

11: Der Gloomhaven-Platz A

„Dies endet hier!“ Argeise richtet eine Armbrust auf euch. „Ich habe versucht, euch zu warnen. Habt ihr irgendeine Vorstellung davon, was ihr hier auf die Stadt loslasst?“

„Es ist zu spät“, zischt Jekserah hinter euch. „Sie können uns nicht stoppen. Meine Armee ist bereits in der ganzen Stadt. Und mit jedem Gardisten, der fällt, wird sie nur noch größer werden.“ Jekserah wendet sich euch zu. „Eilt zur Geisterfestung. Wenn der Hauptmann der Wache fällt, wird der Widerstand gegen unsere neue Ordnung kurz darauf zusammenbrechen.“

Sonderregeln:

Alle lebendigen Knochen und lebendigen Leichen sind für euch Verbündete und für alle anderen Monstertypen Feinde.



Während die Leichen der Wachen sich hinter euch regen um sich als Untote wieder zu erheben, brecht ihr durch das Haupttor der Festung. „Heute stellen wir uns gegen die

Dunkelheit!“, ruft der Hauptmann der Wache, der einige letzte Soldaten um sich geschart hat. „Zu mir! Ich werde nicht zulassen, dass die Stadt an diesem Abschaum fällt!“

Epilog:

Als die letzte Wache fällt, erblickt ihr erneut die Verwandlung der Körper in seelenlose, wandelnde Leichname. Jekserah schreitet durch die Tür hinter euch.

„Das habt ihr gut gemacht, Söldner - ihr habt euch im Angesicht dieser unerbittlichen Schweine bewiesen. Jetzt wo meine Leibwächter tot sind, werdet ihr meine neue rechte Hand sein und gemeinsam werden wir so über diese Stadt herrschen, wie sie es verdient. Die letzten Überreste der alten Herrschaft sind zerfallen. Ihr könnt stolz auf euch sein!“

„Aber es gibt noch viel zu tun. Die Händlergilde macht sich Sorgen über die abnehmende Qualität unserer Wasserversorgung. Wir glauben, dass eine dunkle Macht in der Kanalisation am Werk ist, welche die Stadt vergiftet.“

(18)

„Mir sind Gerüchte zu Ohren gekommen, dass sich ein Drache in den Copperneck-Bergen eingenistet hat. Einige Kaufleute sind wie kleine Kinder, aber jemand sollte den Berichten nachgehen. Was auch immer es ist, es könnte eine Bedrohung für die Stadt sein.“ (16)

Neue Orte:

Bergpass (16)(B-6),
Aufgegebene Kanalisation (18)(C-14)

Globale Erfolge:

Stadtherrschaft: Wirtschaftlich
Das Ende der Invasion

Belohnungen:

jeder 15 gold
-2 Ruf
+2 Wohlstand
„Skullbane Axe“ Design (Item 113)

12 B-16 Gloomhaven Square B

Links: Gloomhaven

Requirements: End of the Invasion (Global) INCOMPLETE

Goal: Kill Jekserah

Introduction:

As Jekserah outlines her plan, you find yourself slowly backing out of the room. Protecting this city with an army of undead is madness. You cannot give over all the power to an unscrupulous necromancer.

In mid sentence, Jekserah looks up at you and stops. „What is the matter?“ She frowns. „Are you losing your nerve here at the end? You’ve already killed so many in my service. What is just a few more?“

You quickly turn and run for the door. Her army is too massive to take on without help.

„Foolish mercenaries,“ she laughs behind you. „I thought you’d want to join me in this new venture, but if you’d rather die like the rest of the military scum, that can be arranged!“

You race through Gloomhaven Square to the Ghost Fortress. Guards stop you at the gate

and you hurriedly explain the threat looming behind you. Frantically you push past them, looking for the Captain of the Guard.

„This is truly troubling,“ the Captain says after you quickly outline Jekserah’s plan. „We must move against this necromancer immediately!“ The sound of steel on steel reverberates through the room, followed by the yells and screams of the guard outside.

„They are upon us!“ The doors burst open and the decaying shapes of the living dead stream into the room. „To arms! Fight them back!“

Special Rules:

All City Guards and City Archers are allies to you and enemies to all other monster types.



The waves of undead crashing against your weapons have finally subsided as you reach Jekserah’s manor and kick in the door. You

see her in the foyer, shaking with rage.

„You will not defeat me! My army has been cut back, but the dead are fuel to my fire. My army is infinite and eternal!“

Boss Special 1:

Jekserah summons two normal Living Bones for two characters, one normal and one elite Living Bones for three characters, or two elite Living Bones for four characters.

Boss Special 2:

This is the same as Boss Special 1, except that Living Corpses are summoned instead of Living Bones.

Conclusion:

Jekserah collapses, the life fleeing her eyes. „I...“ she whispers at you. „You have no idea what’s coming...“ 28

„Infuriating.“ The Captain of the Guard steps