

#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 Gloomhafen zurück, um euch 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 Exempel 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-11)

Belohnungen:

jeder 10 Gold
+1 Wohlstand

#3 6-3 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 Exempel 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 geschmiegtten Hütten der Inox. Jetzt bleibt euch nur noch, da reinzugehen und das Exempel zu statuieren.

Sonderregeln:

Bis Tür ① geöffnet wird, erscheint bei zwei Spielercharaktere am Ende jeder ungeraden Spielrunde eine Inox-Wache bei ②. Bei drei oder vier Spielercharakteren erscheint zu Beginn jeder Spielrunde eine Inox-Wache bei ②.



Ihr dringt in den hinten 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 trifft, 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 auftreiben.“

„Es gibt jedoch eine Diamantenmine in den südlichen Bergen, die vor langer Zeit aufgegeben werden musste. Ich habe gehört, dass es dort mittlerweile von Vermblings 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, hört ihr draußen eine leise Stimme hinter euch: „Sie macht das nicht für den Profit, wisst ihr?“