



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 6-10 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 (xi)



Schadens-
falle (x2)



Tisch (x2)

#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 Diamantemine 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:

L1b
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 schlagt 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)



Kartenteile:

Ela
 Gib
 Cia
 Mia



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



Hauptmann der Stadtwache (Boss)



Schatzmarker (xi)



BETÄUBUNGS-Falle (x2)



Brunnen (xi)



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, „Mir sind Gerüchte zu Ohren gekommen, dass der einige letzte Soldaten um sich geschart hat. „Zu mir! Ich werde nicht zulassen, dass die Stadt an diesem Abschaum fällt!“

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

Beloohnungen:

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.

1

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

“Infuriating.” The Captain of the Guard steps

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 Erklärung. Alles, was ihr findet, sind ein paar 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:

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



□ # 24 E-6 Die Echokammer

Verbindungen: Der Bergpass – #16

Voraussetzungen: Keine

Ziel: Öffnet alle Türen (Nebelmarker)

Einleitung:

Der lockenden Stimme in eurem Kopf folgend, betretet die Höhle. Ihr spürt deutlich die Gefahr, in der ihr schwebt. Werdet ihr gerade wie ahnungslose Lämmer zur Schlachtbank geführt? Unter dem beruhigenden Einfluß der Stimme glaubt ihr, dass alles gut werden wird, wenn ihr nur weiter in die Dunkelheit hinabsteigt. Entgegen jeder Vernunft schreitet ihr voran.

In einer schnellen Abfolge von Bildern und Gedanken versucht die Stimme, sich zu erklären. Sie wurde von einer mächtigen Kraft tief unter der Erde eingekerkert. Sie braucht nun eure Hilfe, um heraus zu gelangen. Neugierig versucht ihr zu erfahren, wer sie eingesperrt hat und warum, doch ihr erhältet keine Antworten.

In völliger Dunkelheit ist diese Stille furchterregend. Ihr habt euch hoffnungslos verirrt, als die Stimme zurückkehrt und euch

weiter den Weg weist, jedoch ohne eure zerissen und vom Sturm fortgetragen. Fragen zu beantworten.

Die Stimme zeigt euch Bilder der Monster, die sie bewachen. Und sie erklärt euch ihren Plan: Wenn ihr alle Kammern der Höhle verbindet, könnte die Stimme durch das gesamte Höhlensystem widerhallen, erneut Gestalt annehmen und ihre Bewacher vertreiben.

Die Stimme sagt, dass ihr bald da seid. Bereitet euch vor.

"Vielen Dank, meine Freunde. Endlich bin ich dieses Ungeziefer los." Die Stimme geht euch durch Mark und Bein. "Nachdem dies nun erledigt ist, muß ich euch erneut um Hilfe bitten. Ich bin immer noch hier im Wind gefangen. Um eine körperliche Form anzunehmen und dieses Land zu verlassen, müssen die Gefäße meiner Macht zu mir zurückgebracht werden."

Ihr fällt auf die Knie, als die Stimme verklingt, euer Kopf aber immer noch dröhnt. Diese Stimme hat eure Gegner in einem einzigen Augenblick vernichtet. Ihr könnt euch nicht vorstellen, zu was sie fähig wäre, wenn ihr ihr noch mehr Macht verschafft.

"Seid unbesorgt. Mich verlangt es nicht, euer Land zu verwüsten. Ich will nur fort, frei und unbelastet von dieser Ebene. Ich zeige euch nun den Ort, an dem ihr das erste Gefäß finden könnt. Sie wollten es vor mir verstecken, doch ich kann es sehen, als wäre es hier in diesen Kammern."

Epilog:

Nachdem sich die letzten Nebelschwaden verflüchtigt haben, setzt plötzlich ein Wind ein, der alle Kammern des Gefängnisses durchströmt. Seine Geschwindigkeit nimmt schnell zu. In wenigen Sekunden entwickelt der Wind sich von einer leichten Brise zu einem Orkan.

Und dann könnt ihr die Stimme hören, ein Geräusch im Wind, uralt und furchterregend. Ein entsetzliches, lautes Geräusch im Sturm und alle Monster werden vernichtet -

24: Die Echokammer

“Bitte bringt es zu mir zurück.”

Als Zeichen des guten Willens geleitet die Stimme euch zurück zum Eingang der Höhle. Weit entfernt von ihrem Einfluss müsst ihr eine Entscheidung treffen. Ihr könnt tun, was die Stimme verlangt (32) oder ihr könnt herauszufinden, wer oder was diese Stimme überhaupt ist, anstatt mit Mächten zu spielen, die ihr nicht versteht. (30)

Neue Orte:

Der Schrein der Tiefe (30) (N-15),
Der kränkelnde Wald (32) (L-11)

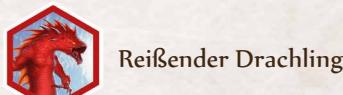
Party Erfolg:

Der Befehl der Stimme



Kartenteile:

L2a
A2b
G2a
J1b
D2b
B4b



Reißender Drachling



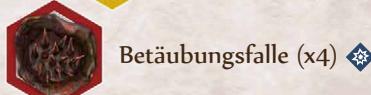
Schleim



Lebendige Seele



Schatzmarker (x1)



Betäubungsfalle (x4)



Felssäule (x4)



Horst (x2)



32 L-II Der verdorbene Wald

Verbindungen: Keine

Voraussetzungen: 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



Schatzmarker
(x1)



Wunden
und Schadens-
falle (x6)



Gift
und Schadens-
falle (x6)



Nest
(x3)



Riesige Felsbrocken (x1)



Große Felsbrocken
(x4)



Tisch (x2)

43 v-4 Das Drachennest

Verbindungen: keine

Voraussetzungen: Die Macht der Verbesserung (Global) ABGESCHLOSSEN

Ziele: Tötet viermal so viele Drachen wie Charaktere

Einführung:

„Oh je, ihr glaubt, ich könnte euch helfen, unter Wasser zu atmen? Wie niedlich.“ Hagel sieht euch mit einem entnervten Gesichtsausdruck an. „Was denkt ihr denn, wer ich bin? Wie soll ich das anfangen?“

Sie dreht sich und beginnt zu schreiten. „Ihr würdet natürlich Drachenschuppen benötigen – etwa, um die Luft aus dem Wasser zu filtern. Und wenn man die wasserigenen elementaren Eigenschaften berücksichtigt...“ Ihre Stimme klingt aus, während sie verschwindet.



Karten- teile:

I2a
N1a
G2a
A2b
A3a
E1b



43: Das Drachennest

Ihr seid ihr Verhalten mittlerweile gewohnt und wartet geduldig auf ihre Rückkehr. Es dauert eine Stunde.

„Gut, ja, ihr habt mich neugierig gemacht. Ich nehme euer Angebot an. Bringt mir ein paar Drachenschuppen und ich werde sehen, was ich tun kann. Ich kenne ein Drachennest am Nordrand des Dolchwaldes. Ich zeichne euch eine Karte.“

Die Karte ist mäßig, aber sie bringt euch zum Eingang einer Höhle, und aus dieser ist ein ausgeprägtes Zischen zu vernehmen. Ihr sollt Hagel so viele Drachenschuppen wie möglich bringen, also macht euch ans

Epilog:

Die Schwärme rotgeschuppter Echsen wollen nicht enden, aber ihr habt eine bedeutende Anzahl von Kadavern gesammelt und zieht euch geordnet zurück. Am Höhleneingang erhöht ihr das Tempo, und die Dra-

chen sind an einer Verfolgung nicht interessiert. Ihr machte euch daran, die Häute zurück in den Gebogenen Knochen zu schleppen.

Hagel nimmt euch bei eurer Ankunft schweigend die blutige Schuppenmassen ab und verschwindet vor euren Augen. Zwei Stunden später kehrt sie zurück und hält eine Handvoll kleiner, blauer Kugeln vor sich.

„Gut, ihr müsst nur eine von ihnen in euren Rachen einführen, wenn ihr unter Wasser geht, und sie sollten beim Ein- und Ausatmen filtern.“

„Es wird furchtbar schmerzen, und ihr werdet richtig Spaß kriegen, wenn ihr sie an Land wieder versucht heraus zu holen. Ich beneide euch überhaupt nicht, aber es sollte für diesen Zweck reichen.“ **(26) (37)**

Globale Errungenschaft:

Wasser-Atmung (Water-Breathing)



□ # 61 n-11 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 schaust 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 entzweigeraissen 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)

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)

Kartenteile:

M1a
A1a
D1a
A3b
C1a



62 0-II Grube der Seelen

Verbindung: Der schwindende Leuchtturm – #61

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 verstümmteltes Skelett. Die Knochen sind mit Bissspuren 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 aufzustehen. 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 hättest 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 $(H \times C)/2$ 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 Hungriigen Seele, verringert die Hungriige 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, verdammte 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.



"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



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

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)



