# 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 Dieb aufzuspüren und ein bisschen Diebesgut zurückzubringen, haltet ihr das für eine gute Ausrede nüchtern zu werden und anzufangen euren Deckel abzustottern.

“Der Dieb hat einige wichtige Schriftstücke mitgenommen,” erklärt die rothäutige Händlerin, während ihr Schwanz nervös hin- und her zuckt. “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.

### Neuer Ort:

Der Finstere Grabhügel #1 (G-10)

### Globaler Erfolg:

Stadtherrschaft: Militärisch

Ihr solltet 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 Stadtereigniskarten 1-30. Dies sind eure Stadt- und Reiseereignis-Startdecks. Sobald ihr eure Charaktere erschaffen habt, könnt ihr optional ein Stadtereignis 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

### Voraussetzung:

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 herauf strahlt. 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 hättet, wärt ihr bestimmt nicht hier heruntergestiegen.

### (1)

Nachdem ihr die Tür eingetreten habt, erkennt ihr, warum die Banditen dieses Loch als Versteck ausgesucht haben: lebendige 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:

Die Grabhügelhöhle #2 (G-11)

### Party-Erfolge:

Erste Schritte

# # 2 (G-11): Die Grabhügelhöhle

### Verbindung:

Der Finstere Grabhügel #1

### Voraussetzung:

Erste Schritte (Party) ABGESCHLOSSEN

### Ziel:

Tötet den Anführer der Banditen und alle aufgedeckten Feinde

### Einleitung:

Der 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.

### Sonderregel:

Füge dem Angriffs-Modifier-Deck jedes Charakters drei „VERFLUCHT“ Karten als Szenarioeffekt hinzu.

### (1)

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 könntet die Arbeit des Gloom stören?” Dunkle Energie umströmt seine Hände während er spricht. “Ich werde Euch zeigen, womit ihr es zu tun habt!”

### Sonderregel:

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

### Boss Spezial 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 Spezial 2:

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

### 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 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 Geräuschkulisse 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 erledigt ist.“ (3)

### Neue Orte

Das Inox-Lager #3 (G-3)

Die Krypta der Verdammten #4 (E-11)

### Belohnungen:

10 Gold für jeden Charakter.

+1 Wohlstand

# # 3 (G-3): Das Inox-Lager

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

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 geschmiegten Hütten der Inox. Jetzt bleibt euch nur noch, da reinzugehen und das Exempel zu statuieren.

### Sonderregel:

Bis Tür (1) geöffnet wird, erscheint bei zwei Spielercharaktere 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 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, was 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 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 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?“

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, solange 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 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:

Das Warenlager in Gloomhaven #8 (C-18)

Die Diamantenmine #9 (L-2)

### Party-Erfolge:

Jekserahs Pläne

### Belohnung:

15 Gold für jeden Charakter.

+1 Wohlstand

# # 4 (E-11): Die Krypta der Verdammten

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

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 überrascht 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?!

### Epilog:

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 gekritzelten Ritualformel 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.

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 hättet Ihr die Chance, entweder weiter die Arbeit des Kults 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 #06 (F-10)

# # 5 (D-6): Die verhängnisvolle Krypta

### Verbindung:

Die Ebene der Elementaren Macht #10

### Voraussetzung:

Keine

### Ziel:

Tötet alle Feinde

### Einleitung:

Eure Aufgabe ist klar. Diese Elementar-Kultisten stören die Struktur dieser Welt und müssen gestoppt werden. Mit diesem Ziel vor Augen folgt ihr den Schriften zu einer alten Krypta, von der ihr glaubt dass dort die Basis der Kultisten zu finden ist. Ihr wappnet euch für den Kampf, brecht durch eine verrottete Tür und stürmt in die Halle der Krypta.

Was ihr seht, ist erstaunlich und erschreckend zugleich. Vor einem schwarzen Loch, welches in die Realität gerissen wurde, steht eine Gruppe von Kultisten und vollführt rituelle Beschwörungen. Sie drehen sich um, knurren euch an und ziehen ihre Opferdolche. Hinter ihnen tropft aus dem schwarzen Loch tintenarte Dunkelheit in den Raum und verschmilzt zu alptraumhaften Formen, voll mit Klauen und Zähnen. Euch ist klar, dass ihr diese Monstren der Elementarebene zurück in die Leere senden müsst, aber ihr seid starr vor Angst.

### Sonderregel:

Alle Charaktere starten mit ENTWAFFNET als Szenario Effekt

### Epilog:

Nachdem alle Kultisten und ihre Monstrositäten tot sind, scheint es als wäre das dunkle Portal nun inaktiv, was es nicht weniger beunruhigend macht. Ihr schmeißt einen Stein in das Portal und beobachtet wie der Stein ins nichts verschwindet. Ihr fragt euch, ob ihr das Portal selber betreten könntet und ob ihr den Trip, dorthin wo der Stein verschwunden ist, überhaupt überleben würdet. (10)

Andererseits scheint es eine weitaus vernünftigere Entscheidung zu sein das Portal zu schließen. Ihr kennt einen Aesther-Verzauberer in Gloomhaven der weitaus mehr von diesem elementarebenen Zeug versteht. Sie ist allerdings bekannt dafür unmögliche Gegenleistungen zu verlangen, bevor sie jemanden hilft. (14) (19)

### Neue Orte

Die Ebene der Elementarmacht #10 (C-7)

Die gefrorene Talmulde #14 (C-10)

Die vergessene Krypta #19 (M-7)

# # 6 (F-10): Die verfallene Krypta

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Keine

### Ziel:

Deckt Spielplanteil "M" auf und tötet alle sichtbaren Feinde

### Einleitung:

Was wäre das Leben ohne eine kleine Intrige?

Die Kultisten haben diese Krypta ganz klar als einen Ort gekennzeichnet der ihnen Ärger bereitet. Vielleicht steigt ihr ja sogar in ihrer Gunst, wenn ihr diesen Ort für sie säubert? Vielleicht hofft ihr auch auf einen großen, bisher von Plünderern verschonten, Schatz?

Kurz nachdem ihr angekommen seid, bereut ihr eure Entscheidung bereits zutiefst. Dabei ist es weder die Tatsache, dass ihr bereits die Nase voll vom erkunden alter, heruntergekommener Ruinen habt, noch die Aussicht auf die torkelnden, grunzenden und untoten Schrecken die in den Schatten lauern. Es ist der Gestank. Der Gestank des toten, seelenlosen und vor sich her rottenden Fleisches der euch entgegen schlägt.

### Sonderregel:

Fügt dem Angriffs-Modifier-Deck jedes Charakters drei "Verflucht" Karten als Szenarioeffekt hinzu.

### Epilog:

Nach dem das schreckliche Gekreische und Grunzen der Untoten verebbt ist, kommt euch das plötzlich einsetzende Händeklatschen seltsam fremd und furchteinflößend zugleich vor. Nachdem ihr euch umdreht, könnt ihr am Rande eures Fackelscheins einen in Robe gekleideten Schatten ausmachen, der seine Kapuze tief in sein Gesicht gezogen hat.

Das Grinsen, welches ihr in diesem schemenhaften Gesicht erkennen könnt, wirkt auf euch nicht in der Weise bedrohlich, als das es euch weiter zu den Waffen greifen lässt, es ist bedrohlich auf eine Art die ihr noch niemals zuvor im Leben erfahren habt.

"Das haben die Herren sehr gut gemacht" tönt euch diese Figur in einem singenden Tonfall entgegen. "So so, es scheint mir, als ob ihr gut mit solchen Dingen umgehen könnt? Damit, dass ihr diesen lästig gewordenen Ort von diesen schmierigen Untoten befreit habt, habt ihr definitiv unsere Aufmerksamkeit gewonnen. Wir bevorzugen unsere Untoten eher von der kontrollierbaren Art. Der Meinung seid ihr doch sicher auch?

Es vergeht eine ganze Weile in der euch diese Person einfach nur weiter grinsend anschaut.

"Nun, vieleicht wärt ihr so nett und würdet uns einen weiteren Gefallen tun? Dann wären wir Quitt und könnten auch über die Kleinigkeit hinwegsehen, dass ihr einige der unseren getötet habt." Das Grinsen im Gesicht der Gestalt erlischt.

"Es gibt eine Totenbeschwörerin in Gloomhaven. Sie bereitet uns in letzter Zeit einigen Ärger, insbesondere da sie Söldner bezahlt, um für sie die Drecksarbeit zu erledigen. Vielleicht habt ihr schon von ihr gehört?

Tötet Jekserah!

Bringt ihren Kopf zu uns und es wird uns leichter fallen euch am Leben zu lassen.“ (8)

### Neuer Ort:

Das Warenlager in Gloomhaven #8 (C-18)

### Party-Erfolge:

Jekserahs Pläne

Dunkles Kopfgeld

### Belohnung:

5 Gold für jeden Charakter.

# # 7 (C-12): Die pulsierende Grotte

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Die Macht der Verbesserung (Global) und Die Händlerin flieht (Global) ABGESCHLOSSEN

### Ziel:

Sammelt alle Schatz-Plättchen ein

### Einleitung:

Vorsichtig betretet ihr den "Schiefen Knochen", und versucht tunlichst zu vermeiden, dass ihr auf zerbrochenes Glass, Nägel oder andere tückische Dinge tretet. Ihr schaut euch im Raum um. Außer den üblichen Trümmern fällt euch nichts Besonderes auf.

Noch bevor ihr nach Hail rufen könnt, erschüttert eine schwere Explosion im Obergeschoss das gesamte Gebäude.

"Seid alle Verdammt!" hört ihr Hails Stimme rufen. "Ich verrichte meine Arbeit in dem am weitest entlegenen, ungastlichsten, heruntergekommensten

Schuppen, und diese grandiosen Idioten schaffen es trotzallem hierher zu kommen und meine Studien zu stören."

Plötzlich erscheint die durchschimmernde Frau vor euch. "Ihr wisst schon, dass eure reine Anwesenheit in diesem Gebäude den Fluss des Äther verändert, und damit unvorhersehbare Strömungen erzeugt werden, die wiederum katastrophale Auswirkungen mit sich bringen, oder?"

Hail schließt ihre Augen und atmet tief ein und aus, wobei sie mit jedem Ausatmen mehr verblast. "Ja, ich hatte zugestimmt euch zu helfen. Ich hatte

gehofft, dass es nur ein schlechter Traum gewesen war, aber das war es nicht, und lässt sich auch nicht mehr ändern. Das Mindeste was ihr für mich allerdings tun könnt, ist mich vorher zu warnen, bevor ihr eintretet."

Sie blickt euch mit eisigem Blick an. "Aber was wollt ihr überhaupt? Lasst es uns schnell zu Ende bringen." Ihr erklärt ihr die aktuelle Lage bezüglich Jekserah, und dass ihr ihr Versteck, in dem sie sich aktuell

aufhält finden müsst.

"Aha, also ein einfache Wahrsagerei? Nun gut, wir können froh sein." beginnt Hail "oder vielmehr habe ich Glück. Denn die Hauptkomponente, die ich benötige, um eine solche Aufgabe durchzuführen, ist Bitterwurz, und gerade letzte Woche habe ich die Letzten verbraucht. Eigentlich hatte ich geplant welche zu besorgen, aber jetzt kann ich stattdessen ja euch schicken, um sie zu holen."

Das ist eine Win-Win Situation für alle! Außer vielleicht für die Waldkobolden, die meine übliche Sammelstelle momentan terrorisieren. Ich hoffe, dass einige von ihnen das nicht überleben."

Ihr bekommt eine kleine Karte in die Hand gedrückt, und durch ein Wischen mit Hails Arm, werdet ihr plötzlich von einer starken Kraft aus der Tür geschoben. "Denkt daran, klingt wenn ihr wieder da seid, und wartet 47

Sekunden bevor ihr eintretet!"

Mittels der Karte gelingt es euch in den vielen kleinen, verbundenen Höhlen nördlich des Dolchwaldes die Orientierung zu behalten. Der Ort wimmelt nur so von Leben, in Form von üppigen, gewaltigen Pflanzen, sowie einigen feindseligen Tieren und Kobolden. Ihr macht euch zum Angriff bereit.

### Sonderregel:

Die Schatz-Plättchen können nur mit einer "Plünder"-Aktion geplündert werden, nicht mit einem normalen Plündern am Ende der Runde.

### Epilog:

Ihr hebt das letzte Gewächs hoch und grabt die Wurzel aus. In der Grotte gibt es noch immer eine Menge feindseliger Kreaturen, aber ihr habt genug Bündel Bitterwurz zusammen, um nun den schnellen Rückzug anzutreten. Schließlich findet ihr euren Weg zur gepflasterten Straße und zurück nach Gloomhaven, zum "Schiefen Knochen".

Ihr klingelt und wartet eine gute Minute bevor ihr den schiefen Eingang betretet. Von Hail ist nichts zu sehen, also ruft ihr nach ihr und wartet. Es dauert länger, als euch lieb ist. Als sie schließlich auf der anderen Seite des kaputten Tresens erscheint, sie sehr überrascht euch zu sehen. "Ist das Bitterwurz, was ihr da habt? Ha, stellt euch nur vor, ich dachte gerade darüber nach mir welches zu holen, nachdem ich festgestellt hatte,

dass ich letzte Woche die Letzten verbraucht habe."

Ihr schaut euch gegenseitig verwirrt an.

"Oh, ich habe euch geschickt, um die zu besorgen, oder?"

Hail kratzt sich am Kopf. "Ach ja, Wahrsagen. Ich erinnere mich jetzt. Gebt mir die Wurzeln."

Ihr gebt ihr die Bündel mit Bitterwurz. "Wie waren nochmal die genauen Details? Jekserah? Valrath Frau, ungefähre Größe? Händlerin, die sich in Nekromantie versucht? Trägt einen roten Umhang und viel Goldschmuck? Das sollte nicht allzu schwer sein."

Hail verschwindet mit den Wurzeln, und ihr beginnt ein schwaches Schlagen aus dem Stockwerk über euch zu hören.

Endlich erscheint Hail wieder vor euch. In ihrer Hand hält sie ein Pergament, welches mit einer dicken, klebrigen Bitterwurz-Paste bestrichen ist. "Hier, für euch. Folgt dem einfach, und ihr solltet euren Weg zu

ihrem Versteck finden."

Zögerlich nehmt ihr die Karte. "Ich hätte die Paste auch abwischen können, aber ich dachte, es gibt dem Ganzen ein wenig mehr Charme." (20)

### Neuer Ort:

Das Heiligtum der Totenbeschwörerin #20 (H-13)

# # 8 (C-18): Das Warenlager in Gloomhaven

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Jekserahs Pläne (Party) ABGESCHLOSSEN und Die Invasion der Toten (Global) NICHT ABGESCHLOSSEN

### Ziel:

Tötet die beiden Inox Leibwachen

### Einleitung:

Auf das Geheiß eures mysteriösen Kontakts, schleicht ihr, im Schutze der Nacht, zu Jekserahs Lagerhaus. Mit etwas Glück gelingt es euch ihre Pläne aufzudecken und sie zu stoppen. Ihr hattet gehofft, dass Lagerhaus nahezu verlassen vorzufinden, stattdessen müsst ihr feststellen, dass es dort nur so von Untoten wimmelt. Immerhin gibt euch dies einen besseren Einblick in ihre Pläne. Mit Sicherheit nutzt sie die Beschwörungs-Schriften, die ihr ihr gebracht habt dazu Untoten innerhalb der Stadtmauern zu beschwören, doch nun ist es an der Zeit sie wieder zur Ruhe zu schicken.

### (1)

Ihr schlagt euch durch Reihen von Lagerregalen mit Fallen und Untoten, und erreicht letztendlich das Hinterzimmer des Lagerhauses, wo ihr nun Jekserah und ihre zwei Inox Leibwachen gegenüber steht. "So, ihr habt euch also dafür entschieden meine Pläne zu durchkreuzen, anstatt mir zu helfen? Ihr werdet eure Entscheidung noch bereuen, wenn ich, gefolgt von einer Legion Untoter, nach Gloomhaven zurückkehre!" Mit unglaublicher Geschwindigkeit dreht sich Jekserah um, rennt von euch weg und springt aus einem Fenster.

Ihr wollt sie verfolgen, doch die beiden riesigen Inox verhindern euren Versuch.

### Epilog:

Nach dem Kampf schaut ihr aus dem Fenster und seht keinen Hinweise auf die geflohene Valrath. Ihr habt ihre Pläne durchkreuzt, zumindest für den Moment, doch nach einer kurzen Besprechung, ist klar, ihr müsst sie zur Strecke bringen, bevor sie ihre Drohungen wahrmachen kann. (13)

"Sie ist außerhalb meiner Reichweite", teilt euch die Stadtwache Argeise mit einem Schulterzucken mit, als ihr sie später befragt. "Wir würden gerne sicherstellen, dass sie keinen weiteren Schaden anrichtet, aber sie hat die Stadt verlassen, und ich werde nicht durch die Wildnis latschen."

"Vielleicht habt ihr mehr Glück bei der Aesther Zaubererin in der Stadt.", schlägt sie euch vor. "Sie kann euch bestimmt den Aufenthaltsort dieser Memme voraussagen, sofern ihr es schafft, dass sie mit euch zusammenarbeitet." (14) (7)

### Neue Orte:

Die pulsierende Grotte #7 (C-12)

Der Tempel des Sehers #13 (N-3)

Die gefrorene Talmulde #14 (C-10)

### Globaler Erfolg:

Die Händlerin flieht

### Belohnung:

+1 Ruf

# # 9 (L-2): Die Diamantmine

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

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 Vermlinge 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 Vermlinge geeignet ist, in eine Höhle voll mit Geröll und ausgesprochen wachsamen Vermling-Bergleuten. Am anderen Ende der Höhle lässt ein Mann in einer dunklen Robe seine Peitsche knallen während er seinen Untergeben einige Befehle zu faucht. Diese richten nun langsam ihre Spitzhacken auf euch.

### Boss Spezial 1:

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

### Boss Spezial 2:

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

### 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 dünsterer und zerknirschter 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)

### Globaler Erfolg:

Die Toten marschieren ein

### Belohnung:

20 Gold für jeden Charakter.

+1 Wohlstand

# # 10 (C-7): Ebene der Elementarkraft

### Verbindung:

Ruinous Crypt - #5

Infernal Throne - #21

### Voraussetzung:

The Rift Neutralized (Global) NICHT ABGESCHLOSSEN

### Ziel:

Tötet alle Gegner

### Einleitung:

Eure Sicht verschiebt sich und wird unscharf um euch herum. Alptraumhaftes Heulen durchbohrt eure Ohren. Ihr fühlt wie eure Gliedmaßen auseinandergezogen werden, als wenn das Universum euch auseinanderzureißen versucht.

Und dann hört es auf. Ihr öffnet eure Augen und seht eure Füße auf festem Untergrund stehen, aber um euch herum wirbeln seltsame elementare Energien – Feuer vermischt sich mit Eis in einer reißenden Kraft. Ihr verschnauft erst einmal und schaut zurück, erleichtert die dunkle Leere zu sehen, ähnlich der welche euch an diesen Ort gebracht hat.

Die Erleichterung ist allerdings nur kurzlebig als eine dröhnende Stimme die knisternde Luft erfüllt.

„Wer seid ihr, die meine Diener erschlagen und in mein Reich eindringen? Diese Kränkung wird nicht unbestraft bleiben!“

Vor euch beginnen die Energien in der Luft vage dämonische Schatten zu formen. Um tiefer in diesen unheimlichen Ort zu gehen, werdet ihr euren Weg erkämpfen müssen.

### Epilog:

Als der letzte Dämon in Sichtweite schreit und sich in Luft auflöst, fällst ihr auf eure Knie, dankbar dass die Angriffe aufgehört haben.

„Sehr interessant.“ Die Stimme erscheint tief in eurem Kopf, mit ihren Worten in euer Gehirn krallend. „Ihr Eindringlinge seid unerwartet mächtig. Ich kann sicherlich eure Kompetenz gebrauchen, um etwas in eurer Dimension zu finden.“

Der rote Fels unter euch grollt und reißt auf und ein feuriger Riss öffnet sich an euren Füßen. „Ich öffne mein Reich für euch. Kommt, lasst mich direkt von-Angesicht-zu-Angesicht zu euch Sprechen.“

Nachdem ihr heute bereits einmal blind Vertrauen geschenkt habt, entscheidet ihr dass ein Zweiter keinen Schaden anrichten wird. Als ihr hinuntersinkt nimmt die Hitze an Intensität zu und kochend heiße Luft wabert von unten hoch, die euren Fall verlangsamt. Ihr landet ziemlich sicher in etwas, das aussieht wie ein unterirdischer Tempel. Vor euch steht eine monströse Kreatur, mit Hörnern und angsteinflößend, einen Dreizack haltend und auf vier Hufen stehend.

Die Stimme hallt immer noch in eurem Kopf wieder. „Mutig und töricht. Ihr werdet mir gute Dienste leisten. Es gibt ein sehr mächtiges Artefakt, das sich in einem vergessenen Tempel entlang des Serpent’s Kiss Flusses befindet. Ihr könnt es für mich zurückholen (22) oder ihr könnt hier und jetzt sterben (21).

### Neue Orte:

Infernal Throne #21 (C-7)

Temple oft he Elements #22 (K-8)

### Gruppen Erfolg:

A Demon’s Erand

# # 11 (B-16): Der Gloomhaven-Platz A

### Verbindung:

Gloomhaven

### Voraussetzung:

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.

„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 Armeeist 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.“

### Sonderregel:

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!“

### 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) „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)

### Neue Orte:

Der Bergpass #16 (B-6)

Die aufgegebene Kanalisation #18 (C-14)

### Globale Erfolge:

Stadtherrschaft: Wirtschaftlich

Das Ende der Invasion

### Belohnung:

15 Gold für jeden Charakter.

-2 Ruf

+2 Wohlstand

„Skullbane Axe“ Design (Item 113)

# # 12 (B-16): Gloomhaven Square B

### Verbindung:

Gloomhaven

### Voraussetzung:

End of Invasion (Global) INCOMPLETE

### Ziel:

Tötet Jekserah

### Einleitung:

Als Jekserah ihren Plan umreißt, merkt ihr wie ihr langsam aus dem Raum zurückweicht. Diese Stadt mit einer Armee von Untoten zu beschützen ist Wahnsinn. Ihr könnt nicht die ganze Macht diesem skrupellosen Necromancer überlassen.

Mitten im Satz schaut Jekserah auf und und hört auf ihren Plan zu erzählen. „Was ist los?“ Sie runzelt die Stirn. „Verliert ihr hier am Ende noch eure Nerven? Ihr habt gerade so viele in meinen Diensten umgebracht. Was machen da noch ein paar mehr?“

Ihr dreht euch schnell um und rennt zur Tür. Ihre Armee ist einfach zu groß, als das ihr es mit ihr ohne Hilfe alleine aufnehmen könntet.

„Dumme Söldner,“ lacht sie hinter euch. „Ich dachte ihr wolltet mir und diesem neuen Wagnis beitreten. Aber wenn ihr lieber wie der Rest des militärischen Abschaums sterben wollt, kann das arrangiert werden!“

Ihr rennt über den Gloomhaven Square zum Ghost Fortress. Wächter halten euch am Tor auf und ihr erklärt hastig die sich anbahnende Gefahr hinter euch. Hektisch zwängt ihr euch an ihnen vorbei, auf der Suche nach dem Hauptmann der Wache.

„Das ist wirklich beunruhigend,“ sagt der Hauptmann nachdem ihr schnell Jekserah’s Plan umrissen habt. „Wir müssen sofort gegen diesen Necromancer vorgehen!“ Die Geräusche von Stahl auf Stahl hallen durch den Raum, gefolgt von Rufen und Schreien der Wächter draußen.

„Sie sind bereits unter uns!“ Die Türen brechen auf und verfaulende Formen der lebenden Toten strömen in den Raum. „Zu den Waffen! Bekämpft sie!“

### Spezielle Regeln:

Alle Wächter und Bodenschützen der Stadt sind Verbündete von euch und Feinde für alle Monster.

### (1)

Die Wellen der Untoten welche auf eure Waffen prallen ebben endlich ab, als ihr Jekserah’s Anwesen erreicht und die Tür eintretet. Ihr seht sie in der Eingangshalle, geschüttelt vor Wut.

„Ihr werdet mich niemals besiegen! Meine Armee wurde zurückgestutzt aber die Toten werden der Brennstoff für mein Feuer sein. Meine Armee ist endlos und ewig während!“

### Boss Spezial 1:

Jekserah beschwört zwei normale Living Bones bei zwei Charakteren, einen normalen und einen Elite Living Bones bei drei Charakteren und zwei Elite Living Bones bei vier Charakteren.

### Boss Spezial 2:

Dies ist wie Boss Spezial 1, außer dass Living Corpses anstatt von Living Bones beschworen werden.

### Epilog:

Jekserah bricht zusammen und das Leben weicht aus ihren Augen. „Ich…“ flüstert sie euch zu. „Ihr habt keine Ahnung was kommen wird…“ (28)

„Sehr ärgerlich.“ Der Hauptmann der Wache kommt hinter euch vor und wischt seine Klinge an seiner Kleidung ab. „So viel unnötiger Tod, frisst uns innerlich auf. Zumindest ist es jetzt endlich vorbei.“

Er schaut von Jekserah‘s totem Körper zu euch. „Hört, ihr habt euch an diesem Tag bewährt. Ohne eure Warnung und ohne eure Stärke wären wir von den Untoten überrannt worden. Wenn ihr Interesse habt, habe ich noch mehr Arbeit für euch.“

„Zuerst einmal, haben wir Berichte aus dem Norden über eine fliegende Kreatur. Die Menschen haben Angst vor Drachen.“ Er schüttelt genervt seinen Kopf. „Ich möchte dass ihr zum nördlichen Pass reist und die Sache untersucht.“ (16)

„Etwas näher an eurem Zuhause, braut sich allerdings einiger Ärger in der Kanalisation unter dem Sinking Market zusammen. Die Brunnen in der Gegend scheinen vergiftet zu sein und die Kanalisation wurde durch Schlangen und empfindungsfähigen Schleim infiziert, was weitere Untersuchungen schwierig macht. Ich möchte dass ihr die Quelle des Gifts ausfindig macht.“ (18)

### Neuer Ort:

Mountain Pass #16 (B-6)

Abandoned Sewers #18 (C-14)

Outer Ritual Chambert #28 (E-4)

### Globaler Erfolg:

End of Invasion

### Belohnungen:

+4 Ruf

“Skullbane Axe” design (Item 113)

# # 13 (N-3): Der Tempel des Sehers

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Keine

### Ziel:

Tötet alle Feinde

### Einleitung:

Ihr hört euch bei einigen eurer Kontakte bezüglich Jekserah's Aufenthaltsorts um, doch ihr erhaltet nicht mehr, als eine seltsame Information durch das Heiligtum der Großen Eiche. Sie besagt, dass es hoch oben in den Wächterbergen einen Tempel gibt, der irgendwelchen unsichtbaren Kräften geweiht ist, die Antworten auf alle Fragen geben, die man ihnen stellt. Doch bevor dies geschieht, müssen Besucher die Reise zum und die Prüfungen im Tempel überleben.

Im Orden der Großen Eiche ist es eine Tradition, dass seine Mitglieder auf eine Pilgerreise zu diesem Tempel entsandt werden, wo sie, konfrontiert mit der Aussicht auf Allwissen, sich dem Stellen einer Frage verweigern, und stattdessen all ihr Vertrauen in die Große Eiche setzen.

Das Heiligtum hat euch die grobe Richtung vorgegeben, und ihr macht euch dorthin auf. Auch wenn der Pfad klar ist, so ist der Weg alles andere als leicht. Ihr riskiert mehrmals Kopf und Kragen beim Erklettern der Felswand zum Tempel. Den rauen Winden und losen Steinen trotzend erreicht ihr letztendlich das Hangende und tretet über die Schwelle in eine große, offene Eingangshalle.

"Entschuldigt, aber ich kann zurzeit keine Gäste empfangen." schalt eine geisterhafte Stimme durch den Raum. "Kommt bitte in zwölf Jahren wieder. Vielleicht ist es mir dann möglich euch Unterkunft zu gewähren."

Bevor ihr Einwände äußern könnt, materialisieren sich vor euch mehrere massive Steinkonstruktionen.

"Ich weiß, ich weiß." sagt die Stimme. "Ihr habt Fragen, ich habe Antworten. Solltet ihr allerdings nicht sofort verschwinden, werdet ihr unglücklicherweise keine Köpfe mehr besitzen, um überhaupt Fragen stellen zu können."

Ihr macht euch kampfbereit. Um nichts in der Welt werdet ihr diesen Hang ohne jegliche Informationen wieder hinunterklettern.

### (1)

Ihr öffnet die Tür zur inneren Kammer, und noch mehr Gegner materialisieren sich vor euren Augen. Fliegende, rote Echsen, Klagegeister, und große, furchteinflößende Bären, die nicht so aussehen, als wären sie glücklich darüber, unvermittelt hier her befördert worden zu sein.

### Epilog:

Als die letzte der Kreaturen stirbt, legt sich eine unheimliche Stille über den Tempel. Ihr ruft, doch die seltsame Stimme antwortet nicht. Ihr beginnt mit euren Waffen gegen die Wände zu schlagen und dabei noch laut zu brüllen, um damit unmissverständlich klar zu machen, dass ihr hier nicht verschwinden werdet, bevor ihr Antworten erhalten habt.

"GENUG!" Die Kraft der Stimme lässt die Erde erzittern. "Wisst ihr, ich könnte euch mit Leichtigkeit umbringen. Aber normalerweise reicht eine Drohung, dass ihr erbärmlichen, unbedeutenden Wesen wieder hinab kraxelt. Jedoch mag ich kein unnötiges Töten, weshalb ich euch ein Handel

vorschlage. Ich werde euch eine einzige Frage beantworten, dafür werdet ihr ohne weitere Vorkommnisse diesen Ort verlassen, und nie mehr wiederkehren."

"Also, was wollt ihr? Große Macht? (15) Großen Reichtum? (17) Oder ist euch der Aufenthaltsort der Totenbeschwörerin, die ihr jagt, wirklich so wichtig? (20)"

### Neuer Ort:

Wählt nur einen der nachfolgenden, freizuschaltenden Orte aus:

Der Schrein der Stärke #15 (B-11)

Die verschollene Insel #17 (K-17)

Das Heiligtum der Totenbeschwörerin #20 (H-13)

# # 14 (C-10): Die gefrorene Talmulde

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Keine

### Ziel:

Tötet alle Feinde

### Einleitung:

Ein Zauberer ist jetzt gefragt, und daher gedenkt ihr, einen zu finden.

Ihr folgt den Berichten über eine Aesther im Kesselviertel und findet euch schließlich vor einer verlassenen und heruntergekommenen Taver­ne wie­der: dem Verbogenen Knochen. Nach dem Öffnen der Tür erscheint euch das Innere genau so, wie es außerhalb angekündigt war: Spinnweben, zerbrochene Barhocker und staubiges, zerbrochenes Glas.

Ihr tretet über die Türschwelle, und eine durchscheinende weibliche Ge­stalt erscheint plötzlich vor euch. „Warum seid ihr an diesen Ort gekommen, Söld­ner? Eure Anwesenheit ist unerwünscht, und ihr stört meine Studien.“

Schnell erklärt ihr den Grund eurer Anwesenheit, und ihr Stirnrunzeln wird finsterer.

„'Oh, seht euch die Aesther-Frau an. Sie kann alle eure Wünsche erfüllen. Alles was sie tun muss ist, mit den Händen zu winken, und unsere wildes­ten Träume werden wahr werden.'“ Sie seufzt frustriert und winkt tat­sächlich mit den Händen. „Lasst mich zufrieden.“

Ihr rührt euch nicht. Sie starrt euch an.

„Nun, anstatt mich zu stören, könntet ihr mir vielleicht helfen. Tut mir einen Gefallen, dann tue ich vielleicht euch einen. So läuft das doch, oder?“ Die Frau dreht sich um und geht auf eine zerstörte Treppe zu, doch nach ein paar Schritten ver­schwindet sie komplett.

„Ich benötige eine Kugel aus der Gefrorenen Talmulde in den Kupfernacken-Bergen.“ Ihre Stimme kommt von direkt vor euch, als ob sie sich gar nicht bewegt hätte. „Bringt sie zu mir zurück und ich könnte euch helfen.“

Eine Karte fällt euch vor die Füße. „Mein Name ist übrigens Hagel. Kehrt nicht ohne die Kugel zurück.“

Es ist einfach, der Karte zu folgen. Tief in den Kupfernacken-Bergen, ver­deckt von Schneewehen, findet ihr den Eingang zu einer dunklen, engen Höhle. Die Wolfsspuren um den Eingang sind beunru­higend, doch festen Mutes dringt ihr ein.

### Sonderregel:

Fügt dem Angriffs-Modifier-Deck jedes Charakters drei (-1) Karten als Szenarioeffekt hinzu.

### Epilog:

Nachdem der letzte eurer Gegner tot ist, nä­hert ihr euch dem Ende des Raumes, wo eine kleine blaue Kugel über dem Boden schwebt. Ihr streckt die Hand aus, um sie zu berühren, und sie fühlt sich kalt an. Wenn man fest zupackt, ist die Kälte fast un­erträglich, doch ihr steckt sie schnell in euren Rucksack und macht euch auf den Rückweg zum Verboge­nen Knochen.

Ihr betretet die verlassene Taverne und ruft laut nach Hagel. Ohne eine Antwort zu erhalten, irrt ihr ziellos umher durch das chaotische Durcheinander dieses Ortes. Ihr fragt euch, wie sie in dieser Umgebung jemals etwas zustande bringt. Als ihr euch der Theke nähert, erscheint Hagel vor euch, in der Hand die Kugel.

„Sehr interessant.“ Sie scheint euch gar nicht zu bemerken. „Ein Riss in unse­rer Ebene, irgendwie eingeschlossen in eine kugelförmige Barriere. Gut, dass ihr das auf dem Weg zurück nicht zerbrochen habt. Möglicherweise wärt ihr di­rekt in eine Ebene reinen Frostes gesogen und zu einem Block gefroren worden, bevor ihr Zeit zum Atmen gefunden hättet. Oder etwas Schlimme­res wäre passiert.“

„Es ist so verworren. Wer hätte die Macht, dies zu tun?“ Hagel geht einen Schritt nach links und verschwindet wieder.

Ihr wartet gefühlte Stunden und nehmt nicht einmal auf den weni­gen Barhockern Platz, die noch nicht auseinandergefallen waren. Ab und an ruft ihr, aber erhaltet keine Antwort.

„Oh, ihr seid noch da.“ Ihr dreht euch um und seht Hagel in der Mitte des Raumes. „Gut, ich würde gerne an euch einen Versuch durchführen, wenn das in Ordnung ist.“ Sie streckt die Hand nach euch aus und ihr fallt rückwärts über einen Tisch, der sogleich in hunderte Stücke zerbricht

„Ach, jetzt zickt mir nicht so herum. Ich bin mir ziemlich sicher, dass es gut ausgehen wird.“

Hagel erklärt, dass sie rohe elementare Macht aus einer anderen Ebene her­beirufen und in einer kleinen Kugel einschließen will, welche dem Be­sitzer verbesserte Fähigkeiten geben würde. Der Einschlussprozess würde jedoch eine Menge Goldmetall erfordern.

„Nun da ihr mir in meinen Bemühungen geholfen habt, sollte ich vermut­lich den Gefallen zurückgeben.“ Hagel räusperte sich. „Also, was war es noch ein­mal genau, was ihr wolltet?“ (7) (19) (31) (43)

### Globaler Erfolg:

Die Macht der Verbesserung

### Hinweise des Übersetzers:

- Es wird kein neues Szenario freigeschaltet. Die angegebenen Nummern sind Szenarien, für die man den Globalen Erfolg „Die Macht der Verbesserung“ benötigt.

- Die Regeln für Verbesserungen sind auf Seite 45ff des Regelbuchs.

# # 16 (B-6): Der Bergpass

### Verbindung:

Die Echokammer #24

### Voraussetzung:

Keine

### Ziel:

Tötet alle Feinde

### Einleitung:

Immer wenn die Leute über echte Drachen sprechen, schütteln sie den Kopf, als ob sie selber nicht glauben können, was sie da gerade 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.

### (1)

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.

### Epilog:

Was haben Inox und Dämonen zusammen gemacht? Und das so weit im Norden? Ihr durchsucht ihre Habseligkeiten nach einer Erklärung. Alles, was ihr findet, sind ein paar krude Krakeleien über eine „Stimme“.

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. (249 Nicht hörbar, doch ihr spürt einen fast unmerklichen machtvollen Drang.

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

### Neue Orte:

Die Echokammer #24 (C-6)

Der Aufstieg zum Icecrag #25 (A-5)

# # 17 (K-17): Die verschollene Insel

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Keine

### Ziel:

Tötet alle Feinde

### Einleitung:

Es befinden sich noch viele unentdeckte Inseln im Nebelmeer. Bei den meisten lohnt es sich auch nicht diese aufzusuchen. Ihr seid trotzdem sehr zuversichtlich, dass sich genau auf jener ein enormer Schatz finden lässt.

Die Reise dorthin ist wenig spektakulär. Ihr folgt den Anweisungen bis ihr am Horizont eine kleine Landmasse entdeckt.

Als ihr näher kommt, merkt ihr, dass die Insel auch nicht wirklich größer geworden ist. Ein einfacher Haufen Erde, spärlich mit Bäumen und großen Felsen bedeckt, ragt dort vor euch aus dem Wasser heraus. Auf der anderen Seite der Insel könnt ihr die Überreste eines Schiffwracks sehen. Ihr geht vor Anker und paddelt das letzte Stück mit euren Beibooten.

Sofort als eure Füße den Sand berühren zischt ein Pfeil nur knapp an eurem Ohr vorbei und ein zweiter streift eurer Bein. Ihr greift sofort zu euren Waffen und seht dabei zahlreiche Vermlinge die emsig durch das Gebüsch huschen. Ihr macht euch für euren Angriff bereit, indes hört ihr das grimmige Brüllen von Bären.

### (1)

Wer konnte ahnen, dass es so viele dieser verdammten Kreaturen auf einer so kleinen Insel gibt? Direkt als ihr ihre Behausung innerhalb des Wracks betretet, könnt ihr noch viel mehr von ihnen ausmachen, die langsam aus den Schatten heraus auf euch zukommen.

Was ihr aber auch zu sehen bekommt, ist das glitzern von Gold. Dieser Stamm hat also tatsächlich ein beachtliches Vermögen auf diesem alten Schiff gesammelt.

### Epilog:

Nachdem ihr dieser Ablenkung in Form durch blitzende Schwerter und schnellen Klauen ein Ende gesetzt habt, könnt ihr in Ruhe das Innere des Wracks weiter untersuchen. Unter Deck entdeckt ihr eine ordentliche Anhäufung von Gold. Ihr habt keine Ahnung was die Vermlinge damit vorhatten, aber ihr wisst schon sehr genau was ihr damit anstellen wollt.

### Belohnung:

25 Gold für jeden Charakter.

# # 18 (C-14): Die aufgegebene Kanalisation

### Verbindung:

Gloomhaven

### Voraussetzung:

Keine

### Ziel:

Tötet alle Feinde

### Einleitung:

Von der Mitte der Stillen Brücke aus macht euch eine Stadtwache auf einen Gitterrost unterhalb der Westseite aufmerksam. „Das ist der beste Weg in dieses Höllenloch. Viel Glück.“

Ihr müsst ein wenig klettern, doch schließlich schafft ihr es herunter zum Gitter, welches der Lauf der vielen Jahre verbogen und zerbrochen hat. Ihr entzündet eine Fackel, begebt euch hinein und folgt ei­nem schmalen Pfad leicht aufwärts, wobei ihr dem Rinnsal brauner Flüs­sigkeit aus dem Weg geht, welches euch entgegenkommt. Nach ein paar Mi­nuten öffnet sich der Pfad in eine Reihe von verzweigenden Gängen.

Ihr blickt umher, um den richtigen Tunnel zu finden, als zischende Ge­räusche durch das Mauerwerk zu euch hallen. Ihr greift nach euren Waf­fen und könnt gerade so mehrere schimmernde Gestalten erken­nen, die sich euch nähern.

### (1)

Ihr navigiert durch die unterirdischen Gänge und erreicht einen großen, offenen Raum mit einer Zisterne in der Mitte. Um diese Zisterne herum steht eine Gruppe von Vermlingen, die aufsehen und in eure Richtung knurren. Dies muss die Ursache des ver­gifteten Wassers sein.

### Epilog:

Die Vermlinge liegen tot vor euch, und ihr dunkles Blut vermisch­t sich mit den Wasserlachen auf dem Boden. Ihr forscht weiter nach, doch ihr könnt keinerlei Gift bei den Leichen finden. Ist es möglich, dass diese Kreaturen nicht die Ursache sind, und stattdessen nur hier wohnten, fern von den Augen der Wache? Am Ende des Raumes öffnen sich große Spalten und weisen einen Gang weiter in die Tiefen. (23)

Und wenn ihr eine Möglichkeit hättet, unter Wasser zu atmen (14) (43), könntet ihr auch die Zisterne betreten und die Quelle so finden. (26)

### Neue Orte:

Die gefrorene Talmulde #14 (C-10)

Die tiefen Ruinen #23 (C-15)

Die uralte Zisterne #26 (D-15)

Das Drachennest #43 (D-4)

# # 19 (M-7): Die vergessene Krypta

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Die Macht der Verbesserung (Global) ABGESCHLOSSEN

### Ziel:

Beschützt Hagel (a), bis sie den Altar (b) erreicht.

### Einleitung:

Ihr wollt was noch einmal tun?“ Hagel blickt euch beide fassungslos an. Ihr habt einen Spalt zur Ebene der Elementaren Macht gefunden, und ihr wollt ihn schließen? Sie seufzt.

Na gut, ich habe ja zugesagt, euch zu helfen.“ Sie wirft die kleine Kugel, die ihr beschafft habt, unablässig auf und ab. „Mal sehen, basierend auf eurer Beschreibung wird es et­was zusätzliche Arbeit erfordern, einen Riss dieser Größenordnung zu schließen. Ich könnte es selber erledigen, aber es würde ein bisschen dauern, und es könnte mühselig werden, wenn wir von der anderen Seite mitten während der Anrufung angegriffen würden. Es wäre viel einfacher, wenn ich ein elementares Rauch­fass hätte, was sich wirklich unheimlich gut trifft, da ich mir für meine Studien sowieso eines zulegen wollte.“

Ich kannte vor vielen Jahren einen mächtigen Elementaristen, der eines besaß. Er ist jetzt tot, doch ich werde euch persönlich zu seiner Krypta führen. Ich rate euch davon ab, selber mit dem Rauchfass herumzuhantieren.“

Nach eines Tages Reise findet ihr ein uraltes, überwuchertes Mausoleum, welches am Rand des Schlangenkussflusses liegt.

Steinbrecher war wirklich ein netter Kerl. Von massiven Felsen erschlagen zu werden ist jedoch nun mal eines der Risiken, wenn man ein Elementarist ist.“ Nachdem ihr die überwuchernden Ranken entfernt habt, betretet ihr die Krypta.

Oh, großartig! sagt sie. „Diese verfluchten Kultisten sind heutzutage überall. Wahrscheinlich suchen sie auch das Rauchfass. Oder sie wollen einfach, dass ihr es nicht bekommt.“

Ihr seht Hagel verwirrt an, und sie zeigt in die Schatten, wo dunkle Gestalten in schwarzen Roben auftauchen.

Du hättest nicht herkommen sollen, Geistergesicht“, sagt eine von ihnen.

Ach“, seufzte Hagel. „Erledigt diese Einfaltspinsel schnell. Sie langweilen mich jetzt schon.“

### Sonderregeln:

Fügt dem Angriffs-Modifier-Deck jedes Charakters drei "Verflucht" Karten als Szenarioeffekt hinzu.

Hagel (a), die durch einen Zahlenmarker repräsentiert wird, hat 4+(2xL) Trefferpunkte. Sie ist für euch ein Verbündeter und ein Feind für alle anderen Monstertypen. Sie handelt in jeder Runde mit der Initiative 99 und führt „Bewegung 2“ (MOVE 2) in Richtung des Altars (b) aus, wobei sie bei Bedarf Türen öffnet und Fallen auslöst. Das Szenario ist gewonnen, wenn sie ihren Zug in einem Hex benachbart zum Altar beendet. Wenn Hagel stirbt, ist das Szenario verloren.

### (1)

Die verfluchten Untoten geben keine Ruhe. Als ihr die Tür in den nächsten Raum eintretet, hört ihr weiteren Aufruhr vom Eingang der Krypta. „Es sind noch mehr hinter uns“, ruft Hagel.

### Sonderregel:

Setze einen normalen Kultisten bei zwei Charakteren, oder zwei normale Kultisten bei drei oder vier Charakteren an Position (c) ein.

### (2)

### Sonderregel:

Setze einen normalen Lebendigen Geist bei zwei oder drei Charakteren, oder zwei normale Lebendige Geister bei vier Charakteren an Position (d) ein.

### (3)

### Sonderregel:

Setze einen normalen Lebendige Knochen bei zwei Charakteren, oder zwei normale Lebendige Knochen bei drei oder vier Charakteren an Position (e) ein.

### Epilog:

Hagel bewegt sich nach vorne und ergreift das Rauchfass. Sie hebt es an und spricht ein paar Worte in einer unbekannten Sprache. Feuer stiebt hervor und verbrennt die restlichen Untoten zu Asche.

Hagel erlaubt sich ein minimales Lächeln. „Nun, wo wir dieses Ärgernis be­seitigt haben, sollten wir mit dem amüsanten Teil beginnen. Zeigt mir, wo sich dieser Riss von euch befindet.“ (27)

### Neuer Ort:

Der verheerende Spalt #27 (E-6)

### Party-Erfolg:

Steinbrechers Rauchfass

### Belohnung:

+1 Wohlstand

# # 20 (H-13): Das Heiligtum der Totenbeschwörerin

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Der Händler flieht (Global) ABGESCHLOSSEN

### Ziel:

Tötet Jekserah

### Einleitung:

Eine Sache ist sicher: Ohne Hilfe hättet ihr niemals Jekserah's Versteck gefunden. Schon vor Stunden hättet ihr euch hoffnunglos im tiefen Dolchwald verlaufen, wenn ihr nicht die genaue Wegbeschreibung gehabt hättet.

Nach zahllosen Biegungen und Kurven entdeckt ihr plötzlich vor euch, überwuchert von Bäumen und Pflanzen, ein altes Mausoleum. Ein großer Baumstamm versperrt fast den kompletten Eingang. Dieses Gebäude muss schon vor langer Zeit erbaut worden sein, und ist über die Zeit wohl in Vergessenheit geraten.

Ihr habt euch an dem Baumstamm, in die dunklen Räume der Gruft, vorbeigequetscht. Nun entzündet ihr eine Fackel und wartet leise ab, ob Geräusche möglicher Bewohner zu hören sind. Es ist nur schwach, aber zu eurer Linken hört ihr etwas Schlurfendes. Ihr nähert euch mit jeder weiteren Steintüre, die ihr öffnet. Dann zeichnen sich vor euch, im Schein der Fackel, die Schatten von lebenden Toten ab. Es scheint, als ob Jekserah hart daran arbeitet ihre Armee wieder aufzubauen.

### (1)

Jekserah hatte hier unglücklicherweise genug Zeit, um die Leichen zu erwecken, doch euren Fähigkeiten sind sie nicht gewachsen. Ihr tretet noch eine letzte Tür ein, dann steht ihr der Totenbeschwörerin persönlich gegenüber.

"Ich weiß nicht, wie ihr mich gefunden habt, aber das macht nichts. Ihr habt fälschlicherweise angenommen, dass ich geflohen bin, weil ich Angst hatte gegen euch zu kämpfen. Doch ich hatte lediglich die Hoffnung noch nicht aufgegeben, dass ihr rechtzeitig zur Besinnung kommt. Es ist wirklich traurig, dass ihr nicht weiter denken könnt, als bis zum Ende eurer Klingen. Alle Leichen, die ihr bisher zerstört habt, werden nun durch eure eigenen ersetzt."

### Boss Spezial 1:

Jekserah ruft bei zwei Spielern zwei normale Lebende Gebeine, bei drei Spielern einen normalen und einen Elite Lebende Gebeine, oder bei vier Spielern zwei Elite Lebende Gebeine herbei.

### Boss Spezial 2:

Ebenso wie Boss Spezial 1, außer dass, statt Lebende Gebeine, Lebende Leichen herbeigerufen werden.

### Epilog:

Jekserah bricht zusammen, das Leben erlicht in ihren Augen. "Ich..." flüstert sie euch zu." Ihr habt ja keine Ahnung, was euch noch erwartet..." (28)

Mit einem Schwertstreich trennt ihr den Kopf von ihrem Körper und beeilt euch diesen elenden Platz, der mit übel zugerichteten Leichen übersäht ist, hinter euch zu lassen. Ihr bringt den Kopf zum Hauptmann der Stadtwache und werdet von ihm für eure erfolgreiche Jagd stattlich entlohnt.

"Falls es euch interessiert, hätte ich evenutell weitere Arbeit für euch." teilt er euch grimmig mit.

"Als Erstes haben wir von den Nördlichen Spähern Kunde erhalten, dass sie große, fliegende Kreaturen gesichtet haben. Sie fürchten es seien Drachen." Dabei schüttelt er verärgert seinen Kopf. "Ich möchte, dass ihr zum Nördlichen Pass aufbrecht und das überprüft." (16)

"Indes scheint sich, ganz in der Nähe, in der Kanalisation unter dem Absinkenden Markt einiges an Ärger zusammen zu brauen. Die Brunnen in der Umgebung scheinen vergiftet zu sein, und die Kanalisation ist von Schlangen und Schleimwesen befallen, was weitere Untersuchungen schwierig gestaltet. Ich benötige euch, um der Ursache des Giftes auf den Grund zu gehen." (18)

### Neue Orte:

Der Bergpass #16 (B-6),

Die aufgegebene Kanalisation #18 (C-14),

Die äußere Ritualkammer #28 (E-4)

### Belohnung:

20 Gold für jeden Charakter.

+2 Ruf

+1 Wohlstand

# # 22 (K-8): Tempel der Elemente

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

A Demon’s Erand (Party) or Following Clues (Party) COMPLETE

### Ziel:

Zerstöre alle Altäre (a)

### Einleitung:

Auf der Suche nach dem uralten Artefakt hat euch euer Weg hierher geführt, zum Tempel der Elemente. Es enthält offensichtlich große Macht, aber mehr als das ist zu diesem Zeitpunkt sehr diffus.

Ihr betretet die verfallenen Steinstrukturen, um selbst nachzusehen worum es bei diesem Theater eigentlich geht.

Als ihr eintretet, fallen euch sofort Zeichen kürzlicher Besucher auf – ein zerbrochener Zweig, Fußspuren im Staub. Ihr nähert euch der Hauptkammer und rüstet euch zum Kampf, als eine Gruppe mit Kapuzen aus dem Schatten heraustreten.

„Ihr seid zu spät, Dummköpfe. Wir kontrollieren jetzt diesen Tempel und seine gesamte Macht dient uns.“

### (1)

Als ihr vom Eingang aus weitergeht, findet ihr einen großen zentralen Raum mit vielen Ausgängen. In der Mitte steht eine weitere Gruppe von Kultisten, die Beschwörungen um ein rötliches Tongefäß vorbereiten, ungefähr die Größe eines Schädels.

„Das Artefakt gehört uns und hat unsere Günstlingskreaturen mächtiger als jemals zuvor gemacht. Ihr könnt nicht hoffen das aufzuhalten was kommen wird. Selbst wenn ihr uns besiegt, wird die Finsternis euer Ende sein.“ Die Kultisten schauen auf und eine Barriere schließt das Artefakt ein.

### Spezielle Regeln:

Jeder Altar (a) hat 4+(CxL) Trefferpunkte. Für jeden Altar der nicht zerstört wurde, unabhängig davon ob dieser aufgedeckt wurde, erhöhen sich die maximalen Trefferpunkte und Angriffswerte aller Dämonen um +1 und ihre Bewegung und Reichweite um +0.5 (aufgerundet). Nahkampfangriffe erhalten keine erhöhte Reichweite.

### Epilog:

Als alle Altäre zerstört wurden, verschwinden die Dämonen und die Schutzbarriere des Artefakts löst sich auf. Ihr nähert euch der Mitte des Tempels und greift nach dem Gefäß, um kurz davor innezuhalten. Ihr fühlt wie eine mächtige Dunkelheit von dem Ding ausgeht und dahinter eine tiefe Traurigkeit.

Dieses Artefakt wurde verdorben und es scheint fast so als sei sie sich dieses Umstands bewusst. Alle diese Gefühle blitzen in deinem Kopf als Warnung auf. Es könnte für großes Übel missbraucht werden, aber würdest du das Böse bekämpfen (36) oder für es kämpfen (35)?

Nach einigen Mühen benutzt ihr dicken Stoff, um das Artefakt in eure Tasche zu stecken. Eventuell wäre es besser wenn ihr es zu einem Zauberer bringt als selbst damit herumzuspielen. (14)(31)

### Neue Orte:

Plane of Night #31 (A-16),

Gloomhaven Battlements A #35 (A-14),

Gloomhaven Battlements B #36 (A-14)

### Globaler Erfolg:

Artifact: Recovered

# # 23 (C-15): Die tiefen Ruinen

### Verbindung:

Gloomhaven

### Voraussetzung:

Keine

### Ziel:

Besetzt gleichzeitig alle Druckplatten

### Einleitung:

Ihr entscheidet euch, die dunklen Gänge unterhalb der Abwasserkanäle zu meistern und dringt im Licht einer Fackel weiter herab. Schließlich führen diese durch marodes Mauerwerk zu aufwändig hergestell­ten Steingängen in ausgesprochen baufälligen Zustand.

Ihr seht, die in einer unbekannten Sprache in die Mauern ge­meißelt sind. Selbst wenn wir ihr die Sprache beherrschtet, wären sie schwierig zu lesen, da viele Steine geborsten sind oder fehlten.

Ihr folgt dem Gang und kommt endlich in einen großen Raum voller zer­störter Maschinerie, die ihr nicht ansatzweise versteht. Ihr erblickt eine Tür auf der gegenüberliegenden Seite, doch als ihr näher tretet, er­schallt ein dröhnendes Ge­räusch im Raum, fast wie ein Alarm. Dann er­wacht die Maschinerie zum Leben, sichtlich mit der Absicht, jegliche Ein­dringlinge anzugreifen. Mit anderen Worten, euch.

### Sonderregel:

Fügt dem Angriffs-Modifier-Deck jedes Charakters drei (-1) Karten als Szenarioeffekt hinzu.

### (1)

Ihr kämpft euch durch den Maschinen­raum und kommt in Korridore, die nach links und rechts abbiegen. Der Alarm er­tönt von beiden Richtungen. Um ihn abzuschalten, müsst ihr euch möglicherweise aufteilen.

### Sonderregel:

Es gibt so viele Druckplatten wie Charaktere. Bei zwei Charakteren existieren die Platten (a), bei drei Charakteren die Platten (a) und (b) und bei vier Charakteren die Platten (a), (b) und (c).

### Epilog:

Nachdem der letzte Schalter gedrückt ist, verklingt der Alarm! Die Lichter auf den Geschüt­zen erlöschen und ihre Rohre zeigten nach unten, als ob sie ruhten. Die Maschine­rie stottert und erstirbt, und die Zahnräder drehen sich nicht mehr. Inner­halb weniger Sekunden sind die Hallen wieder so leblos wie zuvor, und ihr könnt weiter in Ruhe erkunden.

Ihr folgt einem engen Gang auf der Rückseite des linken Raumes, worauf ihr einen Korridor erreicht, der in einem Tümpel brackiger Flüssigkeit en­det. Ihr könnt in der Entfernung schwach ein Licht unter dem Wasser glimmen sehen. Ein kurzes Bad kann euch weiter in diese Unter­grundwelt führen. (26)

### Neuer Ort:

Die uralte Zisterne # 26 (D-15)

### Globaler Erfolg:

Uralte Technologie

### Party-Erfolg:

Durch die Ruinen

# # 24 (C-6): Die Echokammer

### Verbindungen:

Der Bergpass # 16

### Voraussetzung:

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 erhaltet 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 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.

### 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 Geräuch im Sturm und alle Monster werden vernichtet – zerrissen und vom Sturm fortgetragen.

“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 fallt 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.

“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

# # 25 (A-5): Icecrag Ascent

### Verbindung:

Scorched Summit #34

### Voraussetzung:

keine

### Ziel:

Alle Charaktere müssen durch den Ausgang (a) entkommen.

### Einleitung:

Die Copperneck Mountains sind nicht gastlich. Hinter dem Pass wird das Wetter zunehmend schlechter, je weiter ihr in den Norden reist. Eure Bündel werden unerträglich schwer. Ihr seid total durchgefroren. Und dann fang ihr an den Icecrag zu besteigen.

Ohne bislang irgendein Zeichen eines riesigen geflügelten Biests gesehen zu haben, fang ihr euch an zu fragen ob dies alles die ganzen Schwierigkeiten überhaupt wert ist. Mehrere Male überlegt ihr umzukehren und träumt von der warmen Glut der Feuerstelle des Sleeping Lions.

Aber ihr beginnt etwas Seltsames zu hören. Ihr nehmt kreischende Geräusche im Wind wahr. Es ist nicht laut – vielleicht auch nur der Wind, der durch eine schmale Spalte weht. Aber dennoch ist da irgendetwas. Ihr bewegt euch vorwärts und dann sehr ihr die Wölfe. Sie sind direkt bei euch, weißes Fell im Schneegestöber.

### Spezielle Regeln:

Fügt zwei -1 Karten zum ATM jedes Charakters als Szenario-Effekt hinzu.

Eure Flucht ist erfolgreich wenn alle Charaktere entweder auf dem Ausgang (a) stehen oder erschöpft geworden sind, während sie auf dem Ausgang (a) stehen. Wenn irgendein Charakter erschöpft geworden ist, ohne auf dem Ausgang (a) zu stehen, ist das Szenario verloren.

### (1)

Ihr schafft es durch die Wölfe zu kommen, dankbar dass der Schnee euch nicht zu sehr verlangsamt hat. Ihr nehmt an dass der Kampf vorbei ist, aber das Kreischen beginnt erneut, dieses Mal allerdings deutlich näher. Ihr seht durch das Schneegestöber rote Schemen auf euch zu zukriechen.

### Epilog:

Alles in euch möchte aufhören – hinfallen und sich im Schnee ausruhen. Aber ihr wisst genau, dass ihr dann nicht mehr aufstehen würdet. Ihr wisst, dass ihr von den gigantischen roten Klauen in Stücke gerissen werden würdet. Also macht ihr gegen jeden Sinn und Verstand weiter. Bis endlich die Drachen aufhören euch zu verfolgen und der Gipfel des Berges in Sicht kommt.

Der Wind schwächt sich ab als ihr die Bergspitze erreicht. Es ist eine angenehme Abwechslung zu dem vorherigen Beißen und den Schmerzen. Die Luft ist dünn, aber ihr seid jetzt über den Wolken und so ist das Wetter ziemlich friedlich. Das macht es ziemlich einfach die gigantische geflügelte Echse auf den schroffen Felsen liegend zu sehen.

„Willkommen auf meinem Berg, unerschrockene Abenteurer.“ Eine raue Stimme dröhnt von der Kreatur hervor und überrascht euch mit seiner Eloquenz.

„Ich hasse es euch in eine Ecke zu drängen, aber jetzt wo ihr zu mir gekommen seid, von Angesicht-zu-Angesicht, sind eure Optionen unglücklicherweise eingeschränkt. Ich bin gerade nicht besonders hungrig, also könnte ich überzeugt werden euch leben zu lassen, sofern ihr mir in einer kleinen Angelegenheit helft.

„Eine Gruppe von Savvas unterwarft mich in meinem Schlaf und hat meine Flammendrüse entfernt, vermutlich um diese zu studieren. Ich kann diese Beleidigung nicht ungestraft lassen und würde es sehr schätzen, wenn ihr es von ihrer Stadt zurückbringen würdet und dabei so viele von ihnen wie möglich zu töten.“ Der Drache lässt seine Krallen vor Wut auf seinen steinernen Sitzplatz klappern. (33)

„Oder, wenn ihr dem Klischee entsprechen wollt,“ sagt die Kreatur mit einem Seufzen, „könnt ihr mich auch einfach angreifen. Erschlagt den Drachen und rettet die Prinzessin und alles sowas.“

„Außer dass ich keine Prinzessin habe und ich bin kein Drache – nur ein Drache der eine lange Zeit gelebt hat und sein Leben noch nicht heute endet. Also wenn ihr mich angreift werde ich mich wehren und ihr werdet mit großer Sicherheit sterben.“ (34)

### Neue Orte:

Savvas Armory #33 (A-7),

Scorched Summit #34 (A-4),

### Gruppen Erfolg:

The Drake‘s Command

# # 26 (D-15): Die uralte Zisterne

### Verbindungen:

Gloomhaven

### Voraussetzung:

Wasseratmung (Global) oder Durch die Ruinen (Party) ABGESCHLOSSEN

### Ziel:

Reinigt alle Wasserpumpen

### Einleitung:

Das Wasser wird dunkel, schwarz wie ein bewölkter Nachthimmel. Ihr könnt beim Schwimmen eure Hände nicht vor dem Gesicht sehen, doch ihr macht weiter. Nach einiger Zeit erkennt ihr ein Licht in der Ferne. Es benötigt eure gesamte Anstrengung, aber schließlich wird das Licht größer und ihr taucht aus einem übelriechenden Teich auf, dankbar, dass ihr wieder frei atmen könnt.

Die Erleichterung ist jedoch von kurzer Dauer. Der Raum wimmelt von bedrohlichen grünen Massen von Schleimen und Untoten. Ihr schleppt euch auf das trockene Land, schnappt nach Luft und macht eure Waffen für einen weiteren Kampf bereit.

### Sonderregel:

Fügt dem Angriffs-Modifier-Deck jedes Charakters drei "Verflucht" Karten als Szenarioeffekt hinzu.

### (1)

Weiter folgt ihr den Anzeichen der Verderbnis und kommt schließlich in den letzten Raum des Gewölbes. Ihr hofft, dort eure restlichen Gegner schnell zu überwältigen, doch stattdessen werdet ihr von Grauen erfüllt, als ihr der Szenerie von euch gewahr werdet.

Vier Wasserrohre stehen senkrecht im hinteren Teil dieses Raumes, die klares Wasser in die Stadt fördern sollen. An drei dieser Rohre kleben jedoch sich windende schwarze Massen, die das hindurch fließende Wasser vergiften. Als ihr eintretet, lösen sich schwarze Tropfen aus den Massen und verwandelten sich in kleine, knollige Imps mit Mäulern voller Zähne.

Die Horde an Dämonen und Untoten im Raum ist auch nicht gerade ein willkommener Anblick.

### Sonderregel:

Es sind so viele Wasserpumpen wie Charaktere vorhanden, und die Pumpen müssen gereinigt werden, um das Szenario zu gewinnen. Jeder Charakter benachbart zu einer Wasserpumpe kann diese Pumpe reinigen, indem er eine untere Aktion auslässt (und die Karte stattdessen in den Discard-Stapel ablegt). Bei zwei Charakteren sind die Pumpen in den Wasserhexen (a). Bei drei Charakteren sind die Pumpen in den Wasserhexen (a) und (b). Bei vier Charakteren sind die Pumpen in den Wasserhexen (a), (b) und (c). Am Ende jeder Runde beschwört jede Pumpe, die nicht gereinigt wurde, einen normalen Schwarzen Imp.

### Epilog:

Als der Kampf endet, sind die Wände und der Boden noch voller schwarzem Schleim. Nichts davon bewegt sich jedoch mehr, was ein Schritt in die richtige Richtung ist. Jetzt, wo die dunkle Prä­senz fort ist, kann ein einfacher Wischmop ihre Überreste entfernen.

Ihr nähert euch der Rückwand und wischt mit dem Finger irritiert etwas von dem Schmutz weg. Das meiste löst sich leicht, doch ein gipsartiger schwarzer Streifen verbleibt. Neugierig nehmt ihr einen Ärmel und beginnt, größere Bereiche der Mauer freizulegen, wodurch ihr eine Art von Runensprache enthüllt. Nachdem genug gereinigt ist, seht ihr, dass die Rückwand komplett mit Schriftzeichen bedeckt ist.

Die Lettern sind euch unbekannt, doch ihr notiert sie und macht euch zurück in die Stadt auf, wo ihr sie zu einem Sprachenexperten in der Universität bringt.

„Es ist Teil eines Rituals“, sagt ein Brille tragende Quatryl, der eure kru­de Kopie begutachtet. „Mir selbst sind die Spezifika nicht vollständig ver­traut, aber es scheint ein Ritual des 'Welspar', äh, Verder­bens zu sein.“

„Ich glaube, dass eine solche Verderbnis die Verwen­dung einer Durchleitung erfordern würde.“ Der Quatryl sieht sich die Abschrift noch genauer an. „Ah, hier. Etwas, das als 'das Artefakt' bezeichnet wird, welches sich im Tempel der Elemente befindet.“

Der Quatryl eilt hinüber zu einem Bücherregal, wel­ches vor Texten überquillt. „Ah, interessant. Ich habe davon gehört.“ Er verschwindet hinter einem großen Stapel von Wälzern.

„Ja! Der Tempel der Elemente.“ Sein Kopf taucht über den Büchern wieder auf. „Der Tempel der Ele­mente soll das Gefäß der Elemente beherbergen, ein uraltes mächtiges Artefakt, welches den elementaren Residuen um uns Gestalt und Macht geben kann.“

„Das Buch sagt, dass der Tempel gar nicht weit von hier weg ist - irgendwo hinter der Abzweigung im Schlangenkussfluss. Falls ihr der Verderbnis auf den Grund gehen wollt, solltet ihr dort anfangen.“ (22)

### Neuer Ort:

Der Tempel der Elemente #22 (K-8)

### Party-Erfolg:

Den Hinweisen folgen

### Belohnung:

10 Gold für jeden Charakter

+1 Ruf

+2 Wohlstand

# # 27 (C-6): Verdorbener Riss

### Verbindung:

keine

### Voraussetzung:

Artifact: Lost INCOMPLETE (Gloabal) and Stonebreaker’s Censer (Party) COMPLETE

### Ziel:

Beschütze Hail (a) für zehn Runden

### Einleitung:

Auf dem Rückweg von den verdorbenen Krypten, scheint Hail fast glücklich zu sein, während sie mit euch durch den Matsch stapft, begierig dabei zu helfen die Dämonen und Untoten zurückzuschlagen.

„Es ist so lange her, seit ich außerhalb von Gloomhaven gewesen bin“, sagt sie das Elementare Räuchergefäß vor- und zurückschwingend, während sie geht. „Die Stadt ist notwendig für meine Studien, aber es fühlt sich gut an sich eine kleine Auszeit zu gönnen und diese Gegend zu bereisen. Und dieses Mal auch mit so viel weniger Gefahren.

Ihr schaut die Aesther fragend an. „Selbstverständlich, Kultisten und Dämonen sind keine besonders freundlichen Begegnungen, aber als ich das letzte Mal diese Länder bereist habe…nun, das ist etwas über das ich geschworen habe nie wieder zu sprechen.“

Hail wird immer schweigsamer bis ihr bei der Krypta ankommt. Die uralten Türen öffnend erwartet ihr teilweise, dass der Ort vor Kultisten und Dämonen wimmelt, aber die Steinhallen sind still und karg wie der Tod. Ihr geht in Richtung der Hauptkammer wo ihr den gigantischen Riss findet, der über dem Dämonischen Altar schwebt.

„Nun, ihr habt tatsächlich nicht gescherzt.“, sagt Hail. „Dieses Ding ist eine Schönheit! Der Umfang und die Stabilität – ziemlich beeindruckend!“ Hail geht den Randbereich des Altars entlang, Sand in die Luft werfend und beobachtend wie er fällt.

„Ich bin ziemlich sicher, dass ich ihn schließen kann, dank dieses Räuchergefäßes vom alten Stonebreaker. Ich kann mir allerdings nicht vorstellen dass die Kräfte auf der anderen Seite dieses Risses allzu glücklich darüber sein werden.“

Hail hebt das Räuchergefäß mit einem Arm über ihren Kopf und stößt den Anderen bis zu ihrem Ellenbogen in den Riss. Kommt zusammen meine Damen und Herren! Das wird eine mörderische Feier.“

### Sonderregel:

Hail (a), wird durch einen Spielstein mit einer Zahl repräsentiert und besitzt 4+(2xL) Trefferpunkte. Sie ist eine Verbündete für euch und ein Gegner für alle Monster. Sie hat eine Initiative von 99, bezüglich des Monsterfokus. Wenn Hail getötet wird, ist das Scenario verloren.

Am Ende der *ersten* Runde entsteht ein Dämon auf Hex (b). Am Ende der *zweiten* Runde entsteht ein Dämon auf Hex (c). Am Ende jeder weiteren Runde, entstehen zwei unterschiedliche Dämonen bei (a) und (e) am Ende jeder ungeraden Runde und (b) und (c) am Ende jeder ungeraden Runde.

Die Dämonenarten erscheinen in folgenden Zyklen von Night Demon, Wind Demon, Frost Demon, Sun Demon, Earth Demon, Flame Demon und wieder erneut mit Night Demon. Alle Vermehrungen sind *normal* für zwei Charaktere, Wind, Sun, Flame Demons sind *elite* für drei Charaktere. Alle Vermehrungen sind *elite* für vier Charaktere.

### Epilog:

Hail schreit mit einer Intensität auf, die einem die Haare zu Berge stehen lässt. Ihr schaut zu ihr, ängstlich dass mehr Dämonen an euch vorbeigekommen sind und sie angreifen. Stattdessen seht ihr, wie sie ihre Hand aus dem Spalt zurückzieht. Ihr Unterarm ist verdorrt und qualmt.

Als die verkrümmten Finger sich von den chaotischen Energien des Spalts lösen, schwankt dieser und beginnt zu schrumpfen. Es weht ein zunehmend stärkerer Wind in der Kammer und die mit euch kämpfenden Dämonen zeigen zum ersten Mal Angst. Anstatt die Klauen in euch zu graben greifen sie nach dem Steinfußboden, im verzweifelten Versuch nicht in den Spalt gezogen zu werden.

Die Bemühungen sind allerdings nutzlos. Jeder einzelne von ihnen wird in seine Dimension zurückgesogen. Der Riss schrumpft zu einem leuchtenden Punkt zusammen und verschwindet.

Hail bricht zusammen und ihr rennt an ihre Seite. „Ach, kümmert euch nicht um mich“, hustet sie. „ Mir wird es gut gehen. Dieser alte Körper hat viel Schlimmeres gesehen.“

Sie beginnt stark zu husten, das sich bald in Lachen verändert. „Das war wirklich etwas, oder etwas nicht? Wenn es etwas gibt auf das man sich bei euch verlassen kann, dass ist das eine gute Herausforderung. Hier, helft mir hoch. Ich muss sofort nach Gloomhaven zurückkehren. Ich habe viele neue Ideen für meine Forschungen. Zögert nicht jederzeit vorbeizukommen und ich finde eine Möglichkeit mich bei euch passend zu bedanken.“

### Globaler Erfolg:

The Rift Neutralized

### Belohnung:

+1 Wohlstand

100 Gold für jeden (Das Geld muss sofort für Verbesserungen ausgegeben werden!)

# # 27 (E-6): Der verheerende Spalt

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Artefakt verloren NICHT ABGESCHLOSSEN (Global) und Steinbrechers Rauchfass (Party) ABGESCHLOSSEN

### Ziel:

Beschützt Hagel für 10 Runden

### Einleitung:

Auf dem Weg zurück zur Verheerenden Krypta kommt euch Hagel fast fröhlich vor, als sie mit euch durch den Schlamm stapft, begierig, Dämonen und Untote zu be­kämpfen.

„Es ist so lange her, dass ich außerhalb von Gloomhaven war“, sagt sie, wobei sie das elementare Rauchfass beim Gehen hin und her schwenkt. „Die Stadt ist für meine Studien notwendig, aber es ist gut, eine kleine Pause zu machen und wieder über diese Ebene zu reisen. Und dieses Mal mit so viel weniger Gefahr.“

Ihr seht die Aesther fragend an. „Sicher, Kultisten und Dämonen sind nicht gerade freundliche Begegnungen, aber als ich das letzte Mal durch diese Lande reiste... nun, ich schwor, dass ich niemals darüber spreche.“

Hagel schweigt, bis ihr die Krypta erreicht. Als ihr die uralten Tore der Krypta öffnet, rechne­t ihr halb damit, dass sie wieder vor Kultisten und Dämonen wimmelt, doch die Steinhallen sind so still und verlassen wie der Tod. Ihr schreitet zur Hauptkammer, wo ihr den riesigen Spalt über ei­nem dämonischen Altar schwebend vorfanden.

„Nun, ihr habt wirklich nicht gescherzt“, sagt Hagel. „Dieses Ding ist wunderschön! Der Umfang und die Beständigkeit - ziemlich beeindruckend!“ Hagel umrun­det den Altar, wirft Sand in die Luft und sieht beim Fallen zu.

„Ich kann es ziemlich sicher schließen, dank Steinbrechers Rauchfass hier. Ich glaube aber nicht, dass die Mächte auf der anderen Seite dieses Spalts sich darüber freuen werden.“

Sie hebt das Rauchfass mit einem Arm über ihren Kopf und stößt den zweiten ellbogentief in den Spalt. „Hereinspaziert, meine Damen und Her­ren! Dies wird eine verdammt gute Party.“

### Sonderregel:

Hagel (a), die durch ein Zahlenplättchen dargestellt wird, hat 4+(2xL) Trefferpunkte. Sie ist mit euch verbündet und mit allen anderen Monstertypen verfeindet. Sie hat eine Initiative von 99 zum Zweck des Monsterfokus. Wenn Hagel getötet wird, ist das Szenario verloren.

Am Ende der ersten Runde erscheint ein Dämon auf Hex (b). Am Ende der zweiten Runde erscheint einer auf Hex (c). Nach der zweiten Runde erscheinen am Ende jeder ungeraden Runde zwei verschiedene Dämonen bei (d) und (e), und am Ende jeder geraden Runde bei (b) und (c).

Die Art des Dämons rotiert in der Reihenfolge Nachtdämon, Winddämon, Frostdämon, Sonnendämon, Erddämon, Flammendämon und dann wieder Nachtdämon.

Alle eingesetzten Dämonen sind normal bei zwei Charakteren, Wind-, Sonne- und Flammendämonen sind Elite bei drei Charakteren. Alle Dämonen sind Elite bei vier Charakteren.

### Epilog:

Hagel stößt einen markerschütternden Schrei aus. Ihr seht sie an und befürchtet, dass mehr Dämonen sie an euch vorbei verletzt haben. Stattdes­sen seht ihr, wie sie ihre Hand aus dem Spalt herauszieht. Ihr rauchender Unterarm sieht verkümmert aus.

Als ihre verschrumpelten Finger sich aus den chaotischen Energien des Spaltes lösen, wabert er und beginnt zu schrumpfen. Ein starker Wind setzt in der Halle ein, und die euch bekämpfenden Dämonen zeigen das erste Mal Furcht. Anstatt ihre Klauen in euch zu bohren, klammern sie sich am Steinboden fest, um sich gegen den Zug zurück in die Kluft zu stemmen.

Ihre Anstrengungen sind jedoch vergeblich. Allesamt werden sie zurück in ihre eigene Ebene gesogen. Der Riss schrumpft auf einen schimmernden Punkt zu­sammen und verschwindet.

Hagel bricht zusammen, und ihr seid an ihrer Seite. „Oh, kümmert euch nicht um mich“, hustet sie. „Es wird schon gehen. Dieser alte Körper hat weit Schlimmeres gesehen.“

Ihr Hustenanfall wandelt sich bald in Gelächter. „Das war ja mal wirklich was, oder? Bei euch kann ich mir immer einer Herausforderung sicher sein.“

„Hier, helft mir auf. Ich muss sofort nach Gloomhaven zurückkehren. Ich habe viele neue Anregungen für meine Forschung gewonnen. Wenn ihr inter­essante Ideen für Verzauberungen habt, könnt ihr jederzeit bei mir vorbeischauen und ich werde mir etwas überlegen, um mich bei euch zu bedanken.“

### Globaler Erfolg:

Den Spalt neutralisiert

### Belohnung:

+1 Wohlstand

100 Gold für jeden Charakter.

Dieses Gold muss sofort für Verbesserungen ausgegeben werden.

# # 28 (E-4): Die äußere Ritualkammer

### Verbindung:

Heiligtum der Finsternis #29

### Voraussetzung:

Dunkles Kopfgeld (Party) ABGESCHLOSSEN

### Ziel:

Tötet alle Feinde

### Einleitung:

Als ihr die Krypta betretet, seht ihr am Fuß der Treppe ein euch wohl bekanntes Gesicht. Er grinst von einem Ohr zum anderen. "Ah, nun seid ihr endlich da. Erneut möchten wir euch freundlichst für eure Hilfe danken, dass ihr die nerv tötende Totenbeschwörerin außer Gefecht gesetzt habt. Kommt lasst mich euch vorstellen."

Die maskierte Gestalt führt euch durch eine Steintür in einen großen Raum. Dort deutete er auf einen schwarzen, flammenden Riss in der Luft.

"Das", sagt er, wobei er seinen Schwindel nicht verbergen kann "ist unser Meister: Der Gloom. Er wollte euch persönlich dafür danken, dass ihr so viele unserer Brüder getötet und unsere Pläne behindert habt."

Aus dem Riss erscheint eine Gruppe von abscheulichen, aufgedunsenen Leichen, die auf euch zu kommen.

"Ihr seid wertloses Futter!" schreit die Gestalt plötzlich erheitert. "Dachtet ihr etwas ihr könnten so einfach wieder unsere Gunst erlangen? Ihr seid hier um zu sterben! Danach könnt ihr unserer Sache als Leichen dienen, wie der Rest dieser wertlosen Idioten!"

### Sonderregel:

Alle Lebenden Leichen sind zwei Level höher als der Szenario-Level, bis maximal Level 7.

### Epilog:

Ihr lasst vor Erschöpfung eure Waffen sinken. Glücklicherweise scheinen keine weiteren Untoten mehr aus dem Riss zu kommen, auch wenn er selbst noch immer existiert und euch alleine die Präsenz des Gloom Sorgen bereitet.

"Das habt ihr gut gemacht." durchbricht eine kalt, leise Stimme die Stille. Es scheint, als käme sie direkt aus der Dunkelheit vor euch. "Meine Diener mögen nicht in der Lage sein zu vergeben. Aber ich kann es."

"Kommt. Kommt zu mir. Tretet ein in mein Reich. Verbündet euch mit dem Unabwendbaren."

Der Riss ist vor euch. Ihr könnt an seiner Seite kämpfen (29) oder ihr könnt euch umdrehen und diesen Ort verlassen, ohne auf den Ruf des Gloom zu hören.

### Neuer Ort:

Das Heiligtum der Finsternis #29 (E-3)

### Belohnung:

Eine Einladung

# # 30 (N-15): Shrine oft he Depths

### Verbindung:

keine

### Voraussetzung:

The Voice’s Command (Party)

### Ziel:

Plündert alle Schatztruhenkacheln

### Einleitung:

„Also, es gibt eine körperlose Stimme irgendwo tief in den Copperneck Mountains und sie möchte, dass ihr ein Gefäß einsammelt, welches ihr helfen wird der Gefangenschaft zu entkommen?“ Ein Quatryl Bücherwurm der Universität rückt seine Brille zurecht und schaut euch an. „Und ihr wollt ganz genau wissen was diese Stimme ist?“

Er lacht nervös. „Heh, nun gut, ich werde mein Bestes geben. Ich werde mit Ritualen anfangen welche die Stimme von ihrem Wirt trennen wird…“ Der Quatryl schweift in der Mitte des Satzes ab und streicht über einige Buchregale und blättert durch verschiedene Texte.

Ihr entscheidet für einige Stunden zum Markt zu gehen. Als ihr zurückkehrt eilt der Quatryl begeistert auf euch zu.

„Ich habe es gefunden!“ Er fuchtelt mit einem Buch vor euren Gesichtern herum. „Ich habe einige Sackgassen erreicht, bis ich bemerkte dass die Stimme gar nicht losgelöst ist. Sie ist lediglich das Einzige was durch die Barriere dringen konnte, welche sie einsperrt und daraus ergibt sich dass die Barriere selbst aus einer anderen Ebene war, mit hoher Wahrscheinlichkeit vor einer Ewigkeit von den Aesthers geschaffen.

„Also habe ich mich durch alle Texte gegraben, die wir über Aesther Rituale besitzen – was allerdings nicht sehr viele sind. Sie sind sehr verschwiegen, was solche Dinge betrifft – aber ich hatte Glück und fand dieses Buch. Es ist eine genaue Nacherzählung von der Bindung eines Dämons in genau der Copperneck Region, auf die ihr euch bezogen habt. Der Dämon war offensichtlich so stark, dass die Aesther zusätzlich die Hilfe der Savvas und Harrowers benötigten und diese anwarben. Sie behaupten er war mächtig genug, um den ganzen Kontinent zu verwüsten.

„Wenn es euch bittet es zu befreien, rate ich euch dringendst davon ab. Die Genauigkeit des Texts ist zugegeben ein wenig fragwürdig, aber was auch immer die Stimme ist, es gab einen Grund für seine Bindung.“

Schlussendlich hört der Quatryl auf das Buch herumzuwedeln und fängt an durch die Seiten zu blättern. „Wenn ihr die Stimme tatsächlich außerhalb der Höhle hören könnt und eine so starken Einfluss auf euch hat, klingt das so als wenn die Barriere schwächer wird, warnt der Autor.

Es gibt offensichtlich ein Zepter das man dazu verwenden könnte, um das Bindungsritual wieder zu stärken. Allerdings schreibt der Autor dass das Zepter zur sicheren Verwahrung auf einer Insel entlang der südlichen Küste aufbewahrt wird. Im Text ist eine einfache Beschwörungsformel enthalten, um die Tür des Schreins zu öffnen.“

Zwei Tage später steht ihr vor der verfallenen Struktur, die jetzt halb versunken ist in der von Wasser bedeckten Erde. Ihr sprecht einige Worte in einer fremden Sprache und die Tür öffnet sich knarrend. Ihr habt das starke Gefühl, dass die Tür nicht das Einzige zwischen euch und dem Zepter ist.

### Sonderregel:

Schatztruhenkacheln können nur mit einer Plündern-Aktion geplündert werden. Sie können nicht durch eine normale Aktion „Plündern am Ende der Runde“ geplündert werden.

### Epilog:

Ich greift euch das Zepter und das gesamte Gebäude fängt an heftig zu beben. Eine dunkle Energie bricht hervor und durchstößt die Oberkörper aller euch noch angreifenden Monster. Sie fallen tot zu Boden und das Beben endet.

Als ihr wieder auf die Füße kommt, durchdringt ein stechender Schmerz eure Köpfe.

„Ihr seid in die Irre geführt worden.“ spricht die Stimme in eurem Kopf. „Bringt auf keinen Fall das Zepter zu mir! Wenn ihr mich befreit, garantiere ich euch keinen Schaden zuzufügen. Aber das Gleiche kann ich euch nicht versprechen, wenn ihr euch mir mit dem Zepter nähert. Was auch immer ihr denkt das ihr tut, damit liegt ihr falsch.“

Genauso schnell wie die Stimme erschien, hört auch der Schmerz auf. Ihr festigt euren Griff um das Zepter und rennt aus dem Schrein, begierig es zur Echo Chamber zu bringen und die Stimme zum Verstummen zu bringen. (42)

### Neuer Ort:

Realm of the Voice #42 (C-5)

### Gruppen Erfolg:

The Scepter and the Voice

### Belohnung:

10 Gold für jeden Charakter

# # 32 (L-11): Der verdorbene Wald

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

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:

Die Waffenkammer der Savvas #33 (A-7)

Das uralte Verteidigungsnetzwerk #40 (F-12)

# # 40 (F-12): Ancient Defense Network

### Verbindung:

Timeworn Tomb #41

### Voraussetzung:

The Voice’s Command (Party) and The Voice’s Treasure (Party) COMPLETE

### Ziel:

Steht gleichzeitig auf beiden Druckplatten (a)

### Einleitung:

„Es ist nur noch ein Gefäß übrig.“ ruft euch die Stimme zu. „Wir sind so nah dran.“

„Die letzte Gruppe, die mich eingesperrt hat, war eine Gilde aus Menschen, die vor langer Zeit gestorben sind. Selbst ihre Gräber sind in diesem Zeitalter nicht mehr bekannt.“

„Aber ich weiß es. Ich weiß alles.“

Visionen einer Gruft füllen euren Kopf. Sie ist voller Fallen und anderen tödliche Apparate. Irgendwie habt ihr das Wissen wo es zu finden ist, tief unter dem östlichen Copperneck.

„Das Gefäß wurden zusammen mit dem Kopf der Gilde begraben, in einer Gruft entworfen um alle zu töten, die dumm genug sind in sie einzudringen.“ sagt die Stimme. „Dies wird eure schwerste Aufgabe. Bevor ihr die Grabkammer überhaupt betreten könnt, müsst ihr das darum erbaute Verteidigungsnetzwerk deaktivieren.“

„Ich kann euch den Weg hinein zeigen. Sobald ihr drin seid, müsst ihr euch aufteilen und gleichzeitig eine Reihe von Schaltern auf gegenüberliegenden Seiten des Panzerhandschuhs des Schmerzes aktivieren. Sie dachten die Geheimnisse vor mir verstecken zu können, aber da haben sie sich geirrt.“

Tatsächlich könnt ihr den Eingang zur Gruft in einer Höhle tief unter dem Berg finden. Ihr lasst euch in die Ruine herunterfallen und sofort füllt ein plärrender Alarm den gesamten Raum aus. Der ganze Raum leuchtet in rotem Licht auf und eine Anzahl von Mumien beginnt sich zwischen euren Füßen zu bewegen und zu erheben.

### Sonderregeln:

Fügt dem ATM eines jeden Charakters drei -1 Karten als Szenario Effekt hinzu.

### Epilog:

Von der anderen Seite des Netzwerkes aktiviert ihr die Schalten in der Reihenfolge, die euch die Stimme gezeigt hat. Genauso schnell der Alarm ertönte, verstummt dieser auch wieder und die Wände des Raumes öffnen sich, um euch zum Eingang zurückzuführen. Dort in der Mitte schiebt sich der Fußboden weg, um eine schmale Leiter freizugeben, die hinunter in die Dunkelheit führt.

„Der Weg in die Grabkammer ist frei,“ sagt euch die Stimme. „Geht jetzt und holt mir zurück was mir gehört.“ (41)

### Neuer Ort:

Timeworn Tomb #41 (F-13)

### Globaler Erfolg:

Ancient Technology

# # 41 (F-13): Timeworn Tomb

### Verbindung:

Ancient Defense Network #40

### Voraussetzung:

The Voice’s Command (Party) COMPLETE

### Ziel:

Alle Charaktere müssen durch den Ausgang entkommen (a)

### Einleitung:

Nachdem ihr die Leiter heruntergestiegen seid, kriecht ihr durch die staubige Gruft. Mit dem ausgeschalteten Verteidigungsnetzwerk sieht alles ruhig aus. Es sollte eine einfache Aufgabe sein, das Gefäß zu holen und von diesem grauenhaften Ort zu verschwinden.

Ihr nähert euch dem Sarkophag in der Mitte der Kammer und es erscheint euch als wenn die Stimme nicht mehr mit euch gesprochen hat, seit ihr die Kammer betreten habt. Ihr denkt nicht weiter darüber nach und greift nach dem Gefäß am Fuße der Steinsärge.

Die unheimliche Stille wird erneut durch den schrillen Ton eines Alarms durchbrochen. Es hallt durch den kleinen Raum wieder und greift eure Ohren an. Aus den schattigen Ecken seht ihr Bewegungen – automatische Schusswaffen entworfen um alle Eindringlinge zu töten.

Ihr werdet zornig auf die Stimme euch nicht vor den zusätzlichen Sicherheitseinrichtungen zu informieren und kanalisiert diese Wut in das was auch immer es braucht um aus dieser Grabkammer lebend zu entkommen.

### (1):

Ihr entkommt aus dem Hauptraum in die Vorkammer. Was gerade noch ruhig war wimmelt jetzt vor Living Corpses derjenigen die vor langer Zeit hier begraben wurden. Und zusätzlich ist auch noch der Rückweg an die Oberfläche versperrt. Ihr schaut euch um, verzweifelt nach einem Ausweg aus dieser Situation suchend, die sich gerade immer weiter verschlechtert.

### Spezielle Regeln:

Baut die Stone Golems oder Ancient Artilleries in diesem Raum erst auf, wenn irgendein Charakter die Druckplatte (b) am Ende seiner Runde belegt. Sobald dies geschehen ist, befolgt die Regeln für das Entstehen von neuen Monstern. Außerdem ist die Tür (2) verschlossen und kann erst geöffnet werden, sobald irgendein Charakter die Druckplatte (b) am Ende seines Zuges belegt.

### (2)

Ihr bahnt euch den Weg durch die jetzt offene Tür und erreicht wieder den Eingang der Gruft. Euch wird bange ums Herz als ihr die schmale Leiter seht, die in eure Freiheit führt. Ihr könnt nur einer nach dem anderen aus dieser Todesfalle entkommen.

### Spezielle Regeln:

Am Ende jeder Runde wird jeder Charakter der auf der Kachel (a) steht von der Karte entfernt und kann nicht mehr beim Szenario mitspielen. Wenn irgendein Charakter erschöpft wird ist das Szenario verloren.

### Epilog:

Mit den mahlenden Geräuschen der Golems, die von Unten widerhallen, klettert ihr aus der Ruine. Erst jetzt kehrt die Stimme zu euch zurück.

„Die mich gefangen genommen haben waren doch schlauer als ich erwartet hatte, befürchte ich. Irgendetwas hat meinen Einfluss blockiert, euch innerhalb der Gruft erreichen zu können. Glücklicherweise wart ihr in der Lage auch ohne meine Hilfe durch die Gefahren zu kommen. Ich freue mich, dass ihr mein Gefängnis gefunden habt und euch entschieden habt die Wesen meiner Befreiung zu sein. Nach dieser langen Zeit werde ich endlich frei sein.“

Mit allen drei Gefäßen im Besitz macht ihr euch auf den Rückweg zur Berghöhle und in die Echo Chamber. Ihr stellt die kleinen irdenen Gefäße in die Mitte der Höhle und wartet.

Es ist erst einmal nur schwer zu erkennen, aber mit der Zeit beginnt ihr ein leichtes Beben im Boden und den Wänden zu bemerken, das immer stärker wird, bis ihr euch fast nicht mehr auf den Beinen halten könnt. Ihr schafft es gerade noch einem großen Fels auszuweichen, der aus der Decke fällt.

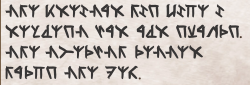
Und plötzlich blitzt ein Licht auf und vor euch schwebt ein wirbelnder grüner Nebel in Form von vielen ineinander verschlungenen Ranken.

„Ich hatte fast vergessen wie es sich anfühlt nicht eingesperrt zu sein.“ Zum ersten Mal hört ihr die Stimme nicht innerhalb eurer Köpfe, sondern von der Figur vor euch ausgehend. „Es ist ziemlich erstaunlich. Ich bin mir sicher, dass ich in nicht allzu langer Zeit das schreckliche Gefühl der Machtlosigkeit vergessen werde.

„Es wird Zeit dieses Reich zu verlassen,“ sagt die Stimme. „Es gibt viel das nach meiner langen Abwesenheit behoben werden muss. Aber zuerst muss ich mich bei euch richtig bedanken. Ich werde mein Ende des Handels einhalten und euch großen Reichtum und Macht gewähren.“

Das grüne Licht breitet sich aus, erleuchtet euch und versorgt euch dabei mit dem wundervollsten Gefühl der Wärme. Und dann ist es plötzlich verschwunden.

Alles was noch da ist, ist ein Steintablett mit merkwürdigen kryptischen Markierungen.



### Globaler Erfolg:

The Voice Freed

### Belohnung:

50 Gold für jeden Charakter

25 Erfahrungspunkte für jeden Charakter

2  für jeden Charakter

+2 Wohlstand

# # 43 (D-4): Das Drachennest

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Die Macht der Verbesserung (Global) ABGESCHLOSSEN

### Ziel:

Tötet viermal so viele Drachen wie Charaktere

### Einleitung:

„Oh je, ihr glaubt, ich könnte euch helfe, 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 wassereigenen elementaren Eigenschaften berücksichtigt...“ Ihre Stimme klingt aus, während sie verschwindet.

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 Dagger Forrest. 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 Werk.

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

Hagel nimmt euch bei eurer Ankunft schweigend die blutigen 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)

Hagel grinst von Ohr zu Ohr. „Ich bin eigentlich sehr zufrieden mit dem Ergebnis. Danke für diese interessante Herausforderung. Nun verlasst mein Haus.“

### Globaler Erfolg:

Wasseratmung

# # 61 (N-11): Der schwindende Leuchtturm

### Verbindung:

Grube der Seelen #62

### Voraussetzung:

“Zeichen der Älteren” - Persönliche Quest

### Ziel:

Plündert 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 schautest 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 Schatzplättchen können nur durch eine Loot-Aktion geplündert werden. Sie können nicht durch das normale Plündern am Ende des Zuges geplündert werden.

### (1)

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.

### 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 entzwei gerissen 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 eine oder andere Weise furchtbar schief.

Uns bleibt nur noch, den versteckten Keller aufzusuchen. (62)

### Neuer Ort:

Die Grube der Seelen #62 (O-11)

# # 62 (O-11): Die Grube der Seelen

### Verbindung:

Der schwindende Leuchtturm #61

### Voraussetzung:

“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 verstümmeltes 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 aufstehen. Welch schreckliches Schicksal auch immer die Menschen hier getroffen hat, ihre Seelen konnten nicht fort von hier. Ihr müsst ihnen zur Ruhe verhelfen.

### Sonderregel:

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).

### (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 hättet nicht hierher kommen sollen! Ich lab 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 erscheint ein Elite-Lebendiger Knochen. Das ist die Hungrige Seele. Die hungrige Seele hat (HxC)/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 Hungrigen Seele, verringert die Hungrige 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.

### Belohnung:

“Zeichen der Älteren” Quest abgeschlossen

Öffne Umschlag „Mond“

10 Erfahrungspunkte für jeden Charakter.

# # 63 (M–1): Die Magmagrube

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Keine

### Ziel:

Tötet alle Feinde

### Einleitung:

Ein aktiver Vulkan wäre sicher nicht Eure erste Wahl um nach Reichtümern zu suchen, aber den Informationen nach, die ihr gefunden habt, scheint es ein geheimes Versteck eines Schatzes auf der Spitze des „Mount Ash“ hoch in den „Watcher Mountains“ zu geben. Neugierig was an so einem unwirtlichen Ort verborgen sein mag macht Ihr Euch auf zu dieser beschwerlichen Reise.

Nach einer Tageswanderung durch die Gebirgsausläufer beginnt ihr euren Aufstieg des respekteinflößenden Vulkans, bei jedem Schritt betend, dass diese riesige Kanne kochender Lava sich nicht ergießt, während Ihr euch auf der Öffnung seines Spunds aufhaltet.

Der Aufstieg war glücklicherweise kurz wenn auch nur auf Grund von vielen Stellen flachen und felsigen Terrains. Ihr erreicht die Spitze in der Hoffnung den Schatz einfach zu finden aber stattdessen entdeckt ihr eine Gruppe primitiver Inox die mit Flammen-Dämonen verkehren. Sie bemerken Euch als Ihr den Bergkamm erklimmt.

Umgeben von Asche und Hitze bereitet ihr euch auf ihren Angriff vor.

### Sonderregel:

Alle Charaktere starten mit „Verwundet“ als Szenario Effekt.

### Epilog:

Der letzte der Inox bricht kreischend vor Euren Füßen zusammen. Auch wenn sie weniger gut ausgerüstet waren zeichnete sich diese Gruppe durch eine fast überirdische Wildheit aus. Und sie kämpften an der Seite von Dämonen? Dieser Gedanke ist wirklich beunruhigend. Es scheint der Einfluss dieser Dämonen wächst und ihr seid froh, dass ihr sie wenigstens ein wenig zurück drängen konntet.

Der Schatz selbst ist natürlich auch nett. Ihr verstaut ihn in Eurem Gepäck und beginnt Euren langen Heimweg.

### Belohnung:

15 Gold für jeden Charakter.

# # 67 (K-2): Die Arkane Bibliothek

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Keine

### Ziel:

Tötet den Arkanen Golem (Arcane Golem)

### 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 Turn 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.”

### Sonderregel:

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 hier hergekommen? Ich habe alles zerstört, was hier zu holen war. Warum zwingt ihr mich euch zu töten?”

### Sonderregel:

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 verblassen 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

### Belohnung:

“Kraftkern” (Gegenstand 132)

# # 81 (V-2): Das Sanktum der Finsternis

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Keine

### Ziel:

Tötet den Farblosen

### Einleitung:

Auf euren Weg zu dem Ort, welcher euch vom Aesther auf der Karte markiert wurde, ziehen dunkle, bedrohliche Wolken auf. Ein leichter Regenschauer beginnt sich aus den Wolken zu ergießen als ihr die Nähe des im Dolchwald versteckten Tempels erreicht.

Das Gebäude scheint verlassen, aber sobald ihr eingetreten seid, werdet ihr einem unglaublichen Spektakel gewahr. Über euch erstreckt sich ein im Zwielicht gefangener Himmel. Sowohl Sonne als auch Mond strahlen gleichzeitig von oben auf euch herab und tauchen den Raum in ein seltsames goldenes und schwarzes Glühen. Nachdem sich eure Augen an den unüblichen Anblick gewöhnt haben, bemerkt ihr schnell, dass ihr hier nicht willkommen seid, Dämonen aus Licht und Schatten nähern sich euch.

### Sonderregel:

Am Anfang jeder Runde werden sowohl der Licht als auch der Dunkelheit Elementarmarker auf die starke Spalte verschoben und alle anderen Elementarmarker auf die inaktive Spalte verschoben.

In der ersten Schatztruhe befindet sich der Kristall des Morgengrauens und in der zweiten Schatztruhe die Sphäre der Abenddämmerung. Beide Gegenstände sind spezielle Questgegenstände, welche für dieses Szenario nützlich sein könnten.

### (1)

Nachdem ihr endlich die Wachen der Eingangshallen besiegt habt, erreicht ihr eine massive Tür, welche in das innerste Sanktum des Tempels führt. Nach einem kurzen Atemholen, bereitet ihr euch auf die letzte Anstrengung vor und öffnet die Tür. Eure Augen sind im ersten Moment stark geblendet von glühendem Licht und nach kurzem Blinzeln bemerkt ihr, dass gleichzeitig eine undurchdringliche Finsternis in diesem Raum herrscht, in der ihr nur wage Schemen ausmachen könnt. Nach einer kurzen Weile zeichnen sich zwei Dämonen ab, die einen Savvas flankieren. Des Wesens Aushöhlung in der Brust erstrahlt in goldenen und schwarzen Energien. Normalerweise sind Savvas nicht in der Lage diese Elemente zu meistern und wie es aussieht, hat dieses Unterfangen das Wesen in den Wahnsinn getrieben.

### Sonderregel:

Wenn irgendein Charakter seinen Zug neben dem Altar (A) beendet, kann er entweder den Kristall des Morgengrauens oder die Sphäre der Abenddämmerung aus seinem Inventar abwerfen um dem Farblosen 2xC Schaden hinzuzufügen.

### Boss Spezial 1:

Der Farblose wird unsichtbar, dann wenn möglich, verbraucht er das Dunkelheit Element um einen normalen Nachtdämonen für zwei oder drei Spieler oder einen Elite Nachtdämonen für vier Spieler zu beschwören.

### Boss Spezial 2:

Der Farblose bekommt bis zum Ende der Runde Schild 1 und heilt sich selbst, dann wenn möglich, verbraucht er das Licht Element um einen normalen Lichtdämonen für zwei oder drei Spieler oder einen Elite Lichtdämonen für vier Spieler zu beschwören.

### Epilog:

Mit all eurer verbliebenen Kraft, stoßt ihr eure Waffen tief in die Brust des Saavas und dessen Herzstücke zerbersten in tausend Teile. Plötzlich wird all das unnatürliche Licht und die undurchdringliche Finsternis von den Splittern der Herzstücke angezogen und zu einem Spektrum von Farben verschmolzen die wie eine regenbogenartige Farbexplosion über euch hinweg stürzt während der leblose Körper des Savvas zu Boden fällt.

Das Zwielicht um euch herum löst sich auf, als ihr eure Habseligkeiten zusammensammelt und die Schätze einsackt. Bevor ihr den Tempel endgültig verlasst, schaut ihr noch ein letztes Mal hinauf zur Decke und bewundert das sternenklare Firmament mit Sonne und Mond. Einfach ein eindrucksvoller Anblick.

### Belohnung:

10 Erfahrungspunkte für jeden Charakter.

# # 82 (M-6): Burning Mountain

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Keine

### Ziel:

Opfert ein Artefakt oder entkommt mit allen Artefakten

### Einleitung:

Den Inox Pfad folgend findet ihr die Überreste des Dorfes, heruntergebrannt und zusammengefallen in eine Gletscherspalte. Eine dunkle Wolke hängt über dem Berg direkt hinter euch. Ihr folgt der alten Steinstraße, die sich scheinbar unberührt das verbrannte Gelände emporwindet und an einer mehrere hundert Meter hohen Klippe endet.

Ihr findet ein Paar große Steintüren, die sich warm anfühlen und aufwendig in die Seite des Berges gemeißelt wurden. Sobald ihr durch die Türen getreten seid, seht ihr Becken mit flüssigen Flammen, die den Raum in unheimliches rotes Licht tauchen. Verkohlte Körper von Savvas sind überall verstreut. Die Erde bebt heftig und eine Anzahl von Dämonen richten den Blick auf euch.

### Sonderregel:

Alle Türen sind verschlossen und eine wird sich automatisch öffnen, sobald ein Elite Monster in der Reihenfolge (a), (b), (c), (d), (e) und (f) getötet wurde. Sobald Tür (c) geöffnet wurde, lese (1) vor.

### (1)

Die Savvas versammeln sich zu einem letzten Widerstand in dieser hinteren Kammer. Einige von ihnen liegen in der Gegend herum, ihre Körper geschunden und geröstet. Ein Thron belegt die Mitte des Raums und darauf sitzt der Körper eines majestätischen Savvas, der einen Hammer und einen Helm hält. Eingebrannt in die Wand hinter ihm sind die Worte „Torheit. Das Biest erwacht. Unmöglich die Kraft des Berges zu kontrollieren. Bringt sie zurück und alles wird wieder schlafen.“

### Sonderregel:

Wenn irgendein Charakter seinen Zug neben dem Altar (A) beendet, kann er entweder den Kristall des Morgengrauens oder die Sphäre der Abenddämmerung aus seinem Inventar abwerfen um dem Farblosen 2xC Schaden hinzuzufügen.

### Spezielle Regeln:

Sobald eine Schatztruhenkachel geplündert wurde, kann der Charakter welcher die Gegenstände davon aufgenommen hat, seinen Zug auf (g) enden und eines der Gegenstände aus dem Spiel entfernen um das Szenario zu erfolgreich beenden. In diesem Fall lest Ergebnis A. Andererseits, nachdem ihr alle Schatztruhen geplündert habt, dürfen alle Charaktere zum Eingang zurückkehren und auf einer der Kacheln des Eingangs erschöpft werden. In diesem Fall lest Ergebnis B.

### Ergebnis A:

Ihr werft das Artefakt in die größer werdenden Becken flüssiger Flammen um euch herum. Sie sprudeln und hoch und verschlingen gierig den Gegenstand. Das Rumpeln und Beben, das kontinuierliche Auf und Ab bis zu diesem Zeitpunkt, hört langsam auf. Die Golems hören mit ihren Bewegungen auf und die Dämonen scheinen verschwunden zu sein. Eine Wolke aus Asche hängt immer noch in der Luft als ihr nach Hause wandert. Aber der Berg scheint zu schlafen. Vorerst.

### Belohnung:

+1 Ruf

### Ergebnis B:

Ihr stürzt durch die Steintüren, Hitze und Asche in eurem Rücken. Das Beben des Berges erreicht seinen Höhepunkt als ihr die alte Steinstraße herunterschlittert, die jetzt viele Risse hat. Der Himmel ist schwarz geworden und riesige Felsen kommen die Hänge heruntergepoltert. Ihr schafft es nur knapp nach Gloomhaven zurückzukehren, aber auch hier sind die Zerstörungen des Vulkans zu spüren.

### Belohnung:

-1 Ruf

-2 Wohlstand

# # 93 (N-17): Das versunkene Schiff

### Verbindung:

Keine

### Voraussetzung:

Eine Schatzkarte (Party) ABGESCHLOSSEN

### Ziel:

Tötet alle Feinde

### Einleitung:

Ihr presst die ausgeblichene Karte gegen eure Brust, als wäre es eine Decke, die euch vor den peitschenden Nordwinden schützt. Eine gefühlte Ewigkeit segelt ihr mit eurem kleinen, gemieteten Schiff auf der Suche nach dem vergessenen Schiffswrack die Küste entlang. Vielleicht würde es helfen die Karte noch näher an euch zu halten, um die Diagramme und Zahlen genauer und entschlüsselbarer zu machen?

Als ihr die Hoffnung gerade aufgeben wollt, erhascht ihr am Horizont endlich einen flüchtigen Blick auf die Umrisse einer Insel. Als sie näher kommt, seht ihr eindeutig den Umriss eines ramponierten, gegen die Küste gedrückten Schiffes; halbversunken und kurz davor auseinanderzufallen.

Ihr segelt auf die abgewandte Seite der Insel, wo ein abgelegener und einladender Strand ein sichereres Ankern erlaubt. Die Gedanken welche Schätze euch an Bord des Schiffes erwarten mögen, wärmen euch jetzt gegen den Wind, aber ihr malt euch auch aus, welche Gefahren sie wohl bewachen mögen. Als eure Jolle auf die Küste zufährt, werdet ihr von einem Schwarm Lauerer begrüßt, der sich aus der Brandung erhebt. Wie lange sie euer Schiff wohl schon in der Tiefe verfolgt und auf eine günstige Gelegenheit um zuzuschlagen gelauert haben?

### Sonderregel:

Alle Charaktere starten mit BEWEGUNGSUNFÄHIG als Szenario-Effekt.

### Epilog:

Die Geister scheinen ruhig und die Lurker haben sich zurückgezogen. Ihr habt auf dem Schiff geplündert was ihr konntet und habt es sehr eilig nach Gloomhaven zurück zu segeln, um wieder auf trockenem, warmem Boden zu stehen.

Ihr werft noch einen letzten Blick auf die seltsame Insel und das aufgespießte Schiff und setzt euren Plan in die Tat um.

### Belohnung:

10 Erfahrungspunkte für jeden Charakter.