

### #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 Finsteres 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 Schilde 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

überannt 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

#### Kartenteile:

L1b  
L3a  
B1a  
B2a

B3a  
B4a  
E1b

