

32 Der verdorbene Wald

Verbindungen: Keine

Vorraussetzungen: Der Befehl der Stimme (Party) ABGESCHLOSSEN

Ziel: Deckt Kartenteil G auf, tötet alle aufgedeckten Feinde und plündert den Schatzmarker

Einleitung:

Der dichte Wald lichtet sich, als ihr euch dem Versteck des ersten Gefäßes der Stimme nähert. Durch die Bäume seht ihr ein verfallenes, hölzernes Bauwerk mit eingestürzten Wänden, von dem sich eine Fäulnis auszubreiten scheint. Die Bäume und Pflanzen um das Gebäude herum sind gleichsam kränklich und verdorben.

Die Stimme behauptet, dass dieser Ort eine ausgesprochen aggressive und territoriale Sekte kämpferischer Verheerer beherbergt. Niemand ohne innigen Todeswunsch würde es wagen, sich diesem Gebiet zu nähern.

Euch bleibt also nichts übrig, als die Tür einzutreten und das Gefäß in den Truhen der Verheerer aufzuspüren. Ihr habt auch einen Nebeneingang ausgekundschaftet, durch den ihr einige Kämpfe vermeiden könntet, aber vielleicht lauern dort andere Gefahren.

Epilog:

Es war nicht leicht, die Verheerer zu besiegen, doch am Ende fielen sie jedoch jeder andere Gegner. Ihr spürt, wie die Fäulnis dieses Ortes in eure Knochen zieht und durchsucht schnell das Gebäude bis ihr das kleine Tongefäß findet, das euch die Stimme gezeigt hat.

Als ihr es aufhebt, füllt die Stimme euren Kopf. „Gut! Wirklich sehr gut! Die Verheerer waren nur ein Teil der Wächter, die mich aufhalten sollten. Ich zeige euch jetzt den zweiten Ort. (33). Bitte bringt die Gefäße zu mir zurück. Ich werde euch reich belohnen.“ (40)

Neue Orte:

Waffenkammer der Savvas (33) (A-7),
Uraltes Verteidigungsnetzwerk (40) (F-12)

Kartenteile:

H2b
I1a
L1b
A4a
G2b



Verheerer
Heimsucher



Riesenviper



Tief-
schreck



Schwarz-
wichtel



Schatzmarker
(x1)



Wunden
und Schadens-
falle (x6)



Gift
und Schadens-
falle (x6)



Nest
(x3)



Riesige Felsbrocken (x1)



Große Felsbrocken
(x4)



Tisch (x2)