

# # 2 G-II Die Grabhügelhöhle

Verbindung: Der Finstere Grabhügel – #1

**Voraussetzungen:** Erste Schritte (Party) ABGESCHLOSSEN

**Ziel:** Tötet den Anführer der Banditen und alle aufgedeckten Feinde

## Einleitung:

Die Gestank von Tod und Verwesung wird stärker als ihr die Leichen unsanft zur Seite schiebt und tiefer in die unterirdische Grabstätte vordringt. Ihr hört gedämpfte Stimmen und bahnt euch euren Weg durch ein Labyrinth von Grabkammern. Als ihr schließlich eine Tür zu einer kleinen Kammer aufbrecht, seht ihr euch einer Gruppe von boshaft lächelnden Männern gegenüber - sie richten ihre Bögen auf euch. Offensichtlich bewachen sie etwas. Ihr scheint hier richtig zu sein.

## Sonderregeln

Füge dem Angriffs-Modifizier-Deck jedes Charakters drei VERFLUCHT ⚡ Karten als Szenarioeffekt hinzu.



Ihr öffnet die Tür zu einer großen Grabkammer mit vielen Särgen. Weiter hinten steht eure Zielperson. Der Mann passt zu eurer Beschreibung - allerdings ist da ein merkwürdiges Leuchten in seinen Augen, das ihr zuvor nicht bemerkt habt. "Wer seid ihr, dass ihr denkt ihr könnet die Arbeit des Gloom stören?" Dunkle Energie umströmt seine Hände während er spricht. "Ich werde Euch zeigen, womit ihr es zu tun habt!"



## Kartenteile:

B3b  
M1a  
A1a  
A2a  
A3b  
A4b



## Sonderregeln

Die Türen sind verschlossen und können nur vom Anführer der Banditen geöffnet werden.

## Boss Special 1

Unabhängig von seiner Position wird der Anführer der Banditen sofort auf ein Türfeld gestellt, die Tür wird geöffnet und der Nachbarraum aufgedeckt. Der Anführer öffnet die Türen in folgender Reihenfolge: **a**, **b**, **c**, **d** und zurück zu **a**.

## Boss Special 2

Der Anführer der Banditen ruft 1 Lebendige Knochen (normal) bei 2 Charakteren oder 1 Lebendige Knochen (Elite) bei 3 bis 4 Charakteren herbei.



## #2 Die Grabhügelhöhle

### Epilog:

Als ihr durchsucht, was vom diesem Gemetzel übriggeblieben ist, findet Ihr ein verstecktes Lager hinten im Raum, in dem sich die gesuchten Schriftstücke befinden. Ihr durchblättert sie kurz, aber sie sind in einer euch unbekannten, archaischen Sprache verfasst. Allerdings findet Ihr zwischen Schriftrollen eine Karte der nördlichen Umgebung. Eine Biegung im Still River ist eindeutig als Besonderheit markiert. Wenn Ihr mehr über dieses sogenannte "Gloom" herausfinden wollt, ist diese Flussbiegung vielleicht auch für Euch interessant. (4)

Im Moment aber habt Ihr Wichtigeres zu tun. Ihr rollt die Papiere zusammen und kehrt nach Gloomhaven zurück, um eure Belohnung zu holen.

Beim Treffen mit Jekserah im Sleeping Lion überreicht Ihr die Dokumente und erhaltet die abgemachte Summe Goldmünzen.

„Hört zu“, flüstert sie so leise, dass Ihr ihre

Worte in der Geschräuschkulisse kaum verstehen könnt, „Falls Ihr Interesse habt, könnte ich einen weiteren Auftrag für euch haben. Ein Inox-Stamm im Dagger Forest hat einige meiner Karawanen auf dem Weg in die Hauptstadt überfallen.“

„Ich habe es der Stadtwache erzählt, aber die unternehmen überhaupt nichts dagegen“, faucht sie wütend. „Ich kann euch die ungefähre Richtung zu ihrem Lager zeigen. Wenn Ihr an diesen Inox ein Exemplar statuieren könntet, würde ich euch noch viel mehr als beim letzten Mal bezahlen.“

Sie legt eine grobe Karte des Waldes auf den Tisch und steht auf, wobei jede Bewegung ihren Schmuck zum Klirren bringt. „Kommt zu mir zurück, wenn es verledigt ist.“ (3)

### Neue Orte:

Das Inox-Lager (3) (G-3)  
Die Krypta der Verdammten (4) (E-II)

### Belohnungen:

jeder 10 Gold  
+1 Wohlstand

## # 3 G-3 Das Inox-Lager

Verbindung: Keine

**Voraussetzungen:** Die Flucht des Händlers (Global) NICHT ABGESCHLOSSEN

**Ziel:** Töte fünfmal so viele Feinde wie Charaktere am Szenario teilnehmen

### Einleitung:

Diese Händlerin will also an irgendwelchen Wegelagerern, die ihre Karawanen überfallen ein Exemplar statuieren? Klingt eigentlich ganz vernünftig. Wenn die Bezahlung stimmt, klingt allerdings so ziemlich alles ganz vernünftig.

Ihr betretet den Dagger Forest und macht euch mit Hilfe der groben Karte, die Jekserah euch überlassen hat, auf die Suche nach dem Lager. Es ist zwar gut versteckt, aber dank der Orientierungshilfen auf der Karte findet ihr auf einer Waldlichtung die eng aneinander geschmieгten Hütten der Inox. Jetzt bleibt euch nur noch, da reinzugehen und das Exemplar zu statuieren.

### Sonderregeln:

Bis Tür 1 geöffnet wird, erscheint bei zwei Spielercharakteren am Ende jeder ungeraden Spielrunde eine Inox-Wache bei a. Bei drei oder vier Spielercharakteren erscheint zu Beginn jeder Spielrunde eine Inox-Wache bei a.

1

Ihr dringt in den hinteren Bereich des Lagers vor und steht plötzlich einem halben Dutzend weinender, schreiender Inox-Kinder gegenüber. Ihr habt allerdings keine Gelegenheit mehr lang darüber nachzudenken, was jetzt zu tun ist, denn sofort richten mehrere Inox-Bogenschützen ihre Waffen auf euch. Ihr habt keine andere Wahl als weiterzukämpfen!

### Epilog:

Während ihr durch den Wald lauft und versucht, den Geruch von brennendem Fleisch zu vergessen, habt ihr mehr als genug Gelegenheit, eure Taten zu überdenken.

Offensichtlich kann man euch ansehen, wie ihr über das denkt, das ihr getan habt, als ihr euch wieder mit Jekserah trefft, dieses Mal in ihrem prunkvollen Anwesen. Sie reicht euch den versprochenen Sack Goldmünzen mit einem Stirnrunzeln.

„Sie waren Diebe und Mörder“, sagt sie ausdruckslos. „Sie haben ihre wohlverdiente

Strafe erhalten. Und das ist alles, was ich dazu sagen werde. Ich habe einen weiteren Auftrag, den ich von euch erledigt sehen möchte. Ich benötige einen Diamanten von beachtlicher Größe für einen Kunden, aber in der Stadt kann ich keinen aufstreben.“

„Es gibt jedoch eine Diamantenniere in den südlichen Bergen, die vor langer Zeit aufgegeben werden musste. Ich habe gehört, dass es dort mittlerweile von Vermlings nur so wimmelt. Sicherlich steckt da jemand mit ein bisschen mehr Grips dahinter. Wenn ihr euch einen Weg in die Mine kämpft und euch dort den größten Diamanten schnappt, den ihr finden könnt, verspreche ich Euch eine beachtliche Belohnung. (9)

„Und jetzt lasst mich in Frieden.“ Die beiden Inox-Leibwächter von Jekserah treten vor und legen euch nahe, das Anwesen zu verlassen.

Als ihr über diese neue Aufgabe nachdenkt, hörst ihr draußen eine leise Stimme hinter euch: „Sie macht das nicht für den Profit, wisst ihr?“

## # 3: Das Inox-Lager

Ihr dreht euch um und seht eine weibliche Quatryl, die aus einer dunklen Gasse neben Jekserahs Haus tritt. Sie trägt eine dunkle Lederrüstung und hält gut sichtbar ein Gerät mit vielen Zahnrädern und einem zylindrischen Metallstück, das mit einem Schlauch verbunden ist.

„Argeise, von der Stadtwache“, stellt sie sich vor. „Ich weiß, ich sehe auch nicht gerade danach aus, aber wenn bei irgendjemandem der Schein trügt, dann wohl bei dieser Valrath-Lady, mit der ihr gerade gesprochen habt. Sie ist sicherlich eine Händlerin, aber sie hat etwas Finsternes im Sinn.“

„Sie hat versucht, das Militär in Gloomhaven umzustürzen, so lange ich schon hier bin und wir sind alle sehr gespannt, was sie diesmal im Schilder führt.“

„Hör mal zu, Du kannst ganz nach ihrer Pfeife tanzen, wie ein gutes kleines Hündchen, aber wenn du tatsächlich lieber helfen möchtest, den Frieden in dieser Stadt aufrechtzuerhalten und nicht von den Wilden

### Kartenteile:

Lib  
L3a  
B1a  
B2a

B3a  
B4a  
E1b

überrannt zu werden, habe ich eine andere Idee. Wir werden den Plänen von Jekserah auf den Grund gehen und öffentlich machen, wer sie wirklich ist.“ (8)

### Neue Orte:

Gloomhaven Lagerhaus (8) (C-18),  
Die Diamantmine (9) (L-2)

### Party Erfolg:

Jekserahs Pläne

### Belohnungen:

jeder 15 Gold  
+1 Wohlstand



# # 4 E-II Die Krypta der Verdammten

Verbindungen: Keine

**Voraussetzungen:** Keine

**Ziel:** Tötet alle Feinde

## Einleitung:

Dieses "Gloom", von dem der Banditenanführer redete, stößt euch noch übel auf, als ihr an der Flussbiegung des Silent Rivers nach etwas sucht, das für diese Wahnsinnigen von Bedeutung sein könnte.

Ihr seid einigermassen überragt als ihr die Ruinen einer alten von Moos und Efeu überwucherten Krypta findet. Die Geschichte dieses Ortes ist düster und uralt. Ihr beschließt, in die Tiefen herabzusteigen und der Sache auf den Grund zu gehen. Das ändert sich auch nicht als ihr am Fuße der Treppen eine große Gruppe von diesen merkwürdigen Banditen zusammen mit weiteren wiederbelebten Toten findet.

„Es war ein Fehler hier herzukommen“, zischt einer der Banditen. Ihr seid da anderer Meinung. Ihr seid genau da, wo ihr sein solltet.

1  
  
 Ihr schlägt die Türe ein und glaubt, ihr wärt auf alles vorbereitet. Doch vor euch steht eine Kreatur aus reiner elementarer Energie, dämonisch und wütend. Ihr sammelt euch einen Moment. Reicht es diesen Wahnsinnigen nicht, die Toten wiederzubeleben?!



Offensichtlich habt ihr hier irgendein Ritual unterbrochen. Diese elementaren Dämonen stammen von einer völlig anderen Existenzebene, aber irgendwie haben die Kultisten es geschafft, sie hierher zu bringen.

Ein Altar im hinteren Raum ist mit gekritzten Ritualformeln bedeckt. Nicht alles ist nachvollziehbar geschweige denn leserlich, aber ihr bekommt den Eindruck, dass diese Krypta einst ein Ort der Macht war, dessen sich eine uralte Zivilisation bediente. Diese Alten haben die Kraft der Elemente angezapft, um ihr eigenes Leben zu verlängern. Ihr Schicksal ist euch nicht bekannt, aber es hat sicherlich kein gutes Ende genommen.

## Epilog:

Unter den Schriften findet ihr außerdem Erwähnungen weiterer Orte der Macht, die sich in der Nähe befinden. Einer scheint vom Kult häufig benutzt zu werden, während der andere als von bösartigen Untoten überrannt markiert worden ist. Es sieht so aus, als hätte der Kult zu stören (5), oder euch bei ihm anzubiedern, indem ihr die Bedrohung durch die Untoten aus dem Weg räumt. (6)

## Neue Orte:

Die verhängnisvolle Krypta (5) (D-6),  
 Die verfallene Krypta (6) (F-10)



Lebendige Knochen



Banditenbogenschütze



Kultist



Erd-dämon



Wind-dämon



Schatzmarker(x2)



Schadensfalle(x3)



Steinsäule(x3)

# ☐ # 9 l-2 Die Diamantmine

Verbindung: Keine

**Voraussetzungen:** Die Händlerin flieht (Global) NICHT ABGESCHLOSSEN

**Ziel:** Tötet den Gnadenlosen Aufseher (Merciless Overseer) und plündert den Schatzmarker

## Einleitung:

Ihr ignoriert Argeises Warnung und macht euch zur Diamantmine auf. "Finstere Machenschaften" hört sich natürlich beunruhigend an, allerdings klingt das aus eurer Sicht in Verbindung mit "bedeutender Belohnung" schon gar nicht mehr so schlimm. Ihr betretet die unterirdische Höhle in der Erwartung, ein paar abgemagerte Vermilinge vorzufinden, die nicht viel Ärger machen. Mit einem Rudel bösartiger Jagdhunde, die den Eingang bewachen, hattet ihr nicht gerechnet. Diesen Diamanten zu finden, könnte schwieriger werden als erwartet.

1

Ihr bewegt euch durch einen engen Kriechgang, der sicher eher für Vermilinge geeignet ist, in eine Höhle voll mit Geröll und ausgesprochen wachsamen Vermiling-Bergleuten. Am anderen Ende der Höhle lässt ein Mann in einer dunklen Robe seine Peitsche knallen während er seinen Untergeben einige Befehle zufaucht. Diese richten nun langsam ihre Spitzhaken auf euch.

## Boss Special 1

Alle Vermilinge führen sofort einen weiteren Zug aus. Sie verwenden dabei die in dieser Runde gezogene Aktionskarte.

## Boss Special 2

Der Gnadenlose Aufseher beschwört zwei normale Vermiling-Kundschafter bei zwei Charakteren, einen normalen und einen Elite-Vermiling-Kundschafter bei drei Charakteren, oder zwei Elite-Vermiling-Kundschafter bei vier Charakteren.



Jagdhund



Vermiling Kundschafter



Gnadenloser Aufseher (Boss)



BETÄUBUNGS-Falle (x3)



Große Felsen (x4)



Felsen (x5)



Schatzmarker (x1)

## Epilog:

Nachdem der Aufseher tot ist und ihr den Diamanten in den Händen haltet, kehrt ihr zu Jekserah zurück, um euch eure Belohnung zu holen. Ihre Leibwächter führen euch in ihr Anwesen. Jekserah scheint düsterer und zerkratzter denn je. "Wunderbar". Sie nimmt euch den Diamanten im Tausch gegen eine große Börse voller Münzen ab. "Dies wird einen hervorragenden Fokus für die Beschwörungen abgeben. Ich frage mich, ob die Kultisten überhaupt wussten, was sie da besaßen. Hiermit kann ich eine ganze Armee von Untoten erschaffen!"

Sie dreht sich mit einem seltsamen Leuchten in den Augen zu euch um. "Nun dann! Seid ihr bereit, das Militär von Gloomhaven zu stürzen und die Kontrolle in die Hände der Kaufmannsgilde zu legen? (11) Oder habt ihr nicht den Mumm, für eine wahrhaft große Veränderung?" (12)

## Neue Orte:

Gloomhaven-Platz A (11) (B-16),  
Gloomhaven-Platz B (12) (B-16)

## Global Erfolge:

Die Toten marschieren ein  
(The Dead Invade)

## Belohnungen:

jeder 20 Gold  
+1 Wohlstand



## Kartenteile:

12a  
Nia



# ☐ # 11 B-16 Der Gloomhaven-Platz A

Verbindung: Gloomhaven

**Voraussetzungen:** Ende der Invasion (Global) NICHT ABGESCHLOSSEN

**Ziel:** Tötet den Hauptmann der Wache

## Einleitung:

Jekserahs Plan ist beunruhigend, aber er ist stichhaltig auf eine finstere, verdrehte Art. Ihr habt die Wachen auf der Mauer gesehen. Sie sind kaum in der Lage, Vermlinge zurückzuhalten - die Steuern ersticken die Stadt und

eure Geldbörsen.

Mit einer Armee von Untoten könnten die Händler die Stadt in ein Zeitalter des Wohlstands führen und sie vor den Mächten außerhalb der Mauern beschützen.

„Söldner, seid ihr bereit, das Schicksal dieser

Stadt in die eigenen Hände zu nehmen?“

Ihr nickt. „Meine Armee ist bereit. Auf zur Geisterfestung!“ Ein Aufruhr in der Eingangshalle lenkt euch von Jekserahs Ansprache ab. Ihr stürmt hinein und erkennt einen Trupp von Soldaten, der über den Körpern von Jekserahs Inox-Leibwächtern steht.



## Kartenteile:

Dia  
Hib  
L1a  
L2b  
E1a



Lebendige Knochen



Lebendige Leiche



Stadtwache



Bogenschütze der Stadtwache  
(Boss)



Hauptmann der Stadtwache  
(Boss)



Schatz-  
marker (x1)



BETÄUBUNGS-  
Falle (x2)



Brunnen  
(x1)



Wandabschnitt  
(x6)



## # 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.

1

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!“

„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)

### Epilog:

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

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.

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. “...” she whispers at you. “You have no idea what’s coming...” 28

“Infuriating.” The Captain of the Guard steps

1

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

# # 16 B-6 Der Bergpass

Verbindungen: Die Echokammer – #24

Voraussetzungen: Keine

Ziel: Tötet alle Feinde

## Einleitung:

Immer wenn die Leute über echte Drachen Was haben Inox und Dämonen zusammen sprechen, schütteln sie den Kopf, als ob sie gemacht? Und das so weit im Norden? Ihr selber nicht glauben können, was sie da gerade durchsucht ihre Habseligkeiten nach einer sagen. Sie behaupten zwar, dass es keine echten Drachen gibt, aber trotzdem ist im Norden eine riesige geflügelte Bestie gesichtet worden. Ihr habt euch also aufgemacht, um zu untersuchen, ob es sie vielleicht doch gibt.

Euer Ziel ist Icecrag, der höchste Gipfel in den Coppernecks. Um ihn zu erreichen, müsst ihr den Nordpass durchqueren, eine enge Klamm zwischen zwei gewaltigen Felswänden, die für zahlreichen Steinschläge und andere Gefahren bekannt ist.

Ihr bewegt euch vorsichtig voran und sucht über euch nach Anzeichen für einen möglichen Hinterhalt. Diese Aufmerksamkeit bewahrt euch davor, von der Steinlawine zerquetscht zu werden, die den Abhang herunterkommt. Noch bevor die ersten Felsbrocken niedergehen, könnt ihr in Deckung springen. Ein weiterer Blick nach oben und ihr seht eine Gruppe Inox, die aus einer verborgenen Höhle an der Seite der Klamm hervorkommt. Da es nicht geklappt hat, euch mit den Felsen erledigen, versuchen sie es jetzt auf die herkömmliche Weise.



Da der Pass nundurch die Lawine blockiert ist, betretet ihr die Höhle, um euren Angreifern gegenüberzutreten. In der Höhle könnt ihr ein ganzes Netzwerk von Gängen erkennen, die sich in den Berg hineinerstrecken. Vielleicht solltet ihr euch das näher ansehen, sobald eure Gegner tot sind.



Erd-dämon



Wind-dämon



Inox-Wache



Inox-Bogenschütze



Schatzmarker (x1)



Schadensfalle (x4)



Felsen (x4)



Grosser Felsen (x3)

## Epilog:

Ihr werft einen Blick in die Höhle. Vielleicht gibt es weitere Hinweise tiefer in den Tunneln.

Im Norden ragt in der Entfernung die Eisspitze auf. **25** Dennoch habt ihr das Gefühl, dass etwas euch zuflüstert, die Höhle zu erkunden. **24** Nicht hörbar, doch ihr spürt

einen fast unmerklichen machtvollen Drang.

Ihr werft einen Blick auf das Inox-Gekritz. Eine Stimme – ja, das kommt euch fast bekannt vor. Ihr könnt sie jetzt beinahe selber hören.

## Neue Orte:

Die Echokammer **24** (C-6),  
Aufstieg zum Icecrag **25** (A-5)



## Kartenteile:

B4b  
A2b  
K2a  
I2a



# # 67 K-2 Die Arkane Bibliothek

Verbindung: Keine

**Voraussetzungen:** Keine

**Ziel:** Tötet den Arkanen Golem (Arcane Golem)

Gastdesigner: Rob Daviau

## Einleitung:

Es sieht so aus, als ob in den alten Schriften des verrückten Mystikers Morsbane, die ihr gefunden habt, die Wahrheit stand. Darin schwafelt er über einen großen, versteckten Schatz, der mit der Zeit immer wertvoller werden soll. Der alte Bastard ist schon lange tot, seinen Hinweisen folgend findet ihr allerdings die Ruinen seines Turms.

Der Turm ist mittlerweile nicht viel mehr als Geröll. Welche Schätze auch immer darin waren sind weg oder tief unter Schutt begraben. So leicht gebt ihr allerdings nicht auf. Am Fuß eines Hügels entdeckt ihr eine überwachsene Steintür. Leider wird sie von einigen bedrohlichen Waldbewohnern bewacht.

1

Als ihr dagegen drückt, fällt die Tür praktisch von selbst aus den verrosteten Angeln und gibt den Weg in einen überfluteten Tunnel unterhalb des Turms frei. An einer der Wände bemerkt ihr einige tief in den Stein gekratzte Wörter: "Ich bin ein Monster. Ich bin böse. Ich bin seelenlos."



## Kartenteile:

L3a  
G1b  
A2a  
M1a



86

## Sonderregeln:

Die Tür 2 ist verschlossen und bleibt nur geöffnet, solange ein Charakter auf Druckplatte a steht. Charaktere, die auf dem Türfeld stehen, während sich die Tür schließt, erleiden Fallenschaden und werden auf das nächste unbesetzte Feld bewegt.

2

Die Tür öffnet sich und gibt den Blick auf eine unberührte Bibliothek frei, in deren Zentrum ein Steingolem steht. Überraschenderweise spricht euch der Golem mit tiefer, ernster Stimme an: "Nein! Warum seid ihr herhergekommen? Ich habe alles zerstört, was hier zu holen war. Warum zwingt ihr mich euch zu töten?"



Waldgeist



Höhlenbär



Steingolem



Schatzmarker



Felsen (x3)



BETÄUBUNGS-  
und Schadens-  
falle (x6)



Wasser (x1)



Baum (x2)



Bücherregal (x4)



## Sonderregeln:

Der Level des Elite-Steingolems ist eins höher als das Szenariolevel (maximal 7). Er hat HxC Lebenspunkte, wobei H die regulären Lebenspunkte eines Elite-Steingolems sind. Dies ist der Arkane Golem. Er kann das Türfeld 2 weder betreten noch überqueren.

## Epilog:

Der Golem sagt zwei letzte Worte während die Runen auf seinen Armen und Beinen verblasen und Steine von seiner Gestalt zu bröckeln beginnen: "Vielen Dank."

Als ihr die Bibliothek durchsucht, findet ihr Aufzeichnungen darüber wie dem Golem Intelligenz und die Fähigkeit zu lernen gegeben wurden. Allerdings lernte er, dass er ein seelenloses Monster war. Er konnte niemals Kontakt zu anderen herstellen, da er den Auftrag hatte, die Bibliothek nie zu verlassen und alle Eindringlinge sofort zu töten. Ihr findet einen leuchtenden Kraftkern im Körper des Golems.

## Globaler Erfolg:

Uralte Technologie

## Reward:

"Kraftkern" (Gegenstand 132)



# GLOOMHAVEN

Irgendwas essen muss jeder.

Was auch immer Dich hier nach Gloomhaven, an den Rand der bekannten Welt, verschlagen hat, diese einfache Wahrheit wird sich nie ändern. Auch ein Söldner kann nicht mit leerem Magen kämpfen.

Als also diese Jekserah, eine Valrath-Frau mit einem roten Mantel und genug Schmuck, um euch ein Jahrzehnt satt zu machen, im Sleeping Lion auf euch zukommt und euch 10 Goldstücke bietet, einen Vieb aufzuspüren und ein bisschen Diebesgut zurückzubringen, haltet ihr das für eine gute Ausrede nüchtern zu werden und anzufangen euren Deckel abzustottern.

“Der Vieb hat einige wichtige Schriftstücke mitgenommen,” erklärt die rothäutige Händlerin, während ihr Schwanz nervös hin- und herzuckt. “Es ist mir egal, was ihr mit ihm anstellt. Bringt mir nur zurück, was mir gehört.”

Mit Jekserahs Beschreibung, war es leicht, eine paar Gassenstrolche aufzumischen und das Diebesnest ausfindig zu machen. In Gloomhaven kommt man als Söldner nicht weit, wenn man nicht weiss, wie man ein paar Köpfe einschlägt.

Die Zielperson ist also im Finsteren Grabhügel. Hört sich nach einem entzückendem Ort an.

Neuer Ort:

Der Finstere Grabhügel (1) (G-10)

Globale Errungenschaft:

Stadtherrschaft: Militärisch

Ihr sollte ein paar wichtige Dinge wissen, bevor ihr eure Karriere als Söldner beginnt. Nehmt euch die Reiseereigniskarten 1-30 und mischt sie. Macht das gleiche mit den Stadteneigniskarten 1-30. Dies sind eure Stadt- und Reiseereignis-Startdecks. Sobald ihr eure Charaktere erschaffen habt, könnt ihr optional ein Stadteneignis abhandeln; bevor ihr mit dem ersten Szenario beginnt, müsst ihr ein Reiseereignis abhandeln.

Zusätzlich solltet ihr den Vorrat der in der Stadt verfügbaren Gegenstände aus den Gegenstandskarten 001 bis 014 zusammenstellen. Bevor ihr loszieht, ist es vielleicht besser, ihr kauft euch einige nützliche Gegenstände von den 30 Gold, die jeder Charakters besitzt. Hier sind für jede Klasse einige Vorschläge:

- ✿ Brute: Boots of Striding (Item 001), Minor Healing Potion (Item 012)
- ✿ Tinkerer: Eagle-Eye Goggles (Item 006)
- ✿ Spellweaver: Cloak of Invisibility (Item 005), Minor Power Potion (Item 014)
- ✿ Scoundrel: Leather Armor (Item 004), Minor Stamina Potion (Item 013)
- ✿ Mindthief: Poison Dagger (Item 011), Minor Stamina Potion (Item 013)
- ✿ Cragheart: Boots of Striding (Item 001), Minor Power Potion (Item 014)

# □ #1 G-10 Der Finstere Grabhügel

Verbindung: Die Grabhügelhöhle - #2

**Voraussetzungen:** Keine

**Ziel:** Tötet alle Feinde

## Einleitung

Der Hügel ist recht einfach zu finden - eine kurze Wanderung von Neumarkttor aus und er ragt wie eine Ratte unter einem Teppich am Rande des Corpsewood hervor. Als ihr euch nähert, seht ihr, dass er aus aufgeschütteter schwarzer Erde besteht. Vom überwachsenen Eingang aus führen abgenutzte Steinstufen in die Dunkelheit.

Während ihr hinabsteigt, seid ihr dankbar für das schwache Licht, das von unten heraufstrahlt. Unglücklicherweise wird dieses Licht von unverwechselbarem Verwesungsgeruch begleitet. Während ihr euch noch überlegt, wer so dumm sein könnte, an diesem abscheulichen Ort sein Lager aufzuschlagen, erreicht ihr auch schon das Ende der Treppenstufen. Hier findet ihr die Antwort: eine Gruppe von verwahrlosten Halsabschneidern, die von eurer unerwarteten Anwesenheit nicht gerade begeistert sind. Auf einen weiter hinten passt die Beschreibung der Person, die ihr finden sollt.

„Kümmert euch um diese Pechvögel“, sagt er, während er den Raum durch eine Hintertür verlässt. Ihr könnt noch vage seine Silhouette erkennen, wie sie durch einen Gang eilt und dann durch eine Tür zu eurer Linken verschwindet.

„Na, das passiert uns auch nicht jeden Tag! Leute, die blöd genug sind, hier persönlich vorbeikommen und ihre Wertsachen abliefern“, grinst einer der Banditen, während er einen rostigen Dolch zieht. „Wir bringen euch jetzt um“.

Ihr Pech - wenn ihr irgendwelche Wertsachen hättest, wärt ihr bestimmt nicht hier heruntergestiegen.



Nachdem ihr die Tür eingetreten habt, erkennt ihr, warum die Banditen dieses Loch als Versteck ausgesucht haben: animierte Knochen - Abscheulichkeiten, von nekromantischen Kräften zurück ins Leben gerufen. Hier gibt es nichts mehr zu tun, als sie zusammen mit

dem Rest dieses unglückseligen Haufens, zur ewigen Ruhe zu betten.

## Epilog

Als der letzte Bandit tot ist, nehmt ihr euch einen Moment, um zu Atem zu kommen und die Vorstellung von belebten Knochen, die sich in euer Fleisch bohren, zu vergessen. Eure Zielperson ist nicht unter den Toten und ihr erschaudert bei dem Gedanken an die Schrecken in den Katakomben unter euch. (2)

## Neuer Ort:

Grabhügelhöhle (2) (G-II)

## Party Erfolg:

Erste Schritte



## Kartenteile:

Lla  
Gib  
lib



Banditen  
Wache



Banditen  
Bogenschütze



Lebendige  
Knochen



Schatz-  
marker (x1)



Schadens-  
falle (x2)



Tisch (x2)