

## □ # 61 n-II Der schwindende Leuchtturm

Verbindung: Grube der Seelen #62

**Voraussetzungen:** "Zeichen der Älteren" - Persönliche Quest

**Ziel:** Plündere alle Schatzmarker

### Einleitung:

Du wusstest, dass es im Verweilenden Sumpf war - du hast ein Gefühl für diese Dinge. Du wusstest aber nicht, wonach du suchst, bis du es sahst - ein Leuchtturm an einem fernen Ufer, der dich mit seinem Strahl sucht.

Du schautest kurz weg, um die Aufmerksamkeit eines Begleiters zu bekommen, und als du wieder hinsahst, war der Leuchtturm fort. Die meisten hätten diese Erfahrung ignoriert und von einem Trugbild geredet, doch du wusstest, dass es ein Zeichen war. Du wusstest, dass du den Leuchtturm wiederfinden würdest und mit ihm die Antworten, die du suchst.

Es bedurfte ein bisschen Abstimmung, doch jetzt steht ihr an den südlichen Klippen, die auf das Nebelmeer schauen. Vor euch steht ein uralter Leuchtturm, der in einem seltsamen Rhythmus verschwindet und wieder erscheint, so als ob er zwischen zwei Welten gefangen wäre.

Das Gebäude wurde sicherlich von den Altvorderen errichtet. Ihr tretet ohne Zögern ein, da ihr wisst, dass dieser seltsame Zustand der Schlüssel zu der Suche ist. Ihr müsst Aufzeichnungen darüber finden, was hier geschah - Tagebücher, Notizen, Briefe, alle Hinweise die ihr findet.

### Sonderregeln:

Die Monster in diesem Szenario bestehen aus zwei Gruppen. Schleime und Riesenvipern bilden „Gruppe 1“. Flammen- und Frostdämonen bilden „Gruppe 2“.

In allen ungeraden Runden, beginnend mit der ersten, können nur die Monster aus Gruppe 1 aktivieren und von Fähigkeiten betroffen sind. In diesen Runden aktivieren Monster der Gruppe 2 nicht und sind von keinen Fähigkeiten betroffen. Alle Figuren können sich durch Hexe mit Monstern der Gruppe 2 bewegen, aber nicht den Zug dort beenden.

In geraden Runden ist das Gegenteil der Fall. Gruppe-2-Monster handeln normal, während Gruppe-1-Monster nicht aktivieren und von Fähigkeiten nicht betroffen sind.

Die Schatzmarker können nur durch eine Loot-Aktion geplündert werden. Sie können nicht durch das normale Plündern am Ende des Zuges geplündert werden.



Ihr erreicht die Spitze des Leuchtturms mit einem Stapel alter Tagebücher unter dem Arm. Ihr seht auf dem Boden ein weiteres Buch, welches einem Flammendämon gefährlich nahe ist. Ihr bemerkt jedoch auch die Lichtquelle in der Mitte des Raumes, die langsam rotiert und mit einer seltsamen Energie pulsiert. Ihr untersucht sie kurz und stellt fest, dass sie sich genau so schnell dreht, wie der Turm zwischen den Welten hin- und herschwingt. Wenn ihr die Drehung stoppen könnt, könnt ihr vielleicht den Leuchtturm in eurer eigenen Ebene verankern.



## # 61: Der schwindende Leuchtturm

### Epilog:

Ihr schnappt das letzte Buch und zerbrecht dann den Strahl über euch. In einem hellen Blitz werden alle Monster in eine andere Ebene gesogen und der Leuchtturm liegt still, ohne zwischen den Ebenen zu wechseln. Ihr sammelt alle Bücher ein und kehrt in das Erdgeschoss zurück, um sie zu studieren.

Die meisten von ihnen sind nutzlos, aber dann findet ihr das Tagebuch eines Mädchens, welches zur fraglichen Zeit im Leuchtturm war.

Der Text ist alt und die Seiten zerfallen, aber ihr könnt einige Details erfahren. Das Mädchen, Eva, floh aus ihrer Stadt namens Osthafen, als eine Horde von Dämonen einfiel. Sie wusste nicht, wo sie herkamen, doch beschreibt sie den Schrecken, den sie erlebte, äußerst deutlich. Viele ihrer Freunde wurden entzwei gerissen oder lebendig gefressen.

Sie gehörte zu einer Gruppe Überlebender, die einer der Oberforscher von Osthafens Akademie um sich gesammelt hatte in der Hoffnung, sie hier im Leuchtturm zu verstecken. Als klar wurde, dass die Dämonen ihnen gefolgt waren, sandte der Gelehrte sie alle in einen versteckten Keller, bevor er versuchte, ein interplanares Ritual zu vollführen, um sie zu retten. Ihr schließt das Buch. Er wollte den Leuchtturm auf eine andere Ebene transportieren, um den Dämonen zu entkommen, doch offensichtlich lief das Ritual auf die ein oder andere Weise furchtbar schief.

Euch bleibt nur noch, den versteckten Keller aufzusuchen. (62)

### Kartenteile:

M1a  
A1a  
D1a  
A3b  
C1a

### Neuer Ort:

Grube der Seelen (62) (O-II)



Schleim



Riesen-Viper



Frost-Dämon



Flammen-Dämon



Schatzmarker (x4)



BETÄUBEN und Schadens-Falle (x2)



Nest (x1)



Stein-Säule (x5)



Treppen (x4)



Wandsegment (x2)





**Voraussetzungen:** "Zeichen der Älteren" persönliche Quest

**Ziel:** Tötet die hungrige Seele

## Einleitung:

Ihr müsst etwas suchen, aber nachdem ihr ein großes, umgestürztes Bücherregal beiseitegeschoben haben, finden Ihr eine hölzerne Luke, die in die Dunkelheit führt. Während Ihr die wackelige Holzleiter hinuntersteigt, umgibt euch ein tiefes Gefühl der Vorahnung.

Ihr solltet nicht hier unten sein, aber eure Neugierde drängt euch vorwärts. Ihr zündet eine Fackel an und schaut euch um. Als ihr anfangt, euch durch den Raum zu bewegen, hört ihr leises Flüstern aus den Schatten. Etwas knirscht unter euren Füßen, und ihr blickt auf ein verstümmeltes Skelett. Die Knochen sind mit Biss Spuren bedeckt und in einem merkwürdigen Muster über den Boden verstreut.

Plötzlich hallt ein durchdringendes Kreischen durch den Keller. Die Geister sind hier wütend und unruhig. Ihr seht, wie die Knochen anfangen zu klappern und aufstehen. Welch schreckliches Schicksal auch immer die Menschen hier getroffen hat, ihre Seelen konnten nicht fort von hier. Ihr müsst ihnen zur Ruhe verhelfen.

## Sonderregeln:

Zu Beginn jeder Runde taucht ein Lebendiger Knochen bei **a** und **b** auf. Diese Lebendigen Knochen sind bei zwei Charakteren beide normal, bei drei Charakteren ist **a** Elite und **b** normal. Bei vier Charakteren sind beide Elite. Wenn zehn lebende Knochen getötet wurden, lest ihr **1**.



Während ihr mehr und mehr der schlurfenden Skelette zerstört, seht ihr, dass ein schwacher Schimmer ihrer Seelen in den hinteren Teil des Raumes driftet, wo sie zusammenfließen und einen großen Haufen von Knochen durchströmen. Wenn genug Skelette zerschmettert und zerschlagen sind, beginnt der glühende Knochenstapel zu vibrieren und sich zu bewegen.

"Ihr hättet nicht hierher kommen sollen! Ich labe mich auch im Tod noch immer an meinen Opfern, aber ihr Geist ist alt geworden. Ihr wollt uns hier stören? Meine Gefangenen von ihren Ketten befreien?"

Dann werden euch jetzt diese Ketten binden!"

Aus dem Knochenstapel nimmt eine Form Gestalt an. Es ist eine gewaltige Ansammlung von Schädeln, Rippen, Oberschenkeln und anderen Knochen, die eine furchterregende, sechsarmige Bestie der Bosheit schaffen.

## Sonderregeln:

Bei **c** erscheint ein Elite-Lebendiger Knochen. Das ist die Hungrige Seele. Die hungrige Seele hat (HxC)/2 Trefferpunkte (aufgerundet), wobei H die regulären Trefferpunkte eines Elite-Lebendigen Knochen ist. Er hat zusätzlichen Schild +5 zu seinem regulären Schild und fügt +2 Angriff zu allen seinen Angriffen hinzu. Lebendige Knochen werden weiterhin gemäß den vorherigen Sonderregeln erscheinen. Für jeden lebendigen Knochen, der auf der Karte vorhanden ist, außer der Hungrigen Seele, verringert die Hungrige Seele ihren Schild um 1 auf ein Minimum von 0.

## Epilog:

Mit einem letzten Schlag fliegt die Masse der Überreste auseinander, und ein großer Lichtblitz schießt durch den Raum und verwandelt die verbleibenden Feinde wieder in unbelebte Knochen. "Danke Reisende." Eine körperlose Stimme hallt durch euren Kopf. "Ich versuchte, diese Menschen zu retten, verdammt sie aber stattdessen zu ewiger Qual. Ihr habt uns jetzt befreit, und wir sind für immer dankbar." Verzweifelt rufst du zu der Stimme, weil du unbedingt wissen musst, was in Osthafen passiert ist, warum die Dämonen angegriffen haben.



Lebendige Knochen



Lebendige Seele



Schatzmarker (x1)



Schadensfalle (x5)



Schutt (x6)

Karten-teile:

M1a  
B2b

"Wir haben das selbst über uns gebracht. In unseren Studien versuchten wir, über diese Welt hinaus zu reisen, aber am Ende gelang es uns nur, einen Spalt zu einem höllischen Albtraum zu öffnen. Die Dämonen kamen durch und überwältigten uns wie eine steigende Flut." Und selbst in dieser Torheit habe ich nichts gelernt. Ich brachte diese Leute hierher und entfesselte erneut Kräfte, die ich nicht vollständig verstand. Ich schäme mich so." Die Stimme verblasst aus deinem Geist. Du rufst nach ihr, aber sie gibt keine Antwort. Zumindest hast du die Antworten gefunden, nach denen du gesucht hast, obwohl dein Herz deswegen nicht leichter ist.

## Belohnungen:

"Zeichen der Älteren" Quest abgeschlossen

Öffne Umschlag

10 Erfahrung für jeden

