werden.“

Dominics Lächeln verblasst, als er nervös mit einem Stück Papier herumspielt. „Nun, da ist ein letztes Detail, das mich zum Nachdenken gebracht hat. Ich habe einige Schriften im Void gefunden, die ich einfach nicht entziffern konnte. Sie sind annähernd ähnlich einer runischen Sprache, mit der ich einmal im Norden in Kontakt gekommen bin, aber die genaue Struktur ist unterschiedlich.“ Er gibt euch schweigend das Papier.

$\lambda \perp \lambda$   $\backslash \text{NN} \perp$   $\vee \wedge \Sigma \perp$   $\text{FS}$   $\text{N}$   $\wedge \text{F} \text{Z}$   $\wedge \perp \vee$

