



REGELBUCH und SZENARIOLEITFADEN

Wichtige Information

Der zentrale Teil dieser Erweiterung ist die Aesther-Prophetin, die ihr in den Charakter-Faltschachteln findet. Sie steht sofort für jede normale Gloomhaven-Kampagne zur Verfügung. Fügt die für die Freischaltung angegebenen Stadt- und Weg-Ereigniskarten aber erst zu den jeweiligen Decks hinzu, wenn ihr im Zuge der Kampagne von Forgotten Circles dazu aufgefordert werdet, einen neuen Prophetin-Charakter zu erstellen. Fügt die zugehörigen Ruhestands-Ereigniskarten erst nach Abschluss von Szenario Nr. 115 hinzu. Die Spieler können auch in die neue Kampagne aus diesem Buch eintauchen, sofern sie Szenario Nr. 51 abgeschlossen haben (die Spieler sollten zudem auch das Stadtarchiv abgeschlossen haben). Spieler, die Szenario Nr. 51 noch nicht abgeschlossen haben, sollten dennoch die folgende Seite zu den neuen Mechaniken der Prophetin lesen.

Spielmaterial

1 Regelbuch/Szenarioleitfaden



1 Charakterfigur



1 Charakter-Tableau



28 Charakter-Fertigkeitskarten



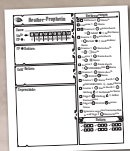
15 Angriffsmodifikator-Karten



2 Charakter-Faltschachteln



1 Charakterblock



5 Charaktermarker



5 Riss-Aufleger



6 Zustandsmarker



23 Monster-Aufsteller



24 Monster-Fertigkeitskarten



7 Monsterwerte-Karten



2 Monsterwerte-Hüllen



12 Standfüße



20 Gegenstandskarten



2 Zufallsabenteuer-Karten



2 versiegelte Umschläge



8 aktualisierte Fertigkeitkarten



4 aktualisierte Spielerreferenzen



31 Ereigniskarten



Weg 2x
Stadt 9x
Riss 20x

1 Aufkleberbogen



Ihr wollt weitere offizielle und von Fans erstellte Gloomhaven-Szenarien?

Besucht die englischsprachige Seite
www.cephalofair.com/gh-extra







Neue Regeln

FOKUS

Manche Monsterfertigkeiten erfordern, dass die Monster ihren Fokus nach anderen Kriterien als der kürzesten Entfernung finden. Folgt erst der angegebenen Priorität und löst etwaige Pattsituationen nach den Standard-Fokusregeln.

REGENERATION



REGENERATION ist ein positiver Zustand. Eine Figur mit REGENERATION wendet zu Beginn jedes eigenen Zugs "Heilung  1" auf sich selbst an (auch unter dem Einfluss von BETÄUBUNG ). Wenn die Figur Schaden erleidet, wird der REGENERATION-Marker entfernt und der Schaden normal angewendet. Verfügt eine Figur zu Beginn ihres Zugs über WUNDE  und REGENERATION, wird REGENERATION zuerst ausgeführt, die WUNDE  entfernt und die Heilung normal angewendet.



RISSE



Risse sind dauerhafte Gebietsaufleger, die die Prophetin erschaffen kann. Auch wenn die Effekte einer Rissfertigkeit in der Regel nur bis zum Rundenende dauern, bleiben sämtliche durch sie erschaffenen Risse auf der Karte und werden durch folgende Rissfertigkeiten ebenfalls aktiviert. Ein Feld mit einem Riss gilt weder als leer noch als negativ. Die Prophetin kann maximal fünf Risse gleichzeitig auf der Karte haben. Um einen sechsten zu platzieren, muss einer der anderen entfernt werden.



TELEPORTIEREN



Teleportieren ist eine Fertigkeit, die eine Figur zu einer bestimmten Position versetzt, ohne die Felder zwischen ihrer aktuellen Position und dem Ziel zu berücksichtigen. Sie zählt nicht als Bewegung  (und kann so auch trotz LÄHMUNG  ausgeführt werden). Sie wird auch nicht von Gegnern, Mauern, Hindernissen oder Geländetypen beeinflusst. Das Feld, zu dem sich eine Figur teleportiert, muss ein gültiges Ziel für diese Figur sein, und alle durch Betreten des Feldes ausgelösten Effekte (z. B. Fallen, gefährliches Gelände oder spezielle Charakterfertigkeiten) werden normal angewendet. Felder in nicht aufgedeckten Räumen sind unzulässig.

MAUERAUFLEGER



Ein Gebietsaufleger mit weißem Rand zählt als **Mauer**. Alle von solchen Auflegern belegten Felder sind Mauern und verhalten sich wie Mauern am Rand von Kartenelementen. Sie blockieren alle Bewegungen, auch Fliegen  oder Springen , und sämtliche Sichtlinien. Sie zählen nicht als Hindernisse.

MISCHELEMENTE



Ein Elementsymbol aus zwei verschiedenen Elementen zählt als ein beliebiges der beiden Elemente, jedoch nicht als beide.

FERTIGKEITSKARTENZEILEN

..... Diese Linien trennen die einzelnen Fertigkeitenzeilen einer Kartenaktion.

EREIGNIS-VORAUSSETZUNGEN

Manche Ereigniskarten haben Voraussetzungen, wie bei Szenarien. Erfüllt eure Gruppe die Voraussetzungen einer Ereigniskarte nicht, zieht einfach eine andere und mischt die nicht gespielte Karte zurück unter die oberen drei Karten des Decks.

VERBESSERUNGEN

Grundkosten für 	Grundkosten anderer Effekte
Teleportieren  40G	Regeneration  50G

Regeneration kann bei jeder Haupt-Fertigkeitszeile verwendet werden, die auf Verbündete oder den Charakter selbst wirkt.

HALT!

Lest den Rest dieses Buchs erst nach Abschluss von Szenario Nr. 51!

FORGOTTEN CIRCLES


Auch Wochen nach der Katastrophe weigert sich Hail, über die Ereignisse in der Leere zu sprechen, aber die Worte des Grauens lassen euch nicht los – sie plagen euch Tag und Nacht. Hail nannte ihn Bastian und Dominic erzählte euch seine tragische Geschichte, aber vieles ist noch unklar. Das Wesen, das ihr bekämpft habt – die Überreste von Bastians früherer Gestalt – war nur ein Gefäß. Was auch immer Besitz von ihm ergriffen hatte, ist unsterblich und sinnt gewiss auf Rache. Allein dieser Gedanke quält euch mehr als alles andere.


Warum macht Hail so ein Geheimnis daraus? Es kann sicher noch etwas getan werden und trotzdem verweigert sie ihre Hilfe. Was macht ihren Schwur so wichtig?

Ihr braucht mehr Informationen, könnt die Ruinen unter der Leere aber nicht mehr betreten. Eine geheimnisvolle Gruppe militanter Menschen, finanziert vom Haus Deslin, hat das Gebiet für private Studien abgesperrt. Sie arbeiten offensichtlich für die Wacht, aber gegen so viel Einfluss könnt ihr nichts ausrichten. Noch nicht.

Die Narben, die ihr davongetragen habt, verheilen viel langsamer als sie sollten. Ihr habt drei schreckliche Kreaturen und das Grauen selbst besiegt, aber wenn ihr eure Augen schließt, seht ihr sie immer noch klar vor euch. Ihr schaudert beim Gedanken an die Schrecken, die noch vor euch liegen. Ihr beschließt, euch erst mal abzulenken und die Erinnerungen an die Vergangenheit sowie die Angst vor der Zukunft mit Glücksspiel und Bier zu betäuben.

Neuer Ort:

Unerwarteter Besuch  (B-13)

Ein Spieler erstellt nun einen neuen Charakter der Klasse „Prophetin“ und fügt die für die Freischaltung angegebenen Stadt- und Weg-Ereigniskarten zu den jeweiligen Decks hinzu. Folgt den normalen Regeln der Charaktererstellung, aber gebt ihr keinen Namen und zieht keine persönliche Quest. Alle nummerierten Szenarien erfordern, dass diese Prophetin gespielt wird, und scheitern, sobald sie erschöpft ist. In manchen Szenarien muss sie auf einem vorgegebenen Feld platziert werden, das mit dem  Symbol gekennzeichnet ist.

Die „Abschnittsverbindungen“ in vielen der folgenden Szenarien führen euch zu den nummerierten Abschnitten dieses Buchs, sobald bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Lest nur die nummerierten Abschnitte, die ihr lesen sollt, und nicht weiter. Öffnet die versiegelten Umschläge erst dann, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Ihr werdet regelmäßig zwischen verschiedenen Abschnitten dieses Buchs hin- und herspringen und wir empfehlen, den Prolog des jeweils gespielten Szenarios mit einem Lesezeichen zu markieren, um ihn später leichter wiederzufinden. Jedes Szenario hat zudem ein „Szenarioziel“. Lest nach Erfüllen dieses Ziels sofort den angegebenen Abschnitt für den Epilog. Spielt die aktuelle Runde nicht zu Ende.

Spezielle Bedingungen für den Handlungsfortschritt

- 2 globale Erfolge „Wissen ist Macht“ erhalten: Lest Abschnitt 27 auf Seite 34
- Globalen Erfolg „Durch das Portal“ erhalten: Lest Abschnitt 33 auf Seite 36
- 3 globale Erfolge „Teile eines Artefakts“ erhalten: Lest Abschnitt 49 auf Seite 41
- Globalen Erfolg „Mechanische Pracht“ erhalten: Lest Abschnitt 62 auf Seite 45
- 2 globale Erfolge „Gefahr gebannt“ erhalten: Lest Abschnitt 118 auf Seite 61

Nr. 96B-13 Unerwarteter Besuch

Verbindungen: Gloomhaven

Voraussetzungen: Ende des Grauens (global) ABGESCHLOSSEN

Ziel: Zerstört die Altäre **(a)**, **(e)** und **(f)**

Prolog:

Ihr mögt die alte, vertraute Atmosphäre, die im Schlafenden Löwen wieder eingekehrt ist. Die Gäste sind unbeschwerter und manch einer spendiert euch sogar eine Runde als Dank dafür, dass ihr diesen Wirbel aus schwarzem Sand aufgehalten habt.

Ihr trinkt gerade eure dritte Runde, als sich an der gegenüberliegenden Wand ein Riss in der Realität öffnet und die Gäste in Angst und Schrecken versetzt. Ihr habt genug solcher Ereignisse gesehen, um zu wissen, dass nichts Gutes folgen kann.

Eine Aesther stolpert durch den Riss. Sie sieht zerlumpt und mitgenommen aus. „Bitte! Ich brauche eure Hilfe!“, ruft sie euch zu. Sie dreht sich um und schließt das Portal, aber ein paar Winddämonen können sich noch hindurchzwängen.

Im Schlafenden Löwen bricht das absolute Chaos aus, als alle Gäste kreischend fliehen. Alle außer euch natürlich. Ihr greift zu eurer Ausrüstung und stürzt euch in den Kampf, doch drei weitere Portale öffnen sich. Weitere Dämonen brechen hervor und zerstören große Teile der Schenke. Falls euch die jähe Unterbrechung eures Abends bis jetzt nicht wütend gemacht hat, seid ihr es nun gewiss.

Sonderregeln:

Die dunklen Korridore **(a)**, **(b)** und **(c)** sind Portale zu anderen Existenzebenen. Alle nicht angrenzenden Portalfelder mit demselben Buchstaben (z. B. **(a)**, **(b)** oder **(c)**) gelten für Bewegungen und die Bestimmung des Fokus als angrenzend, nicht jedoch für Sichtlinien.

Zählt in diesem Szenario die Runden. Beginnend mit der vierten Runde steigt am Ende jeder Runde ein Dämon neben einem Portal ein. Es gilt die Reihenfolge: **(a)** (Frostdämon), **(b)** (Flammendämon), **(c)** (Erddämon) und wieder von vorn.

Bei zwei Charakteren steigen nur normale Dämonen ein. Bei drei Charakteren steigen die Erddämonen als Elite-Variante ein. Bei vier Charakteren steigen die Frost- und Flammendämonen als Elite-Varianten ein.

Abschnittsverbindungen:

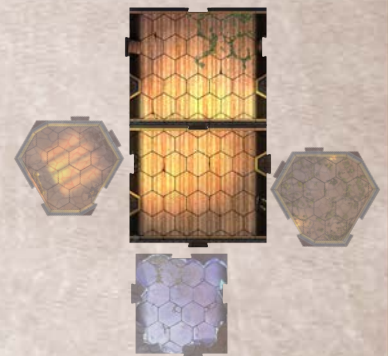
Wenn erstmals ein Charakter Portal **(a)** betritt, lest Abschnitt 34 auf Seite 36. **(b)** betritt, lest Abschnitt 01 auf Seite 27. **(c)** betritt, lest Abschnitt 24 auf Seite 34.

Szenarioziel:

Wenn alle Altäre zerstört sind, lest Abschnitt 38 auf Seite 38.



Aufbau:



Karten:

B4b
C1a
C2b
11a
12b



3x Dunkler Korridor



2x Steinbrocken



Erd-dämon



Flammen-dämon



Frost-dämon



Wind-dämon



1x Schatz



2x Fass



1x Stein



2x Schränkchen



3x Tisch

Voraussetzungen: Keine
Ziel: Erbeutet vier Schätze

Prolog:

Als ihr so weit seid, hält Cassandra einen gezeichneten Gebäudeplan hoch. „Wir besuchen die Kammer des Wissens. In ihren Hallen befinden sich vier Dokumente, die wir finden müssen. Bastian hat unfassbare Mühen auf sich genommen, um alles Wissen der Welt zu sammeln und andere Ebenen zu erreichen. Rückblickend ist der Einfluss des Verderbens leicht zu erkennen, aber damals waren wir blind für seine wahren Motive, selbst als wir seine Methoden kritisierten.“

Sie seufzt und fährt fort: „Die erste Schrift, die wir suchen, ist eine akribische Aufzeichnung der Antriden-Geschichte und ihrer durch Meditation gewonnenen Erkenntnisse. Die zweite stammt von einer großen Biologin, welche die Bausteine des Lebens erforschte, um zu ermitteln, wie bestimmte Eigenschaften vorgegeben werden. Die dritte umfasst technische Studien von Bastian selbst. Sie sollte den Entwurf des Riss-Apparats zeigen, der zum Umbruch führte. Und zuletzt suchen wir einen Atlas der damals bekannten Welt mit den Positionen aller Forschungslabore unseres Volkes, die wir vielleicht besuchen müssen.“

Cassandra hebt ihre Hand und malt seltsame Zeichen in die Luft. Sie bilden komplexe Muster und formen schon bald einen kleinen Riss. Sie vergrößert ihn mit eleganten Gesten, bis das Portal ganz geöffnet ist. „Wir müssen uns beeilen. Das Verderben hat unser Eingreifen zweifelsohne bemerkt, als wir diese Kugeln zerstörten. Es schickt gewiss schon seine Handlanger nach uns aus.“

Ihr durchschreitet das Portal und gelangt in eine pechschwarze Halle. Ihr erleuchtet den Bereich und seht mehrere mechanische Apparaturen, umhüllt von schwarzem Glas. Ihr vermutet, dass jede davon mit einer der vier Türen des Raumes verbunden ist.

„Eine Sache noch“, flüstert Cassandra. „Bastian hat sicher Fallen installiert, um sein Wissen vor unerwünschtem Zugriff zu schützen. Wenn wir zusammenarbeiten, sollte das jedoch kein Problem sein.“

Alle Türen sind verschlossen und können nur gemäß Anweisungen geöffnet werden.

Abschnittsverbindungen:

Wenn erstmals ein Charakter seinen Zug auf Druckplatte

- a** beendet, lest Abschnitt 23 auf Seite 33.
- b** beendet, lest Abschnitt 40 auf Seite 39.
- c** beendet, lest Abschnitt 112 auf Seite 60.
- d** beendet, lest Abschnitt 119 auf Seite 62.

Szenarioziel:

Sobald vier Schätze erbeutet wurden, lest Abschnitt 07 auf Seite 28.

Sonderregeln:

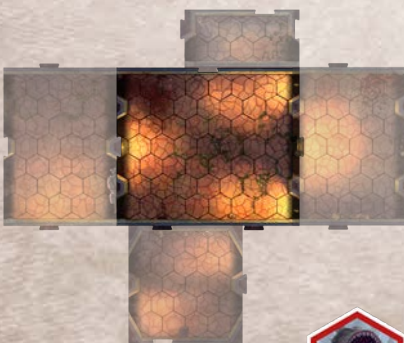
Fügt als Szenarioeffekt je zwei FLUCH-Karten zu den Angriffsmodifikator-Decks aller Charaktere hinzu.



Aufbau:

Karten:

A3b
 E1a
 L1a
 L2b
 N1a



Schwarzwicht



Wandelndes Skelett



Wandelnde Leiche



4x Druckplatte



4x Obsidianglas



2x Mauerabschnitt

Nr. 980-18 Flammenmeer

Verbindungen: Gloomhaven

Voraussetzungen: Keine

Ziel: Rettet einen oder beide Antriden-Berichte, bevor sie verbrennen

Prolog:

Ihr macht euch daran, Informationen zu möglichen Aufenthaltsorten von Antriden-Gelehrten zu sammeln und erfahrt, dass an diesem Abend ein Gesandter aus Übersee eintreffen soll. An der Universität findet eine Art historische Konferenz statt und die Antriden haben sicher bedeutende Literatur von ihrem Kontinent dabei. Cassandra ist sich sicher, dass sie den Umbruch, den Dämonenkrieg gegen die Valrathi und die Gründung der Stadt dokumentiert haben.

Ihr seid auf dem Weg zum Schiff an den neuen Kais, als eine Antride panisch auf euch zu stürmt. „Räuber greifen unsere Flotte an! Sie plündern und verbrennen unsere Fracht! Bitte helft uns!“

„Handlanger des Verderbens!“, sagt Cassandra. „Wir müssen auf der richtigen Spur sein. Schnell, bevor wir verlieren, was wir suchen!“

Auf dem Weg zu den Kais seht ihr einen Haufen Raufbolde mit gezähmten Draken, die Feuer auf die Antriden-Schiffe spucken. Sie setzen der Flotte außerdem mit Kanonen zu. Ihr müsst euch beeilen, um die Flammen zu löschen, die Eindringlinge zu besiegen und so viele Berichte wie möglich zu retten.

Sonderregeln:

Die Elemente B1a und B4a sind das Schiff **a**. Die Elemente B2a und B3a sind das Schiff **b**.

Platziert zu Beginn jeder Runde 1 Schadensmarker neben dem Schiff **a** und **b**. Bei 12 oder mehr Schadensmarkern neben einem Schiff ist der Antriden-Bericht an Bord zerstört. Werden beide Antriden-Berichte zerstört, ist das Szenario gescheitert.

Platziert immer, wenn die antike Artillerie einen Fernangriff machen würde, 1 Schadensmarker neben Schiff **a**. Wenn neben diesem Schiff bereits 12 oder mehr Schadensmarker liegen, platziert stattdessen 1 Schadensmarker neben Schiff **b**.

Die Mauerabschnitte **c** sind die Schiffsgeländer und können weder bewegt noch zerstört werden.

Charaktere, die an einen Brunnen **d** angrenzen, können auf eine obere Aktion verzichten (und stattdessen eine Karte abwerfen), um einen Wassereimer aufzunehmen, der durch einen Wasseraufleger auf dem Charakter-Tableau dargestellt wird. Jeder Charakter kann nur einen Wassereimer gleichzeitig tragen. Mit dem Wasser können später die Flammen auf den Antriden-Schiffen gelöscht werden.

Abschnittsverbindungen:

Wenn erstmals ein Charakter ein an Schiff **a** grenzendes Schiffsgeländer betritt oder die Tür **1** öffnet, lest Abschnitt 04 auf Seite 27.

Wenn erstmals ein Charakter ein an Schiff **b** grenzendes Schiffsgeländer betritt oder die Tür **2** öffnet, lest Abschnitt 32 auf Seite 36.

Szenarioziel:

Wenn der Rechnungsbericht gerettet und der Reisebericht zerstört wurde, lest Abschnitt 59 auf Seite 44.

Wenn der Reisebericht gerettet und der Rechnungsbericht zerstört wurde, lest Abschnitt 55 auf Seite 43.

Wenn beide Berichte gerettet wurden, lest Abschnitt 82 auf Seite 51.

Karten:

A4b
B1a
B2a
B3a
B4a
H3b

Aufbau:



Antike Artillerie



Banditenschützin



Banditenwache



Speidraken



1x Brunnen



4x Mauerabschnitt

Nr. 99B-16 Nachbeben

Verbindungen: Gloomhaven

Voraussetzungen: Keine

Ziel: Tötet alle Gegner und beschützt mindestens vier Zivilisten **a**

Prolog:

„Wir sollten einen Ausflug in die Stadt machen“, schlägt Cassandra vor. „Der Ausbruch der Leere hatte sicher noch mehr Folgen, die uns entgangen sind. Manchmal bleiben solche Dinge unerkannt, aber schon bald wird sich das Verderben weiter ausbreiten. Alles eine Frage von Ursache und Wirkung. Wir müssen es aufhalten.“

Ihr begeben euch zur Leere und beobachtet die Ausgrabungen der Wacht, während Cassandra in Trance vor sich hin murmelt. Schließlich bewegt sie sich nach Osten zum Reisendenviertel. Die Häuser werden zunehmend luxuriöser, bis sie euch schließlich zu den Sekhem-Gärten führt, einem Gewächshaus voller Pflanzen aus der Roten Wüste. Wohlhabende Valrathi-Kaufleute verbringen hier gerne ihre Zeit.

Cassandra läuft eine Weile über das Gelände und murmelt ständig vor sich hin, was ihr einige genervte Blicke von Spaziergängern einbringt. Dann bleibt sie an einer Bank stehen und setzt sich für einen Moment still hin. Ihr überlegt noch, ob ihr euch auch setzen sollt, als sie plötzlich aufsteht und nach Osten zeigt.

„Ja, da ist es“, verkündet sie. Dort, wo sie hinzeigt, ist zunächst nichts zu sehen, doch dann zieht plötzlich ein schwarzer Nebel durch die Gärten auf euch zu und alle Valrathi in der Nähe erstarren mit angstverzerrten Gesichtern. In Kapuzen gehüllte Figuren treten aus dem Nebel, ein seltsames Emblem zielt ihre Roben – zwei horizontale Linien, die einen grob gezeichneten Kreis kreuzen. Sie sprechen vereint einen kurzen Zauber, der albtraumhafte Wesen aus dem Boden beschwört, um die schreckerstarrten Valrathi anzugreifen.

„Sie wollen die Unschuldigen töten!“, klagt Cassandra. „Wir müssen es verhindern!“

Sonderregeln:

Alle Charaktere beginnen mit VERWIRRUNG **?** **a** Wenn erstmals ein Zivilist **a** getötet wird, lest Abschnitt 08 auf Seite 28.

Wenn ein Kultist ein Wandelndes Skelett beschwören würde, beschwört er stattdessen zwei normale Schwarzwichte.

Die Zivilisten **a**, dargestellt durch nummerierte Marker, haben 2x(St+C) Trefferpunkte. Sie gelten als eure Verbündeten und als Gegner aller Monstertypen. Für die Berechnung des Monsterfokus haben sie den Initiative-Wert 50. Wenn fünf oder mehr Zivilisten sterben, ist das Szenario gescheitert.

Abschnittsverbindungen:

Wenn erstmals ein Zivilist **a** getötet wird, lest Abschnitt 08 auf Seite 28.

Wenn ein Charakter die Tür **1** öffnet, lest Abschnitt 100 auf Seite 57.

Szenarioziel:

Wenn alle Gegner getötet wurden und noch genau 4 Zivilisten leben, lest Abschnitt 25 auf Seite 34.

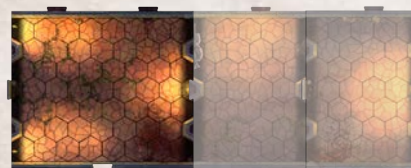
Wenn alle Gegner getötet wurden und noch mehr als 4 Zivilisten leben, lest Abschnitt 16 auf Seite 31.



Karten:

L1a
L2b
N1b

Aufbau:



Schwarzwicht



Kultist



Tiefenschreck



3x Dornen



1x Busch



1x Baumstumpf



1x Tisch



2x Baum

Voraussetzungen: Keine

Ziel: Deckt alle Kartenelemente auf und tötet alle Gegner

Prolog:

Im von euch gefundenen Atlas zeichnet Cassandra die Position einer unterirdischen Werkstatt von Bastian ein – nordwestlich von Gloomhaven im Kupferkamm jenseits des Flüsterflusses. „Es gibt keinen Zugang auf der Oberfläche, also müssen wir anders hinein. Ich muss es vermutlich nicht erwähnen, aber wir werden dort drin auf Wachen und Fallen stoßen.“

Nachdem ihr euch vorbereitet habt, hebt Cassandra die Hände und malt Zeichen in die Luft. Sie öffnet einen Riss im Raum und weist euch an hindurchzugehen. Ihr macht euch bereit für das übliche Chaos von Dimensionsreisen.

Auf der anderen Seite erwartet euch eine lang gezogene Kammer. Vor euch seht ihr einen komplizierten Apparat mit verschiedenen Kolben, Federn und Zahnrädern in einem Zylinder aus dickem Glas, der sich vom Boden bis zur Decke erstreckt. In der Nähe sind zwei damit verbundene Druckplatten. Am anderen Ende der Kammer seht ihr zwei Türen, die ebenfalls von Uhrwerkmechanismen bedeckt sind.

Unzählige Schriftzeichen sind in die Wand geritzt, in der alten Sprache, der ihr schon so oft begegnet seid. Sie wirken jedoch wahllos und ihr erkennt weder Wörter noch Sätze. Links von euch ist eine gläserne Steuerkonsole in den Stein eingebettet. Cassandra nähert sich ihr, wischt den Staub weg und legt ihre Hand darauf.

„Vielleicht ist mein alter Forschungszugang noch aktiv, dann könnten wir auf die Systeme zugreifen“, erklärt sie.

Einige Glyphen um euch herum leuchten blaugrün auf und die Maschinerie unter euch beginnt zu summen, doch dann erscheint eine unheilvolle Nachricht auf dem Bildschirm: „Unbekannte Biometrie. Verteidigungssystem aktiviert. Unbefugte Eindringlinge werden beseitigt.“

„Tja“, seufzt Cassandra, „einen Versuch war's wert. Wir müssen es wohl auf die harte Tour machen.“

Sonderregeln:

Platziert vier nummerierte Marker neben dem Rundenzähler. Damit verfolgt ihr die Anzahl der deaktivierten Zahnräder im Szenario.

Die Steinsäule **a** kann nicht bewegt oder zerstört werden.

Die Türen **1** sind verschlossen und können nur gemäß Anweisungen geöffnet werden. Steht eine Figur in einer Tür, wenn sie sich schließt, erleidet die Figur Fallenschaden und bewegt sich zum nächsten unbesetzten Feld auf Element Fla.

Wenn die Spieler einen bereits zuvor aufgedeckten Raum betreten, wird er nicht zurückgesetzt. Lasst ihn im aktuellen Zustand und platziert einen Schadensmarker neben dem Raum. Alle Charaktere erleiden dann Schaden in Höhe der Anzahl der Schadensmarker neben dem Raum. Liegen 4 Schadensmarker neben einem der Räume, ist das Szenario gescheitert.

Abschnittsverbindungen:

Wenn ein Charakter seinen Zug auf Druckplatte **b** oder **c** beendet, schließt die Türen **1**, zählt die Anzahl der Marker neben dem Rundenzähler und lest den in der Tabelle angegebenen Abschnitt für den aktuellen Raum (s. unten).

Anzahl der Marker	Druckplatte b	Druckplatte c
4	14 auf Seite 30	22 auf Seite 33

Falls keine nummerierten Marker neben dem Rundenzähler liegen, lest Abschnitt 110 auf Seite 60.

Szenarioziel:

Wenn alle Kartenelemente aufgedeckt und alle Gegner getötet wurden, lest Abschnitt 36 auf Seite 37.

Karten:

B2b
B3b
D1a
F1a
11b



Steingolem



2x Druckplatte



1x Steinsäule

Nr. 101 K-9 Verhüllte Krypta

Verbindungen: Dimensionsreise

Voraussetzungen: Keine

Ziel: Zerstört die Quelle der unnatürlichen Finsternis

Prolog:

Ihr zecht eines Abends im Schlafenden Löwen, als sich eine Inox-Hüterin der Eiche nähert. Sie spricht so leise, dass ihr sie kaum verstehen könnt. „Ich habe beunruhigende Neuigkeiten von Kollegen aus dem Süden. Der Schlangenkuss hat sich verdunkelt, das für das Sumpfland so wichtige Wasser ist verdorben. Könnt ihr der Sache nachgehen?“

Ihr schwenkt euren Krug und denkt über ihre Bitte nach, während sie sich mit Cassandra unterhält. Ihr erinnert euch vage an eine verpestete Krypta in dieser Gegend.

„Wir brechen sofort auf“, hört ihr Cassandra entschlossen sagen.

Die Inox dankt euch und verschwindet so leise, wie sie kam. Dann wedelt Cassandra mit der Hand und neben dem Tisch erscheint ein Portal. Ihr folgt ihr widerwillig hindurch, denn eigentlich wolltet ihr noch in Ruhe austrinken.

Auf der anderen Seite findet ihr euch knietief im Siechensumpf wieder, es gießt in Strömen. Ihr beißt fröstelnd die Zähne zusammen, als ihr hinter Cassandra durch den Sumpf stapft und dabei eine unheilvolle Präsenz im Nebel spürt. Schließlich erreicht ihr den halbverschütteten Eingang einer mit Moos überwucherten Krypta, das Dach ist voller Löcher.

Aus dem Gebäude sickert schwarzes Wasser, das schnell in Richtung Fluss rinnt. Ihr schaudert, als eine Welle der sickernden Flüssigkeit in eure Stiefel dringt.

In diesem Moment vernehmt ihr schrille Drakenschreie aus der Krypta. Sie scheinen sich im Eingangsbereich eingemischt zu haben.

Für einen kurzen Moment flammt eine Erinnerung in euch auf. Ihr seht euch wenige Minuten zuvor an der warmen Feuerstelle des Schlafenden Löwen euer Bier genießen.

Sonderregeln:

Fügt als Szenarioeffekt je drei FLUCH Karten zu den Angriffsmodifikator-Decks aller Charaktere hinzu.

Zählt in diesem Szenario die Runden. Zu Beginn jeder Runde erhalten beide Speidraken LÄHMUNG . Sie sind außerdem immun gegen erzwungene Bewegung.

Am Ende jeder geraden Runde steigt je ein Reißdraken bei **a** und **b** ein, wenn der angrenzende Speidraken lebt und nicht BETÄUBT ist.

Bei zwei Charakteren steigen zwei Normalvarianten ein, bei drei Charakteren steigt bei **a** eine Normalvariante und bei **b** eine Elite-Variante ein, und bei vier Charakteren steigen zwei Elite-Varianten ein.

Die Tür **1** ist verschlossen und kann nur gemäß Anweisungen geöffnet werden.

Charaktere, die an einen Stein **c** angrenzen, können auf eine obere Aktion verzichten (und stattdessen eine Karte abwerfen), um ihn auf eine Druckplatte **d** zu SCHIEBEN . Wenn die Druckplatte besetzt ist, kann der Stein nicht darauf bewegt werden.

Abschnittsverbindungen:

Wenn am Ende einer Runde der Stein **c** auf der Druckplatte **d** liegt, lest Abschnitt 64 auf Seite 46.

Szenarioziel:

Wenn die Quelle der widernatürlichen Finsternis zerstört ist, lest Abschnitt 63 auf Seite 45.



Reißdraken



Speidraken



1x Druckplatte



4x Dornen



2x Falle (Schaden)



4x Wasser



2x Baumstamm



2x Stein



2x Nest

Voraussetzungen: Wissen ist Macht (global) 2x ABGESCHLOSSEN

Ziel: Überzeugt oder schüchtert 6+C Einwohner ein, ohne großes Aufsehen zu erregen

Prolog:

Ein Besuch des Velcyll-Hafens ist unvermeidlich. Hunderte von Leuten, Waren und Geheimnisse passieren täglich die Antriden-Hauptstadt, hier findet ihr sicherlich Informationen, die euch dienlich sind. Eine Schiffsreise würde zu lange dauern, also reist ihr wieder durch die Dimensionen.

Dort angekommen seid ihr überwältigt von dem Treiben. Läden und Stände zuhauf an jeder Ecke und ein immenses Gedränge auf den Straßen. Antriden und Quatryls bilden den Großteil der Bevölkerung, man findet aber auch einige andere, euch unbekannte Völker.

Schnell wird euch klar, dass euer guter oder schlechter Ruf so fernab von Gloomhaven kein Gewicht hat. Zu wenige kennen eure Namen, wenn überhaupt. Um herauszufinden, was die Antriden über die Zeit des Umbruchs wissen, könnte mehr nötig sein, als ein paar Prügel zu verteilen. Die Antriden hüten ihr Wissen sorgfältig, daher müsst ihr geschickt vorgehen. Vor allem, weil ihr nicht zu viel Verdacht erregen dürft, sonst wird niemand mehr irgendetwas verraten.

Sonderregeln:

Mischt die nummerierten Marker 1-7 und legt sie verdeckt auf die Felder **a** im Szenario. Sie stellen wichtige Antriden-Einwohner dar. Mischt dann die nummerierten Marker 8-12 und legt sie verdeckt auf die Felder **b** im Szenario. Sie stellen wichtige Quatryl-Einwohner dar.

Alle Einwohner gelten für euch weder als Verbündete noch als Gegner.

An einen Einwohner angrenzende Charaktere können diesen mit einer Angriffs- oder Heilungsfertigkeit anvisieren, um ihn einzuschüchtern (Angriff) oder zu überzeugen (Heilung). In beiden Fällen ignoriert der Charakter Vorteil, Effekte und Reichweite-Werte und zieht einen Angriffsmodifikator. Sein Wert wird dem Fähigkeitsgrundwert hinzugerechnet. Jeder Zustand, der angewendet würde, erhöht den Wert um +1.

Deckt nach Berechnung des Endwerts einer Einschüchterung oder Überzeugung den verdeckten Marker auf und lest die Tabelle rechts. Ist der Endwert höher als der erforderliche Wert laut Tabelle, ist der Versuch

erfolgreich und der Einwohner wird vom Spielfeld genommen. Andernfalls ist der Versuch gescheitert und der Einwohner bleibt dort mit aufgedecktem Marker für weitere Versuche, ihn einzuschüchtern oder zu überzeugen.

Legt bei einer gescheiterten Überzeugung 1 Schadensmarker neben den Rundenzähler. Scheitert eine Einschüchterung, platziert stattdessen 2 Schadensmarker.

Die Schadensmarker neben dem Rundenzähler stellen das durch die Charaktere erregte Aufsehen im Velcyll-Hafen dar. Übersteigt das Aufsehen 12-St, ist das Szenario gescheitert.

Einschüchterungs-/Überzeugungswerte:

Marker	Einschüchterungswert	Überzeugungswert
1	4	4
2	5	3
3	6	2
4	4	3
5	5	5
6	5	4
7	6	3
8	3	5
9	4	4
10	3	6
11	4	5
12	5	4

Abschnittsverbindungen:

Wenn ein Charakter eine Tür öffnet:

- 1**, lest Abschnitt 03 auf Seite 27.
- 2**, lest Abschnitt 21 auf Seite 32.
- 3**, lest Abschnitt 115 auf Seite 61.
- 4**, lest Abschnitt 12 auf Seite 29.
- 5**, lest Abschnitt 105 auf Seite 58.

Szenarioziel:

Wurden 6+C Einwohner eingeschüchtert oder überzeugt, lest Abschnitt 114 auf Seite 60.

Voraussetzungen: Wissen ist Macht (global) 2x ABGESCHLOSSEN

Ziel: Beschützt die Antriden-Karawane (a), bis sie in Sicherheit (i) ist

Prolog:

Cassandra geht ihre Aufzeichnungen zu der Antriden-Karawane durch, die in den frühen Jahren Gloomhavens verschollen ist.

„Ich finde einfach keine weiteren Informationen“, seufzt sie frustriert. „Uns bleibt nur übrig, es selbst zu erleben. Ihre Abreise aus Gloomhaven in Richtung Hauptstadt ist dokumentiert, ich vermute, sie sind irgendwo hier auf der Karte verschwunden oder überfallen worden. Wenn wir sie beschützen, erlangen wir ihr Vertrauen und finden so heraus, was sie transportierten.“

Ihr starrt Cassandra verdutzt an, als sie ihre Habseligkeiten sammelt und einen weiteren Riss öffnet. Ihre Gesten sind komplizierter als sonst, an ihrem Gesicht seht ihr, dass ihr Unterfangen anstrengend ist. Es dauert eine Weile, aber schließlich erscheint vor ihr ein kleiner, weißer Spalt. Sie bemüht sich, ihn zu vergrößern.

„Die Zeit ist nur eine weitere Achse, auf der man reisen kann“, sagt sie, als sie die fragenden Blicke bemerkt. „Mit den geeigneten Mitteln natürlich. Wir müssen am richtigen Ort sein und in den richtigen Fluss des Gewebes tauchen. Wenn wir das tun, sollten wir auftauchen, wann wir wollen. Aber wir wollen auch auf der anderen Achse ankommen, wo wir sein wollen. Das kann leicht schiefgehen ...“

Der Riss ist jetzt groß genug, um einzutreten. Cassandra wirkt äußerst zufrieden, als

sie euch hindurchwinkt. Ihr vermutet jedoch, dass sie unter ihrem Lächeln gespannte Anstrengung versteckt. Ihr beschließt, ihrem Urteil zu vertrauen, und tretet in das Portal.

Alle eure Sinne explodieren, während ihr durch einen endlosen Abgrund stürzt. Erleichterung tritt erst ein, als ihr in Milliarden Einzelbestandteile zerrissen werdet. Seltsamerweise vernehmt ihr auch ohne Ohren einen Schrei – eine Welle des Wahnsinns, die durch eure Bruchstücke rollt. Die Vibrationen werden stärker und ihr verschmelzt wieder zu einer erkennbaren Form. Der Nachhall eines unendlichen Schmerzes durchdringt eure Knochen, als ihr aus der anderen Seite des Risses tretet.

Und der Schrei hält immer noch an. Ihr blickt über eine Graslandschaft und seht Cassandra zusammengekrümmt wimmernd auf einem nahegelegenen Hügel, das Gesicht in den Händen verborgen. Ihr hastet zu ihr so schnell es euch die frisch zusammengesetzten Beine erlauben, aber als ihr sie erreicht, ist sie zitternd zusammengebrochen.

„Die Zeit mag es nicht, wenn man sie manipuliert“, flüstert sie. „Sie hat sich gewehrt, aber ich habe gesiegt.“ Euch fällt auf, dass Cassandra fast völlig durchsichtig geworden ist, als wäre sie kaum noch hier.

„Mir geht es gut“, fährt sie fort. „Ich muss mich nur kurz erholen.“ Ihr sitzt still da und

beobachtet die Straße gen Osten, als sich langsam eine Staubwolke nähert.

Als die Antriden ankommen, grüßt ihr sie freundlich und gebt euch als Wanderer auf dem Weg nach Weißseiche aus, die eine Rast einlegen. Ihr bietet an, sie zu begleiten, was sie argwöhnisch akzeptieren. Ihr kommt nicht sonderlich weit, als die Angriffe beginnen.

Sonderregeln:

Für dieses Szenario gibt es keine festgelegten Monster. Benutzt stattdessen die Monsterkarten aus dem Zufallsabenteuer-Deck und stellt in jedem aufgedeckten Raum, einschließlich des ersten, die Monster nach den Regeln für Zufallsabenteuer auf (siehe S. 50–51 des Regelbuchs).

Zieht die Monsterkarten für die einzelnen Räume nur aus den Karten „des Verderbens“, „des Blutbads“, „der Fluten“, „der Räude“, „der Fäulnis“, „der Stämme“, „des Gifts“ und „der Wildnis“.

Die Antriden-Karawane (a) wird durch einen nummerierten Marker dargestellt und hat $2 \times (C+St) + 3$ Trefferpunkte. Sie gilt als eure Verbündete und als Gegnerin aller Monstertypen. Sie hat in jeder Runde den Initiative-Wert 99, führt „Bewegung“ 2“ in Richtung des sicheren Orts (i) auf Kartenelement M1b aus, öffnet Türen und löst, wenn nötig, auch Fallen aus.

Wenn die Antriden-Karawane stirbt, ist das Szenario gescheitert.

Abschnittsverbindungen:

Wenn die Antriden-Karawane (a) oder ein Charakter eine Tür (b) öffnet, öffnet die andere Tür (b) und lest Abschnitt 09 auf Seite 29.

Szenarioziel:

Wenn die Antriden-Karawane in Sicherheit ist, lest Abschnitt 89 auf Seite 53.

Karten:

C2a
D1b
L1b
M1b

Aufbau:



1x Busch



2x Baumstamm

Voraussetzungen: Wissen ist Macht (global) 2x ABGESCHLOSSEN

Ziel: Beschützt Hail **a**, bis sie die Portale **1**, **2**, **3** und **4** geschlossen hat

Prolog:

Ihr wisst nicht genau, was ihr erwarten sollt, als ihr den Krummknochen betretet. Kaum hat Cassandra die Schwelle überschritten, materialisiert sich Hail direkt vor euch.

„Was macht sie hier?“ Einen solchen Tonfall kanntet ihr von Hail gar nicht.

„Ich bin hier“, beginnt Cassandra, „um demütigst um deine Hilfe zu bitten, Hail.“

Die Magierin lacht zynisch auf. „Oh, interessant, du willst nur meine Hilfe, was? Großartig. Nicht zu fassen, Cassandra. Bittest du mich um Hilfe, so wie das Wissenschaftskollektiv dich bat, ihnen zu verraten, was Bastian in seinem Labor treibt und du dich geweigert hast, sein Vertrauen zu brechen? Oder bittest du mich um Hilfe, wie nach dem Umbruch, als wir alle zusammenarbeiten wollten, um Bastians Taten rückgängig zu machen, und du stattdessen irgendeiner verrückten Vision folgen wolltest?“

„Ich leugne meine Verantwortung für das Geschehene nicht“, sagt Cassandra sanft. „Es lastet seit Tausenden von Jahren auf mir.“

„Es lastet seit Tausenden von Jahren auf uns allen! Die Last deiner Fehler erdrückt mich und das Letzte, was ich brauche, ist, dass du hierher kommst und dich in das Einzige einmischst, was mir geblieben ist, also ...“

„Das Verderben hat noch Pläne für uns!“, fleht Cassandra. „Hasse mich, so viel du willst, aber wenn du uns nicht hilfst, wird die Schuld an der Zerstörung auch auf dir lasten! In deinem Zorn wirst du zu dem, was du hasst.“

Lange herrscht Schweigen. Hail starrt euch wütend an. „Was wollt ihr?“, fragt sie schließlich.

Cassandra atmet erleichtert auf und erklärt die mögliche Präsenz eines neuen Risses; jedenfalls glaubt ihr, das zwischen all den

Fachbegriffen herauszuhören. Die beiden Aesthern diskutieren etwa eine halbe Stunde lang und gegen Ende wirkt es fast so, als habe Hail, angespornt von einem neuen Problem, das es zu lösen gilt, ihren Groll vergessen. Fast.

Ein Plan wird ausgearbeitet, um den Riss zu schließen. Hail packt ihre Sachen und Cassandra transportiert euch ins Zentrum eines violetten Spalts. An jedem Ende klaffen Löcher, durch die man in andere Reiche voller Monster blicken kann.

Sonderregeln:

Platziert vier nummerierte Marker wie im Bild. Sie stellen die Portale **1** bis **4** dar.

Hail **a** wird von einem nummerierten Marker dargestellt und hat 6+(2xSt) Trefferpunkte. Sie gilt als eure Verbündete und als Gegnerin aller Monstertypen. Sie hat in jeder Runde den Initiative-Wert 99 und führt „Bewegung“ **3** in Richtung des Portals **1** aus. Wenn Hail stirbt, ist das Szenario gescheitert.

Zählt in diesem Szenario die Runden. Am Ende jeder geraden Runde steigt ein Monster neben einem Portal ein. Es gilt die Reihenfolge: **1** (Pirscher), **2** (Sonnendämon), **3** (Speidraken), **4** (Schwarmling-Kontagion) und wieder von vorn.

Bei zwei Charakteren steigen nur Normalvarianten ein, bei drei Charakteren steigen Sonnendämonen und Schwarmling-Kontagionen als Elite-Variante ein, bei vier Charakteren steigen nur Elite-Varianten ein.

Abschnittsverbindungen:

Wenn Hail das Portal **1** betritt, lest Abschnitt 52 auf Seite 43.



Nr. 105B-10 Kultische Monstrositäten

Verbindungen: Dimensionsreise

Voraussetzungen: Wissen ist Macht (global) 2x ABGESCHLOSSEN und Jagd auf die Jägerin (Gruppe) OFFEN

Ziel: Tötet alle Gegner

Prolog:

Angesichts eures Erfolges bei den Sekhem-Gärten sind die Leute offener, als ihr in der Stadt Erkundigungen über die Angriffe des Kults der Leere anstellt.

„Sie sind aus dem Nichts erschienen“, sagt eine Valrath kopfschüttelnd. Tränen laufen ihr über das Gesicht. „Sie schlugen meinen Bruder nieder und gossen eine Flüssigkeit auf ihn. Ich sah, wie sich sein Körper wandelte und krümmte. Dann stand er auf und griff uns an – uns, die er sein Leben lang kannte. Ich wollte ihn aufhalten, aber er schlug nach mir und packte mich an der Gurgel. Ohne ein tapferes Savvas wäre ich jetzt tot.“

Ihr lasst die Frau in den Armen ihrer Familie zurück und findet das Savvas, von dem sie sprach. Laut ihm wurden die Kultisten, die in die Stadt einfelen, von einem durchsichtigen Wesen geführt. Das Savvas schickt euch zum Tempel der Großen Eiche; es meint, der Oberste Hüter wisse mehr über die ganze Misere.

Ihr findet den alten Athan Tredan in seinem Quartier, unwillig wegen eures Eindringens,

aber hilfsbereit. „Ich muss zugeben, ich versteckte mich hinter einem Fass und beobachtete einen Aesther, der einen Zugang zu einem bergigen Ort öffnete. Er führte die Eindringlinge auf unseren Platz. Durch das Portal sah ich eine fremde Waldlandschaft an einem See.“


In ihrem Versteck grübelt Cassandra über die neuen Erkenntnisse und beobachtet den Fluss der Dimensionsenergien. Mit gerunzelter Stirn konzentriert sie sich. Dann öffnet sie die Augen und beginnt zu sprechen. „Ja, ich sehe den Unterschlupf des Kults der Leere tief im Kupferkamm. Wenn wir dorthin reisen, werden wir auf die Opfer des Angriffs in ihrer neuen Valrath-Form treffen. Aber seid euch gewiss, denen kann man nicht mehr helfen. Am besten erlösen wir sie rasch.“

Durch einen Ebenenriss bringt euch Cassandra zu einem Fluss in der Nähe des Kupferkamms. Zwei Hütten liegen an den gegenüberliegenden Ufern des Flusses. Doch als ihr euch nähert, springen zahllose Kultisten aus dem Fluss und hinter vielen Bäumen hervor.

In der Ferne brüllt eine massige Aesther mit

flammenden Klingen Befehle in euch unbekannter Sprache und verschwindet dann spurlos.

Sonderregeln:

Alle Charaktere beginnen mit WUNDE  als Szenarioeffekt.

Wenn „Dimensionsgleichgewicht“ (Gruppe) noch offen ist, sind alle Banditen-Wachen eine Stufe höher als die Szenariostufe, bis zu einer Maximalstufe von 7.

Abschnittsverbindungen:

Wenn ein Charakter eine Tür öffnet:

①, lest Abschnitt 06 auf Seite 28.

②, lest Abschnitt 28 auf Seite 35.

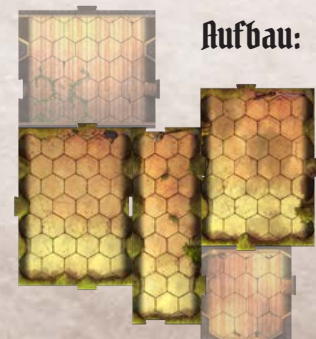
Szenarioziel:

Wenn alle Gegner tot sind, lest Abschnitt 88 auf Seite 53.



Karten:

B3a
F1b
I2b
L1b
L3a



Voraussetzungen: Wissen ist Macht (global) 2x ABGESCHLOSSEN

Ziel: Tötet alle Gegner

Prolog:

Ihr nehmt ein Boot zu den Zwillingen-Leuchttürmen am Rand der Händlerbucht und hört euch das Seemannsgarn der Mannschaft an; über die Geschichte der Türme und wie sie böse Geister, Pirscher und alle erdenklichen Kreaturen abwehren. Ihr umkreist die massiven Ausbuchtungen vom Wasser aus, erkennt aber keinen Eingang.

„Sagte ich doch“, schimpft der Kapitän des Bootes. „Seit ich zur See fahre, hat noch niemand einen Weg in diese Dinger gefunden. Vielleicht kann man mit einer Kanonenkugel ein Loch reinschießen, doch bisher hat noch niemand das Risiko einer solchen Untat auf sich genommen.“

„Das wird nicht nötig ein“, sagt Cassandra und erzeugt einen Riss. „Wir hätten das natürlich auch von der Stadt aus machen können, aber so nah am Ziel ist es viel leichter.“

Ihr seid in einer geräumigen Eingangshalle, in deren Boden beleuchtete Leitungen eingebettet sind. Sofort befällt euch eine beunruhigende Vorahnung, vielleicht wegen der sechs Vorrichtungen an den Stützfeilern, die den Raum umgeben.

„Sie sehen aus wie Resonatoren, die Elementarenergien unterdrücken sollen“, meint Cassandra. „Sie sind sicherlich Bastians Werk. Ihren Zweck herauszufinden könnte ein notwendiges, aber riskantes Unterfangen sein.“

Ihr bemerkt auch einige in eine der Wände geritzte antike Schriftzeichen:

ΠΥΧ > ΑΠΥΧ ΠΗΛΕΣΤ ΠΚΚΥΛΣΑ
 ΞΥΔΑΚΚΥΣ, ΠΑΥ ΠΑΣΣΥ ΖΑΝΝΑ
 ΚΥΚΑΔΠΝΥΖΧΚΚΥΣ. ΞΥΖΥΣΔΥΔΥΧ
 ΥΛΣ ΠΛΑΥΖΥΒ > ΑΚΒ ΠΑΥΚΑ,
 ΠΑΚΚ ΠΥΛΣ ΔΑΒΠ ΑΠΑ ΨΛΣΠΗΥΧ
 ΟΥΧΠΧΥΚΑ.

Gleich darauf entdeckt ihr Gestalten im Schatten – noch ein Hinterhalt der Handlanger des Verderbens.

Sonderregeln:

Platziert alle sechs Elementmarker auf den Steinsäulen (a) bis (f) wie im Bild. Diese Säulen können weder bewegt noch zerstört werden.

Elemente auf den Steinsäulen sind unterdrückt und existieren nicht auf der Anreicherungstafel. Jede Steinsäule kann jeweils nur ein Element unterdrücken.

An eine Elementsäule angrenzende Charaktere können während ihres Zugs eine freie Aktion einsetzen, um das Element zu befreien und in den inaktiven Bereich der Anreicherungstafel zu legen. Dort können sie normal beeinflusst werden.

Ist ein Element stark, können an eine leere Steinsäule angrenzende Charaktere während ihres Zugs eine freie Aktion einsetzen, um das Element zu unterdrücken und auf die Säule zu legen.

Abschnittsverbindungen:

Wenn ein Charakter eine Tür öffnet:

- 1, lest Abschnitt 13 auf Seite 30.
- 2, lest Abschnitt 35 auf Seite 37.

Bei diesen Mustern der Elementarmarker auf den Steinsäulen:

a = 🔥, b = ☀️, c = ❄️, d = 🌿, e = 🌊 und f = 🌑, lest Abschnitt 11 auf Seite 29.

a = ❄️, b = 🌑, c = 🔥, d = 🌊, e = ☀️ und f = 🌿, lest Abschnitt 18 auf Seite 31.

a = 🌊, b = ☀️, c = 🌿, d = ❄️, e = 🌑 und f = 🔥, lest Abschnitt 68 auf Seite 47.

a = 🌑, b = 🔥, c = 🌊, d = ☀️, e = 🌿 und f = ❄️, lest Abschnitt 87 auf Seite 53.

a = 🔥, b = 🌑, c = ❄️, d = 🌿, e = ☀️ und f = 🌊, lest Abschnitt 91 auf Seite 54.

a = 🌊, b = 🔥, c = 🌑, d = ❄️, e = 🌿 und f = ☀️, lest Abschnitt 124 auf Seite 63.

Szenarioziel:

Wenn alle Gegner tot sind, lest Abschnitt 116 auf Seite 61.

Karten:

- D1a
- D2a
- M1a

Aufbau:



Nr. 107F-14 Mechanisches Genie

Verbindungen: Dimensionsreise

Voraussetzungen: Wissen ist Macht (global) 2x ABGESCHLOSSEN

Ziel: Tötet alle Gegner

Prolog:

„Ich habe verschiedene Schiffskapitäne zu Bastians anderer Anlage an der Ostküste befragt“, meint Cassandra in eurem Quartier, wo ihr die nächsten Schritte besprecht. „Das Einzige, was es dort geben soll, sind Ratten. Keine Anzeichen von Bauwerken.“

Die Anlage ist natürlich unterirdisch, womöglich ist sie komplett von der Oberfläche abgeschnitten. Und doch kann ich eine leichte Energie spüren, sogar von hier. Mit meinen Kräften kann ich uns sicher dorthin bringen.

Aber da ist noch was: Die Pläne, die wir gefunden haben, zeigen nicht, wie die vielen Räume miteinander verbunden sind. Das Ganze ist einfach nur ein großes gekritzeltes Wirrwarr, irgendwie seltsam. Hoffentlich ergibt das vor Ort mehr Sinn.“

Cassandra öffnet ein Portal und ihr steigt hindurch in einen spärlich beleuchteten engen Korridor. Die Mauern ragen drohend über euch auf – fast so, als würden sie näherkommen. Modrige Luft kriecht in eure Nase und mit ihr auch ein bekannter Geruch: Ratten.



„Wie seltsam“, meint Cassandra. „Habt ihr den Boden gesehen? Er hat irgendeine magische Aura, die sowohl stärkt als auch schwächt. Seine Energie beschleunigt unsere normalen Bewegungen, aber ich fühle auch, wie er versucht, mich an diese Ebene zu fesseln. Könnte schwer werden, meine Fertigkeiten zu nutzen.“


Doch darüber sollten wir uns jetzt keine Sorgen machen. Gehen wir durch eine dieser Türen und finden wir so schnell wie möglich diesen Apparat.“

Sonderregeln:

Die Türen ❶ bis ❷ sind verschlossen und können nur gemäß Anweisungen geöffnet werden. Legt auf jede Tür einen aufgedeckten nummerierten Marker gemäß der Abbildung unten. Dreht die Marker während des Szenarios gemäß der Anweisungen um (von aufgedeckt zu verdeckt oder umgekehrt). Wird ein Marker verdeckt, ist die Tür entriegelt und kann normal geöffnet werden. Wird er aufgedeckt, ist die Tür verschlossen und kann nicht geöffnet werden. Steht eine Figur in einer Tür, wenn sie sich schließt, erleidet die Figur Fallenschaden und bewegt sich zum nächsten unbesetzten Feld, das nicht auf Element Nib liegt.

Alle unmarkierten Türen können normal geöffnet werden.

Alle Charaktere fügen ihren Bewegungsaktionen +2 Bewegung  hinzu. Die Aesther-Prophetin kann Figuren (auch sich selbst) nur dann zu einem Feld teleportieren , wenn

auf der direkten Linie zwischen dem Feld und dem Ursprung des Teleportierens  keine Mauer oder geschlossene Tür liegt.

Die Sichtlinie darf so gezogen werden, dass sie an einer Mauerecke beginnt und/oder endet, solange sie dabei ansonsten keinen Teil einer Mauer berührt.

Abschnittsverbindungen:

Sobald ein Charakter ein Kartenelement aufdeckt:

- A2a, lest Abschnitt 15 auf Seite 31.
- A4b, lest Abschnitt 92 auf Seite 54.
- L2b, lest Abschnitt 42 auf Seite 39.
- L1a, lest Abschnitt 96 auf Seite 55.
- A1a, lest Abschnitt 95 auf Seite 55.
- B2b, lest Abschnitt 126 auf Seite 63.
- A3b, lest Abschnitt 127 auf Seite 64.

Szenarioziel:

Wenn alle Gegner tot sind, lest Abschnitt 48 auf Seite 41.

Karten:

- A1a
- A2a
- A3b
- A4b
- B2b
- L1a
- L2b
- Nib



6x Obsidianglas



6x Eisenmauer

Aufbau:



Voraussetzungen: Wissen ist Macht (global) 2x ABGESCHLOSSEN

Ziel: Tötet alle Gegner und erbeutet alle Schätze

Prolog:

Cassandra schlägt den ersten Folianten der Inox-Hüterin auf und liest daraus vor. Die Worte auf den Seiten beginnen zu leuchten – sie erhellen den Raum und um euch herum erscheinen Bilder. Die Bilder drehen sich und schon bald seht ihr nur noch einen Wirbel bunter Farben. Cassandra ergreift ihn und formt ein rundes Gebilde aus ätherischer Energie. Ihr steht nun in völliger Dunkelheit vor einem Zeitor: Dahinter kämpfen Menschen und Valrathi einen blutigen Krieg auf dem Grasland von Sturmbräu.

„Also ich muss schon zugeben, das geht alles viel leichter, wenn man ein Handbuch hat“, sagt Cassandra und führt euch durch das Portal. „Und doch haben wir hier nur wenig Zeit.“

Ihr tretet auf ein Schlachtfeld und Blitze durchzucken den violett schimmernden Nachthimmel. Sie werfen ihr Licht auf eine grausige Szene – die Hügel sind mit Hunderten Leichen übersät und Unzählige sind noch in verzweifelte Kämpfe verwickelt.

„Alles, was ihr seht, ist bereits geschehen. Ganz gleich, was wir tun – es ist nur ein Tropfen Blut in der endlosen Flut des Dämonenkriegs“, erklärt Cassandra. „Wir müssen so viel Wissen von den verfeindeten Kommandanten Diamara und Xangroth sammeln wie möglich. Wenn wir eines ihrer Kriegstagebücher finden, sollte das reichen. Beide wären aber besser. Nur zu den Leichen wollen wir uns lieber nicht gesellen.“

Abschnittsverbindungen:

Vor dem Szenario müssen die Spieler wählen, wie sie es angehen möchten.

A (leicht): Wollt ihr die Valrathi unterstützen, lest Abschnitt 44 auf Seite 40.

B (normal): Wollt ihr die Menschen unterstützen, lest Abschnitt 37 auf Seite 37.

C (schwer): Wollt ihr gegen beide Seiten kämpfen, lest Abschnitt 101 auf Seite 57.

Boss-Spezialfertigkeit 1:

Bei zwei Charakteren beschwört der jeweilige Kommandant jeweils ein normales Monster und bei drei oder vier Charakteren ein Elite-Monster.

Boss-Spezialfertigkeit 2:

Bei zwei oder drei Charakteren beschwört der jeweilige Kommandant jeweils ein normales Monster und bei vier Charakteren ein Elite-Monster.



Nr. 109 n-4 Epilog eines Krieges

Verbindungen: Dimensionsreise

Voraussetzungen: Wissen ist Macht (global) 2x ABGESCHLOSSEN

Ziel: Überlebt zehn Runden lang und beschützt die Monster voreinander

Prolog:

Cassandra schlägt den zweiten Folianten der In-ox-Hüterin auf und seufzt. „Hier wird vom Ende des Dämonenkriegs erzählt, als ein Aesther – mein Mann Naaret – in den Konflikt eingreift.“

Sie bemerkt eure Verwunderung. „Wir waren vor dem Umbruch verheiratet und kämpften gemeinsam gegen das Grauen. Während meiner Gefangenschaft wartete ich darauf, dass er mich findet und befreit, doch das geschah nie. Nun bin ich frei und doch spüre ich ihn nirgendwo.“

Cassandra zögert kurz. „Es tut mir leid. Diese Mission ist persönlich. Ich muss wissen, was mit Naaret geschah. Sein Treffen mit den Kommandanten des Dämonenkriegs ist das Letzte, was ich von ihm weiß. Wir müssen dieser Spur folgen.“

Ohne weitere Erklärungen beginnt sie, aus dem Buch vorzulesen. Es geht um zwei Armeen, die im Nebel verloren und von ihren Kommandanten getrennt sind. Euch wird schwarz vor Augen, doch ihr hört weiterhin ihre hypnotischen Worte. Als ihr wieder sehen könnt, seid ihr in ebenjenem Nebel, den sie beschrieben hat.

„Mit einem Bericht aus erster Hand ist es viel

leichter“, scherzt Cassandra und schlägt das Buch zu. „Doch nun zu unserem aktuellen Problem. Dunkle Mächte sind am Werk und diese Soldaten werden sich schon bald an die Kehle gehen. Wir müssen sie aufhalten, bis ihre Kommandanten zurückkehren. Dann erfahren wir von ihnen, was genau mit Naaret geschehen ist.“

Sonderregeln:

Alle Valrath-Wilden und Valrath-Häscher gelten als miteinander verbündet und als Gegner von euch und allen anderen Monstertypen. Alle Stadtwachen und Stadtschützen gelten als miteinander verbündet und als Gegner von euch und allen anderen Monstertypen.

Bei gleicher Entfernung fokussiert sich ein Monster unabhängig von der Initiative immer zuerst auf ein gegnerisches Monster statt auf einen Charakter oder Charakter-Beschworenen.

Wurde „Xangroths Hilfe“ (Gruppe) abgeschlossen, wird die Stadtwache (a) nicht aufgestellt. Für Heilungs- und Schildfertigkeiten dürfen Charaktere die Valrath-Wilden und Valrath-Häscher als Verbündete werten. Legt eine Falle (ENTWAFFNEN) neben jedes Charakter-Tableau. Charaktere können auf eine obere Aktion verzichten (und stattdessen eine Karte abwerfen), um ihre Falle auf einem

angrenzenden leeren Feld zu platzieren.

Wurde „Diamaras Hilfe“ (Gruppe) abgeschlossen, wird die Valrath-Wilde (b) nicht aufgestellt. Für Heilungs- und Schildfertigkeiten dürfen Charaktere die Stadtwachen und Stadtschützen als Verbündete werten. Legt einen Wasseraufleger neben jedes Charakter-Tableau. Charaktere können auf eine obere Aktion verzichten (und stattdessen eine Karte abwerfen), um ihren Wasseraufleger auf einem angrenzenden leeren Feld zu platzieren.

Wurde „Todesengel“ (Gruppe) abgeschlossen, wird weder die Stadtwache (a) noch die Valrath-Wilde (b) aufgestellt. Legt ein Stein-Hindernis neben jedes Charakter-Tableau. Charaktere können auf eine obere Aktion verzichten (und stattdessen eine Karte abwerfen), um ihren Stein auf einem angrenzenden leeren Feld zu platzieren.

Wenn C+1 Monster getötet werden oder ein Charakter erschöpft wird, ist das Szenario gescheitert.

Szenarioziel:

Zählt in diesem Szenario die Runden. Wurden am Ende der zehnten Runde nicht mehr als C Monster getötet, lest Abschnitt 58 auf Seite 44.



Stadtschütze



Stadtwache



Valrath-Wilde



Valrath-Häscher



2x Schatz



6x Schutt



2x Busch



2x Baum

Karten:

L1b
L3a
M1b

Nr. 1101-19 Eine runde Sache

Verbindungen: Dimensionsreise

Voraussetzungen: Keine

Ziel: Tötet alle benannten Gegner

Prolog:

Alle verfügbaren Informationen führen euch zum Hohen Rat der Antriden im Velcyll-Hafen, weit hinter dem Nebelmeer. Jemand namens Aschzahn, der Hüter der Geheimnisse, kümmert sich um die Aufzeichnungen der Antriden und könnte Einblicke in die Zeit des Umbruchs gewähren.

Leider ist es alles andere als einfach, Zugang zum Hohen Rat zu bekommen, vor allem für Fremde. Die einzige Möglichkeit scheint ein Sieg in der Kampfarena des Kolosseums der Läuterung zu sein. Alle Sieger erhalten ihren Preis bei einer speziellen Zeremonie mit den Mitgliedern des Rats.

Als ihr eintrefft, ist das Ganze viel förmlicher und ruhiger, als ihr gedacht hättet. Die Arena ist ziemlich sauber und die Zuschauer sind höflich. Die ersten Kämpfe waren geradezu zivilisiert, wurden aber leicht gewonnen.

Ohne all den Dreck und das Blutvergießen fragt ihr euch langsam, wozu dieses Spektakel dienen soll, zumal die Organisatoren sich völlig stoisch verhalten. Anscheinend, so erzählt Cassandra, sind die Kämpfe ein Überbleibsel alter Velcyll-Bräuche zur Assimilation rebellischer Antriden-Sekten. Die Kämpfe sollen die Neuankömmlinge bei Laune halten.

„Vielleicht sehen wir doch noch einen guten Kampf!“, sagt einer der Organisatoren. „Seit die Steinseligen hier aufgetaucht sind, waren die Kämpfe etwas enttäuschend. Sie machen einfach alle fertig. Ich hoffe, ihr seid bereit, euer Bestes zu geben!“

Sonderregeln:

Die Türen ① und ② sind verschlossen und können nur gemäß Anweisungen geöffnet werden.

Aufbau:



Stadtwache



Erd-dämon



Flammen-dämon



Savvas-Lavastrom



Valrath-Häscher



Ratzens-Schamane



1x Schatz



6x Falle (GIFT)



4x Steinsäule

Der Valrath-Häscher ist Selah Naberis. Er hat den regulären Trefferpunkte-Wert der Elite-Variante eines Valrath-Häschers. Er fügt seinen Angriffen „Ziele C“ und „DURCHSTECHEN 10“ hinzu.

Der Ratzens-Schamane ist die Weise Sraka. Sie hat $CxT/2$ Trefferpunkte (aufgerundet), wobei T der Trefferpunkte-Wert der Elite-Variante eines Ratzens-Schamanen ist. Der Wert aller ihrer Heilungen wird verdoppelt und jeder von ihr verursachte FLUCH und SEGEN wird zweimal angewendet. Wann immer sie eine Heilungsaktion ausführt und die Stadtwache in Reichweite ist und Schaden genommen hat, heilt sie diese zuerst.

Die Stadtwache ist der Stählerne Löwe. Er hat $CxT/2$ Trefferpunkte (aufgerundet), wobei T der Trefferpunkte-Wert der Elite-Variante einer Stadtwache ist. Er fügt allen seinen Bewegungsaktionen +1 hinzu. So lange er lebt, erhalten alle seine Verbündeten „Schild X“, wobei X der Schildwert seiner Wertekarte ist. Die ersten C-mal, wenn er 6 oder mehr Schaden durch eine einzelne Quelle erhält, erleidet er keinen Schaden. Alle Angriffe gegen seine an ihn angrenzenden Verbündeten, visieren stattdessen unabhängig von der Reichweite ihn an.

Der Savvas-Lavastrom ist Ulyart Ikkuma. Er hat $CxT/2$ Trefferpunkte (aufgerundet), wobei T der Trefferpunkte-Wert der Elite-Variante eines Savvas-Lavastroms ist. Bei drei oder vier Charakteren sind alle seine Beschworenen Elite-Versionen. Alle Effekte auf seinen Fertigkeitenskarten, die Elemente verbrauchen, werden angewendet, wann immer der Dämon des entsprechenden Elements auf der Karte ist.

Abschnittsverbindungen:

Zählt in diesem Szenario die Runden. Lest am Ende der vierten Runde Abschnitt 129 auf Seite 64.

Lest am Ende der achten Runde Abschnitt 134 auf Seite 65.

Szenarioziel:

Wenn alle vier benannten Gegner tot sind, lest Abschnitt 76 auf Seite 49.



Karten:

B2b
B3b
C1a
C2b
M1a

Nr. MB-18 Gelockerte Fesseln

Verbindungen: Gloomhaven

Voraussetzungen: Keine

Ziel: Alle Charaktere müssen durch einen Ausgang **a** entkommen

Prolog:

Ihr lauft in der Abenddämmerung nach einem Sturm über den Neumarkt, als Cassandra plötzlich mit besorgter Miene stehen bleibt.

„Es war unausweichlich“, seufzt sie. „Ich wusste, sie würden uns irgendwann suchen, bei all dem Ärger, den wir angerichtet haben. Ich habe wohl nur darauf gewartet. Ursache und Wirkung.“

Zuerst versteht ihr nicht, was sie damit sagen will. Es gibt keine Anzeichen, dass irgendetwas nicht stimmt. Doch vielleicht ist auch das Fehlen von Anzeichen schon beachtenswert. Die Straßen sind auf unheimliche Weise ruhig und außer euch ist keine Seele unterwegs.

Cassandra dreht sich schnell um und eilt Richtung Norden. „Gehen wir zum Torhaus“, meint sie. „Wir könnten bei dieser Sache Hilfe gebrauchen.“

Immer noch ziemlich verwirrt folgt ihr Cassandra und huscht durch die leeren Straßen. Dann seht ihr im Dunkeln vor euch einige Figuren, doch aus der ersten Erleichterung wird eine düstere Vorahnung. Heimtückische Feinde lauern euch auf.

Ihr bleibt stehen, um die Waffen zu ziehen, als ihr hinter euch ein hallendes Lachen hört.

„Wie Lämmer zur Schlachtbank“, sagt eine Stimme. Hinter euch seht ihr eine mächtige Aesther mit Flammenklingen. „Es heißt doch immer, ihr wärt so gerissen, aber ich habe euch umzingelt. Jetzt mischt ihr euch nicht mehr ein und schnüffelt herum! Du Hexe hast meinen Meister verärgert und dafür stirbst du nun. Zusammen mit den anderen Narren!“

„Eine Tücke“, sagt Cassandra. „Eine leere Hülle, die nur aus dem bösen Willen des

Verderbens besteht. Sie kennt nur Tod und Zerstörung. Es ist nahezu unmöglich, sie aufzuhalten.“

Als sie dies hört, bricht die bedrohliche Aesther wieder in Lachen aus. „Wozu diese Spielchen, Eidbrecherin? Ich weiß genau, was ich tue und wofür ich kämpfe. Das verleiht mir die Macht, euch alle wie Fliegen zu zerquetschen. Könnt ihr das auch von euch sagen? Ihr scheint mir nicht so ganz überzeugt.“

„Vielleicht sollten wir einfach fliehen“, meint Cassandra. Und wieder hört ihr das Lachen der Tücke.

Sonderregeln:

Die Elite-Aesther-Ascheklinge ist die Tücke. Sie hat TxC Trefferpunkte, wobei T der Trefferpunkte-Wert der Elite-Variante einer Aesther-Ascheklinge ist, und ist immun gegen BETÄUBUNG, ENTWAFNEN, LÄHMUNG und erzwungene Bewegungen.

Die Tücke kann nicht unter 1 Trefferpunkt fallen.

Zählt in diesem Szenario die Runden. Am Ende jeder dritten Runde erhält die Tücke UNSICHTBAR.

Die Flucht gelingt, wenn alle Charaktere auf einem Ausgang **a** auf Element C1a stehen oder darauf erschöpft werden. Sobald ein Charakter auf einem anderen Feld als einem Ausgang **a** erschöpft wird, kann das untenstehende Szenarioziel nicht mehr erfüllt werden.

Abschnittsverbindungen:

Wenn ein Charakter erstmals eine Tür **1** öffnet, lest Abschnitt 67 auf Seite 47.

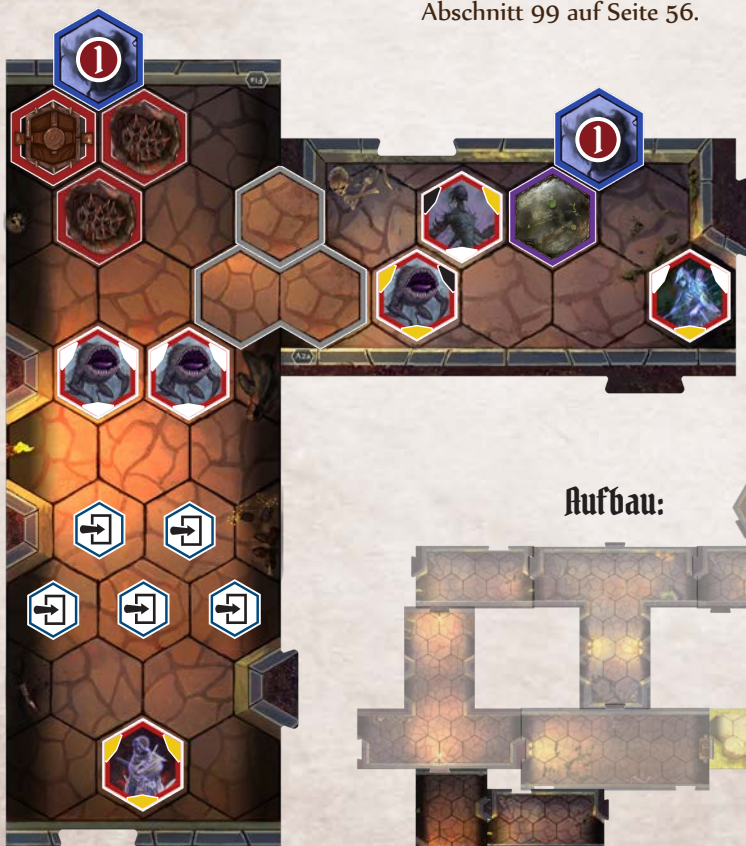
Falls die Tücke auf 1 Trefferpunkt fällt, lest Abschnitt 66 auf Seite 46.

Szenarioziel:

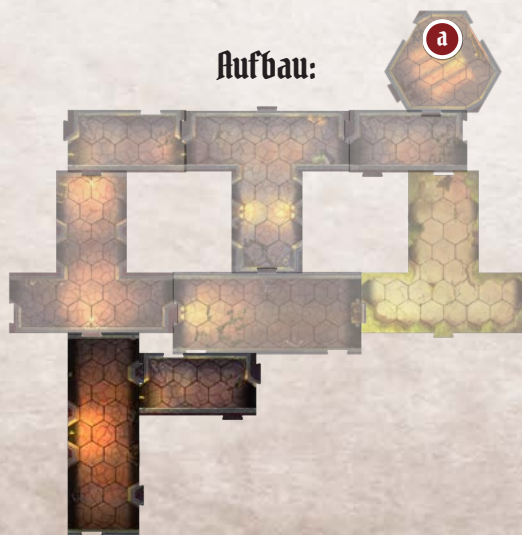
Wenn alle Charaktere entkommen sind, lest Abschnitt 99 auf Seite 56.

Karten:

- A2a
- A3b
- A4b
- C1a
- F1a
- G1b
- H1b
- H2b
- H3b



Aufbau:



Nr. 112 €-16 Auf den Grund

Verbindungen: Dimensionsreise

Voraussetzungen: Keine

Ziel: Lenkt die Strahlen der Altäre **a** zum Brunnen **b** oder überlebt 14 Runden lang

Prolog:

Cassandra breitet den alten Atlas aus und zeigt auf die Stadt in der Mitte der Karte – der Ort, wo heute Gloomhaven ist. „Als ich Bastians Forschungsprojekt verließ“, erklärt sie, „schloss ich mich einer anderen Gruppe an, die an konzentrierten Energiequellen arbeitete. Das war unser Labor.“

Kurz vor dem Umbruch kam Bastian vorbei und nahm sich unsere fertigen Arbeiten, aber es dürften noch einige Prototypen dort herumliegen. Die Ruinen liegen tief unter den alten Kais, also eigentlich völlig unzugänglich, aber das ist kein Problem.“

Cassandra erschafft ein Portal, hebt dann

aber warnend die Hand. „Zwei Dinge. Erstens wird es euch wohl euch nicht verwundern, dass die Sicherheitsmaßnahmen des Labors noch aktiv sein könnten. Und zweitens muss der Prototyp durch die sorgfältige Ausrichtung von Energiestrahlen aktiviert werden. Das wird nicht einfach, aber ich tue, was ich kann, um euch zu helfen.“

Sonderregeln:

Die Altäre **a** geben ausgehend von ihren Stufen Energiestrahlen in einer geraden Linie von Feldern ab. Wenn der Pfad eines Strahls durch eine Figur, ein Hindernis oder eine

Wand blockiert wird, setzt er sich nicht fort, außer bei einem Spiegel. Dort setzt sich der Strahl relativ zum Eintrittspunkt im Winkel von 60° oder geradeaus fort, je nachdem, wie der Spiegel ausgerichtet ist. Für weitere Details und Beispiele zu diesen Regeln lest Abschnitt 121 auf Seite 62.

Die Spiegel **1** bis **6** entsprechen den jeweiligen Druckplatten mit der gleichen Zahl. Beendet ein Charakter seinen Zug auf einer Druckplatte um 60° oder 120° drehen und/oder den entsprechenden Spiegel auf ein angrenzendes leeres Feld bewegen.

Szenarioziel:

Wenn alle vier Strahlen der Altäre **a** einen freien Pfad zum Brunnen **b** haben, lest Abschnitt 130 auf Seite 64.

Zählt in diesem Szenario die Runden. Lest am Ende der vierzehnten Runde Abschnitt 69 auf Seite 47.



Karten:

D1a
D2a
K1a
K2b



Antike Artillerie



Wandelndes Skelett



Steingolem



6x Druckplatte



4x Falle (Schaden und LÄHMUNG)



4x Falle (BE-TÄUBUNG und GIFT)



4x Altar



1x Brunnen



6x Spiegel



4x Steinsäule

Nr. 113H-16 Verlorener Faden

Verbindungen: Dimensionsreise

Voraussetzungen: Keine

Ziel: Zerstört die vier Siegel **a** und beschützt Naaret **b**

Prolog:

„Zuerst müssen wir zu dem Ort reisen, an dem Naaret entführt wurde.“ Cassandra scheint dabei mehr mit sich selbst zu reden als mit euch. „Natürlich wäre es leichter, wenn wir alles zur Zeit des Vorfalls untersuchen könnten. Aber wir wissen zu wenig, um das Risiko einschätzen zu können.“

Sie geht gedankenverloren auf und ab, öffnet dann aber plötzlich vor sich einen Riss und schlüpft hindurch. Ihr folgt ihr schnell.

„Es müsste immer noch so etwas wie eine Spur durch die Ebenenbarrieren geben, die uns sagt, wohin er gebracht wurde. Es ist so lange her, doch auch die Zeit ist nur eine Achse, die es zu erkunden gilt.“

Lange Zeit starrt sie still nach vorne, als ob sie etwas beobachten würde, das gar nicht da ist. „Ja! Jetzt sehe ich die Fäden. Da – kann das sein? Ich würde Naarets Energie überall erkennen, aber sie scheint schwach und verwundet. Ich muss schnell sein!“

Cassandra greift nach dem Punkt, auf den ihre Augen gerichtet sind, fasst das Raumgewebe und reißt ein Loch zu einer anderen Ebene auf. Der Vorgang ist heftiger als sonst und eine seltsame Intensität glüht in ihren Augen. Ohne eure Anwesenheit zu beachten, steigt sie durch den klaffenden Spalt. Ihr bleibt dicht hinter ihr.

Dann seid ihr überall von Höhlenwänden umgeben, doch als ihr nach oben blickt, seht ihr, dass es keine Decke gibt. Nur einen Himmel voll bunter Streifen unter riesigen Sternenhaufen.

Cassandra eilt zu einem Aesther in der Mitte des Raums, der bewusstlos in der Luft hängt. Er ist mit Ketten aus klarem Kristall gefesselt, die in kaltem Weiß leuchten.

„Gefangen in dieser Ebene des endlosen Leids seit Hunderten von Jahren ...“, flüstert sie. „Diese Monster werden dafür bezahlen. Aber zuerst befreien wir ihn von seinen grausigen Fesseln. Sie ziehen ihre Energie aus vier Siegeln, die an diesem Ort verteilt sind. Findet sie!“

Überrascht von ihrem bestimmten Auftreten seht ihr euch rasch im Raum um. Ihr seht

zwei Portale, die in der Dunkelheit schweben, und zwei Tunnel, die vom Raum wegführen, aber keine Siegel.

Als ihr euch genauer umsehen wollt, unterbricht euch ein lautes Klirren aus einem der Tunnel. Ihr seid nicht alleine. Eine riesige Maschine mit Kristallpanzerung und stählernen Waffen erscheint in der Dunkelheit. Sie sieht gefährlich aus, nahezu unzerstörbar. Und sie scheint nicht erpicht, ihren Gefangenen gehen zu lassen.

Sonderregeln:

Die Siegel **a** haben 5xC Trefferpunkte. Jedes Siegel bei/über dem Schwellenwert von 5, 10 oder 15 Schadensmarkern kann keinerlei Schaden mehr erleiden, bis auf allen anderen Siegeln mindestens das gleiche Vielfache von 5 liegt.

Naaret **b** wird von einem nummerierten Marker dargestellt und hat 4+(2xSt) Trefferpunkte. Er gilt als euer Verbündeter und als Gegner aller Monstertypen. Für die Berechnung des Monsterfokus hat er den Initiative-Wert 50. Wenn Naaret stirbt, ist das Szenario gescheitert.

Die dunklen Korridore **c**, **d** und **e** sind Portale zu anderen Orten auf der Karte. Die Portale **c** verbinden die Elemente D2b und L3b, die Portale **d** verbinden die Elemente D2b und L2a und die Portale **e** verbinden die Elemente L2a und L3b. Alle nicht angrenzenden Portalfelder mit demselben Buchstaben (z. B. **c**, **d** oder **e**) gelten für Bewegungen und die Bestimmung des Fokus als angrenzend, nicht jedoch für Sichtlinien.

Der Steingolem ist der Hüter. Er kann keinen Schaden nehmen.

Abschnittsverbindungen:

Sobald ein Charakter ein Kartenelement aufdeckt:

J1b, lest Abschnitt 94 auf Seite 55.

J2b, lest Abschnitt 60 auf Seite 44.

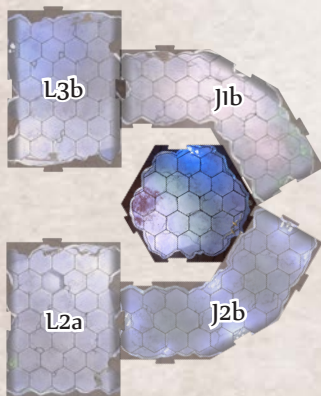
L2a, lest Abschnitt 30 auf Seite 35.

L3b, lest Abschnitt 108 auf Seite 59.

Szenarioziel:

Wenn alle Siegel zerstört wurden, lest Abschnitt 117 auf Seite 61.

Aufbau:



Karten:

D2b
J1b
J2b
L2a
L3b



Steingolem



2x Kristall



1x Stalagmiten



2x Dunkler Korridor

Nr. 114E-14 In der Schwebe

Verbindungen: Gloomhaven

Voraussetzungen: Keine

Ziel: Beschützt Hail **a**, bis sie das Schränkchen **b** erreicht

Prolog:

„Seltsam“, sagt Cassandra, als ihr auf der Straße vor dem Krummknochen erscheint. „Ich wollte direkt hinein teleportieren. Wie konnte ich mich bei der kurzen Strecke so verrechnen?“

Sie schüttelt verärgert den Kopf und ruft lautstark nach Hail, während sie das Gebäude betritt.

„Was hat das zu be...“ Eine zornige Hail erscheint, doch als sie Cassandras Miene sieht, ändert sich ihr Gesichtsausdruck sofort.

„Wir müssen dich hier weg bringen“, erklärt Cassandra. „Die Handlanger des Verderbens werden bald hier sein.“ Sie vollführt die Portalgesten, doch nichts passiert.

„Sieht so aus, als wären sie schon hier“, erwidert Hail trocken. „Hat sonst noch jemand eine Idee?“ Ihr geht auf die Tür zu, doch selbst die scheint von außen versperrt zu sein.

„Sieh an, ihr scheint wohl in der Falle zu sitzen.“ Eine finstere Stimme erklingt am ande-

ren Ende des Raums. „Warum die Hexe jagen, wenn sie freiwillig kommt? Jetzt können wir euch alle auf einmal töten.“

„Elende Marionetten!“, knurrt Hail. „Wir müssen zu meinem Vorratsschrank. Folgt mir!“

Hail **a** wird von einem nummerierten Marker dargestellt und hat 4+(2xSt) Trefferpunkte. Sie gilt als eure Verbündete und als Gegnerin aller Monstertypen. Sie hat in jeder Runde den Initiative-Wert 99, führt „Bewegung“ **2** in Richtung des Schränkchens **b** aus, öffnet Türen und löst, wenn nötig, auch Fallen aus. Wenn Hail stirbt, ist das Szenario gescheitert.

Sonderregeln:

Alle Charaktere beginnen mit GIFT ****x** als Szenarioeffekt.

Während der ersten beiden Runden sind die Initiative-Werte aller Monster um 10 niedriger als angegeben.

Alle Aesther-Späher und -Ascheklingen sind immun gegen erzwungene Bewegung.

Abschnittsverbindungen:

Wenn ein Charakter oder Hail die Tür **1** öffnet, lest Abschnitt 17 auf Seite 31.

Szenarioziel:

Wenn Hail ihren Zug neben dem Schränkchen **b** beendet, lest Abschnitt 98 auf Seite 56.

Aufbau:



Karten:

A1b
G2b
11a
12b



Aesther-Ascheklinge



Aesther-Späher



Winddämon



5x Schutt



2x Treppe



3x Fass



2x Kiste



3x Steinsäule



2x Regal



3x Tisch

Voraussetzungen: Keine

Ziel: Tötet das leibhaftige Verderben

Prolog:

Ihr könntet noch so viele Vorbereitungen treffen, doch das Verderben wird jeden Tag gefährlicher und dreister. Ihr werdet diesen Ansturm nicht ewig überleben, und es ist besser, schnell zuzuschlagen, bevor es noch mächtiger wird. Es ist an der Zeit, dieses Übel an der Wurzel zu packen.

Cassandra beginnt das Ritual mit angestrebter Stimme und komplizierteren Gesten, als ihr je zuvor gesehen habt. „Ich weiß, wo das Verderben sich versteckt – in einem Reich aus purer Boshaftigkeit. Doch das heißt nicht, dass es leicht wird, dorthin zu kommen. Es weiß, dass wir kommen, und wird um jeden Preis versuchen, uns aufzuhalten.“

Mit jeder Bewegung von Cassandras Händen sprießen chaotische Linien daraus hervor, die tanzen und sich zu einem Abbild der dunklen Ebene vereinen, die ihr sucht.

„Das Verderben wird alles versuchen, um euren Körper und Geist zu vernichten. Mein Schutz sollte das Schlimmste verhindern, doch seine Macht ist gewaltig. Wir dürfen nicht nachgeben!“ Dunkle Ranken bilden sich im Zentrum des Bilds und breiten sich langsam aus.

„Wenn wir es überwältigen können, wird das Verderben fliehen, also konzentriere ich mich darauf, es zu binden und die gesamte Ebene von der interdimensionalen Leere und ihrer Energie zu trennen. Mit etwas Glück schwächen wir so seine Macht.“ Die Ranken erreichen den Rand des Abbilds und greifen darüber hinaus nach eurer Ebene. Mit einem Urschrei schlägt Cassandra nach den Schattenspitzen und schickt sie mit einem Energiepuls zurück durch das Portal.

„Die Zeit ist gekommen“, sagt sie. „Wir müssen jetzt handeln.“ Das Bild wird größer, umgibt euch und reißt euch in die Leere. Weit voraus seht ihr euer Ziel, doch ihr spürt den Sog einer bösen Kraft, die unnachgiebig versucht, euch in den endlosen Abgrund zu ziehen. Ihr widersetzt euch mit all eurem Willen und landet zum Glück schließlich an eurem Zielort.

Über einer schwarzen Landschaft wabern Erscheinungen. Sie strahlen einen seltsam pulsierenden blauen Schein aus. Der Boden unter euch ist ein unstabiles Meer aus schwebenden Felsen, hier und da unterbrochen von farbloser, glühender Asche.

Genau wie in dem Bild, das ihr gesehen habt, beginnt eine Masse dunkler Energie in eurer Gruppe zu wachsen. Sobald ihr sie anseht, spürt ihr, wie sie an eurem Verstand zehrt und euren Willen dem ihren beugt. Ihr widersetzt euch und die Astralkraft wird zu einem pochenden Schmerz in euren Schädeln.

Ihr zieht eure Waffen für den Angriff, doch sie sendet eine Welle hasserfüllter Energie aus, die euch zurückwirft.

„Euer Trotz ist bedeutungslos!“ Ein böser Gedanke schießt durch eure Schädel, erschüttert euren Geist und zwingt euch auf die Knie. Um euch herum entstehen Risse, aus denen verdorbene Aesther- und Valrath-Kämpfer hervordringen. „Erblickt meine zahllosen Diener! Sie kennen das Unausweichliche! Sie dienen, weil sie wissen, dass sie keine andere Wahl haben!“



Das Verderben manifestiert sich weiter und breitet ein Gewirr aus Ranken aus. Sie durchdringen die Ebenen und ziehen Kristallsplitter hervor, mit denen das Verderben sein schwarzes Herz füllt. Die Splitter zeigen Bilder verschiedener Kreaturen, schreiend und klagend, jedes Gesicht eine Maske der Qualen.


„Es konzentriert die Kraft, die es in den endlosen Reichen gesammelt hat!“, schreit Cassandra. „Wir müssen zuschlagen! Zeigt diesem Ding, dass es sehr wohl eine Alternative zu seiner verderbten Zukunft aus Stahl und Zauber und Blut gibt!“

Abschnittsverbindungen:

Die Szenariokarte findet ihr in Abschnitt 20 auf Seite 32.

Sonderregeln:

Fügt als Szenarioeffekt je drei FLUCH  Karten zu den Angriffsmodifikator-Decks aller Charaktere hinzu. Öffnet Umschlag .



Das leibhaftige Verderben ist immun gegen Teleportieren  und erzwungene Bewegungen und nutzt nicht das Boss-Fertigkeitskartendeck. Stattdessen nutzt es sein eigenes Fertigkeitskartendeck aus diesem Umschlag. Entfernt für dieses Deck alle Karten, deren Stufe höher ist als die Szenariostufe, sowie folgende legendäre Karten:



A, wenn „Eine runde Sache (110)“ abgeschlossen ist; B, wenn „Gelockerte Fesseln (111)“ abgeschlossen ist; C, wenn „Auf den Grund (112)“





abgeschlossen ist; D, wenn „Verlorener Faden (113)“ abgeschlossen ist. Mischt die restlichen Karten und legt den Stapel verdeckt ab.



Zu Beginn jeder Runde zieht das leibhaftige Verderben die zwei obersten Karten und deckt sie normal auf, wobei die erste Karte als Hauptkarte die Initiative vorgibt. Beim Zug führt es die untere Aktion der ersten Karte und dann die obere Aktion der zweiten Karte aus.

Wenn das leibhaftige Verderben am Ende einer Runde weniger als zwei Karten im Deck hat, legt es eine kurze Rast ein und verliert eine zufällige Karte der Stufe 0 aus dem Abwurfstapel. Die restlichen abgeworfenen Karten werden zu einem neuen verdeckten Deck gemischt und unter die etwaige übrige Karte gelegt.

Wenn die Aesther-Prophetin an einen der Altäre  oder  angrenzt, kann sie auf eine obere Aktion verzichten (und stattdessen eine Karte abwerfen), um 5 Schadensmarker darauf zu platzieren.

Zählt in diesem Szenario die Runden. Entfernt zu Beginn jeder Runde jeweils einen Schadensmarker von den Altären  und  und entfernt zu Beginn der 10. Runde jeweils einen zusätzlichen Schadensmarker von diesen Altären. Das leibhaftige Verderben wird für jeden entfernten Schadensmarker um C/2 Trefferpunkte (abgerundet) geheilt.

Am Ende der 5. und 10. Runde steigt bei  eine Valrath-Wilde und ein Valrath-Häscher ein, falls sich auf Altar  kein Schadensmarker befindet, und bei  steigen drei Schwarzwichte ein, falls sich auf Altar  kein Schadensmarker befindet. Bei zwei Charakteren steigen nur Normalvarianten ein, bei drei Charakteren steigen die Valrath-Wilden und ein Schwarzwicht als Elite-Variante ein, bei vier Charakteren steigen nur Elite-Varianten ein.

Das leibhaftige Verderben kann nur dann unter 1 Trefferpunkt fallen, wenn auf den Altären  und  jeweils mindestens ein Schadensmarker liegt.

Wenn das leibhaftige Verderben am Ende der 15. Runde noch nicht getötet wurde, ist das Szenario gescheitert.

Szenarioziel:

Wenn das leibhaftige Verderben getötet wurde, lest Abschnitt 51 auf Seite 42.



Ausblick auf das Unausweichliche

Verbindungen: Keine

Voraussetzungen: Prophetin auf Stufe 5

Ziel: Unbekannt

Prolog:

Das Buch aus der Bibliothek der Fragen hat dich nachdenklich gestimmt. Es berichtet von einem alten Ort der Meditation im Osten, der Besuchern großen Frieden bringen soll.

Einblicke in die Zukunft zu erhalten erfordert nicht nur Wissen, sondern auch sorgfältige Disziplin, und bei all der Unruhe wäre es schön, einen ruhigen Ort zum Nachdenken zu finden.

Nach einem monotonen Tag des Studiums dicker Folianten brichst du also auf in der Hoffnung, dass dieser Ort dich Gelassenheit lehren kann.

Doch nach einer Stunde der Meditation stört ein stechender Kopfschmerz deine Konzentration. Etwas jenseits dieser Ebene greift deinen Verstand an. Der Schmerz wird stetig schlimmer, und dein einziger Gedanke ist, Risse um dich herum zu öffnen, um dich so vor dem Astralangriff zu schützen.

Die Schutzzauber scheinen zu wirken, und als du wieder klar denken kannst, vermutest du, dass dies das Werk einer dunklen Kraft ist, die dich in diesem verwundbaren Moment angreift.

Deine Gedanken rasen, doch du bist dir nicht sicher, wie du dieses Problem lösen sollst. Die Schutzzauber erfordern zu viel Energie, um ein Portal zur Flucht erschaffen zu können, und wenn du die Schutzzauber vernachlässigst, könntest du dich nicht genug konzentrieren, um das Portal zu erschaffen.

Während du noch darüber nachdenkst, spitzt sich die Lage zu. Aus dem Boden vor dir erhebt sich grollend eine irdene Kreatur voller boshafter Wut, und in der Nähe dringen Valrathi – offenkundig Handlanger des Bösen – in deine Ebene ein. Mangels besserer Pläne bleibt dir nur die Flucht.

Sonderregeln:

Lege einen Riss-Marker auf jedes der Felder **a**. Diese haben 3+St Trefferpunkte und sind immun gegen alle Zustände. Sie gelten als deine Verbündeten und Gegner aller Monstertypen, können jedoch normal durchquert werden. Risse im Umkreis von drei Feldern um dich können nicht fokussiert oder

beschädigt werden. Wann immer ein Riss Schaden nehmen würde, kannst du stattdessen eine Handkarte (oder zwei abgeworfene Karten) verlieren, um diesen Schaden zu negieren. Wird ein Riss zerstört, ist das Szenario gescheitert.

Du kannst keine weiteren Riss-Marker platzieren. Wenn du einen platzieren würdest, bewege stattdessen einen auf dem Spielfeld liegenden Riss-Marker auf das Zielfeld. Der aktuelle Schadenswert des Risses bleibt erhalten. Auf jedem Feld kann maximal ein Riss liegen.

Bewegt sich ein Monster auf ein von einem Riss-Marker besetztes Feld oder umgekehrt, erleidet das Monster 3 Schaden. Anderweitig können die Monster keinen Schaden nehmen.

Der Elite-Erddämon hat den dreifachen Trefferpunkte-Wert der Elite-Variante des Erddämons.

Abschnittsverbindungen:

Wenn du Tür **1** öffnest, lies Abschnitt 29 auf Seite 35.

Szenarioziel:

Das Szenarioziel ist zu diesem Zeitpunkt unbekannt.

Karten:

G1a
H2b
L3a
M1b

Aufbau:



Erddämon



Valrath-Wilde



2x Dornen



1x Baumstamm

Herausforderung Turm zu den Sternen

Verbindungen: Keine

Voraussetzungen: Unerschrockenheit

Ziel: Erreicht die Spitze des Turms und tötet alle Gegner

Prolog:

Ihr steht vor einem riesigen Turm, dessen Spitze ihr nur erahnen könnt. Sollte es überhaupt eine geben, liegt sie in den Wolken. Vor euch seht ihr zwei mächtige schwarze Türen, allerdings ohne irgendeine Art von Griff. Ihr wollt versuchen, sie mit aller Kraft aufzudrücken, doch als ihr sie berührt, erstrahlt an dieser Stelle ein Licht, das beginnt, etwas mit weißer Schrift zu schreiben.

„Bevor es Ordnung in der Welt gab, war jeder sein eigener Meister“, könnt ihr lesen, bevor die Wörter verschwinden und neue erscheinen. „Elham reiste unentwegt durch das Reich, um dessen Schönheit zu bewundern – die Blumen, die Edelsteine, die majestätischen Tiere und vor allem die Menschen. Elham wollte nicht, dass die Schönheit verblasst, und schuf das, was ihr vor euch seht – einen Ort, der alles bewahrt, was ihm gefiel.“

Als das letzte Wort verschwindet, rumpelt es und die Türen öffnen sich langsam. Ihr zögert. Der Turm ist gewaltig und ihr wisst nicht, was euch im Inneren erwartet. Aber ihr seid wegen eines Abenteurers gekommen, also wagt ihr euch hinein.

Ihr betretet einen schwach erleuchteten Raum voller Statuen von Kriegeren, Hunden und alten Kanonen. Während ihr bewundert, wie lebensecht die Figuren aussehen, schüttelt sich plötzlich einer der Hunde. Lehmbrocken fliegen aus seinem Fell und auch die anderen Statuen fangen an, sich zu bewegen.

Sonderregeln:

Dieses Szenario kann nur einmal versucht werden, dann ist es für immer für alle Gruppen gesperrt.

Während des Szenarios können Charaktere erst dann in den nächsten Raum vordringen, wenn alle Monster in einem Raum getötet wurden und die Charaktere dann ihren Zug auf einer nummerierten Treppe beenden (z. B. ①, ② usw.). Entfernt ihre Figuren und alle ihre Beschworenen vom Spielfeld. Ihre aktuellen Trefferpunkte-Werte, Erfahrungspunkte, Zustände und Karten bleiben unverändert. Sie können vorübergehend keine Fertigkeiten ausführen und sind nicht mehr am Zug.

Sobald ein Charakter erschöpft wird, ist das Szenario gescheitert.

Abschnittsverbindungen:

Wenn alle Charaktere die Treppe ① erreicht haben, räumt alle Aufleger vom Spielfeld und lest Abschnitt 47 auf Seite 41.

Szenarioziel:

Wenn alle Charaktere die Spitze des Turms erreicht haben und alle Gegner tot sind, lest Abschnitt 65 auf Seite 46.



Karten:

N1b



Antike Artillerie



Stadt-schütze



Stadt-wache



Grimmswolf



4x Falle (Schaden)



1x Treppe



2x Steinsäule



2x Mauer-abschnitt

Abchnitt 01 Vulkanisches Ödland:

„In jedem dieser Risse gibt es einen Altar!“, ruft die Aesther euch zu. „Sie müssen zerstört werden, damit nicht noch mehr Dämonen kommen.“

Als ihr näher kommt, bemerkt ihr, was für eine enorme Wärme vom Portal ausgeht. Durch seine wirbelnde bunte Oberfläche könnt ihr nicht sehen, was auf der anderen Seite liegt. Ihr fasst Mut und geht hindurch.

Die Gluthitze wirft euch fast von den Füßen. Um euch herum tobt ein Inferno aus Dämonen und geschmolzenem Gestein. Durch den Rauch seht ihr den Altar in der Nähe. Eine rote Kugel ruht darauf und in der Kugel drehen sich schwarze Wirbel.

Sonderregeln:

Der Altar der Feuersbrunst **(a)** hat C+St+1 Trefferpunkte und Schild **(b)** 2. Wenn die Aesther-Prophetin ihren Zug an den Altar angrenzend beendet, wird er zerstört. Sobald

der Altar zerstört ist, steigt in Runden, in denen ein Flammendämon einsteigen würde, kein Flammendämon ein.

Niemand kann in diesen Raum hinein- oder aus ihm hinausteleportieren **(c)**.



Abchnitt 04 Brennender Kahn:

An Bord des Schiffs sucht eine Bande zwielichtiger Gestalten nach Büchern, Schriftrollen und Ähnlichem. Jeder Fund wird sofort in die Flammen geworfen. Offensichtlich hat sie jemand für diese Untat angeheuert.

Sonderregeln:

Öffnet die Tür **(1)** (falls geschlossen).



Banditen-Schützin



Banditen-Wache



Spei- draken



4x Glühende Kohlen



2x Treppe



1x Steinsäule



2x Regal



1x Tisch



Solange das Schiff **(a)** weniger als 12 Schadensmarker hat, kann jeder an den Tisch **(e)** angrenzende Charakter eine Beute-Aktion nutzen oder auf eine untere Aktion verzichten (und stattdessen eine Karte abwerfen), um den Rechnungsbericht zu retten.

Charaktere, die an glühende Kohlen **(g)** angrenzen, können auf eine obere Aktion verzichten (und stattdessen eine Karte abwerfen), um einen Wassereimer von ihrem Tableau zu entfernen und so 8-C Schadensmarker vom Schiff **(a)** zu entfernen.

Abchnitt 02:

Lest weiter bei Abschnitt 50 auf Seite 42.

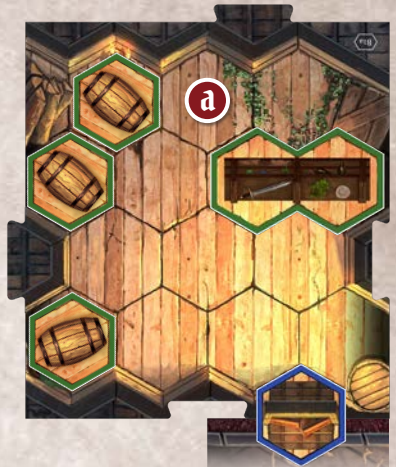
Abchnitt 03 Saphiras Weinstube:

Ihr betretet eine hübsche Weinstube und werdet von einer freundlichen Antride begrüßt. „Willkommen in meinem bescheidenen Ladenlokal. Wir führen Weine aus der ganzen Welt und bieten die erlesensten Gaumenfreuden. Sogar einen feinen Valrath-Schwarzwein aus der Roten Wüste. Sucht ihr nach etwas Bestimmtem?“

Wenn ihr etwas kauft, kommt ihr vielleicht einfacher an die benötigten Informationen.

Sonderregeln:

Wenn Charaktere die Antride **(a)** überzeugen wollen, können sie 5 Gold ausgeben, um ihren Überzeugungswert für den aktuellen Versuch um 1 zu senken, bevor sie einen Angriffsmodifikator aufdecken.



3x Fass



1x Regal

Abchnitt 05 Bewegliche Mauern: Sonderregeln:

Dreht die nummerierten Marker auf den Türen **(3)**, **(5)**, **(8)** und **(11)** um.

Bewegt die Eisenmauern wie folgt:

- (a2)** auf Position **(1)**.
- (a3)** auf Position **(1)**.
- (a4)** auf Position **(5)**.

Alle anderen auf ihre ursprünglichen Positionen.

Abschnitt 06

Bestiarium:

Hinter der Tür der nördlichen Hütte hört ihr bedrohlich klingendes Knurren, Fauchen und Zischen. Als ihr eintretet, überwältigt euch der Gestank fast. Ihr werdet von wütenden Monstern aus Fell und Schuppen begrüßt, die ihre Reißzähne fletschen.

So wie es aussieht, waren die Valrathi nicht die einzigen Testsubjekte dieser Kultisten – dieses Rudel abscheulicher Experimente beweist das. Die Kreaturen, die ihr vor euch seht, werden von schweren Stricken zurückgehalten. Sie sehen aus, als wurden sie aus dem Erbmaterial von Vipern und Wölfen erschaffen.

Unbeeindruckt von eurem Eindringen lösen ihre Wächter die Leinen und lassen die Kreaturen auf euch los.

Sonderregeln:

Öffnet die beiden Türen ①.

Alle Grimmwölfe sind Wolf-Viper-Abscheulichkeiten. Sie haben T+3 Trefferpunkte, wobei T der Trefferpunkte-Wert eines normalen Grimmwolfs ist.

Statt alle Grimmwolf-Fertigkeitskarten zu benutzen, nutzt nur die mit den Initiative-Werten 06 und 72 sowie je eine mit 19 und 26. Nehmt dann die Riesenviper-Fertigkeitskarten mit den Initiative-Werten 23 und 58 sowie je eine mit 32 und 43 und mischt beide Stapel zusammen. Wann immer auf Grimmwölfe oder Riesenvipern Bezug genommen wird, gilt dies für die Abscheulichkeiten.



Banditen-Wache



Grimmwolf



Valrath-Häscher



1x Schatz



2x Fass



1x Regal



Abschnitt 07

Epilog (97):

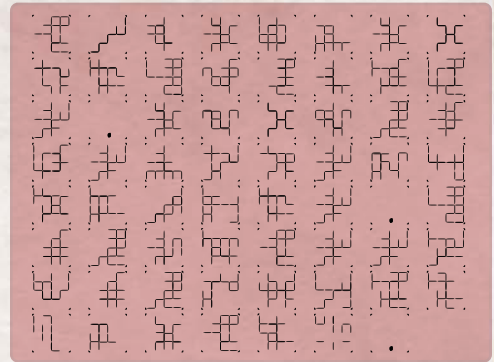
Mit dem letzten der notwendigen Dokumente folgt ihr Cassandra durch ein weiteres realitätsverzerrendes Tor zurück zu ihrem Versteck. Sie vergräbt sich sofort in den Texten. Ihr könnt nichts tun, als zu warten. Zumindest ist die Aussicht auf die Sterne um euch herum atemberaubend.

Beim Lesen fällt Cassandra in eine tiefe Trance und macht gelegentlich kryptische Äußerungen. „Das Experiment duplizieren, um Schrecken hervorzubringen – Kreise in Kreisen in Kreisen, ohne Lösung – vor und zurück, Buchstaben auf Buchstaben an Mauern – von schwarzem Schleier umhüllt, der Gedanken vergiftet – setzen ihre wertvollsten Besitztümer in Flammen – die Suche nach Antworten drängt – gejagt durch die Stadt, durch die Ebenen, durch die Zeit – eingesperrt, der Stimme beraubt, verrottend zurückgelassen – Vergangenheit und Zukunft

stürzen zusammen – Ursache und Wirkung, wieder und wieder!“

Sie löst sich plötzlich aus der Trance und starrt euch durchdringend an. „Es ist zu viel auf einmal. Zu viele Orte zur selben Zeit! Diese Dokumente sind nur ein Teil des Bildes. Für einen Plan werde ich mehr brauchen. Wir brauchen neuere Schriften der Antriden ⑧8. Aber gleichzeitig habe ich Bedenken wegen der Auswirkungen der Leere auf die Bürger von Gloomhaven ⑨9. Der Atlas ermöglichte es mir, eine von Bastians Arbeiten über die Riss-Vorrichtung zu finden ⑩0. Und es ist wohl kein Zufall, dass ich Gerüchte über eine verpestete Krypta gehört habe, die vielleicht mehr Hinweise enthält ⑩1.“

Cassandra zieht ein loses Blatt aus dem Atlas und reicht es euch. „Und das hier hat Bastian persönlich geschrieben, in einer mir unbekannt Sprache. Vielleicht wird es in der Zukunft nützlich sein.“



Neue Orte:

- Flammenmeer ⑧8 (D-18),
- Nachbeben ⑨9 (B-16),
- Getrieberaum ⑩0 (E-9),
- Verhüllte Krypta ⑩1 (K-9)

Belohnungen:

- Je 10 Gold
- Fügt dem Deck Stadt-Ereignisse 88, 89 und 90 hinzu.

Abschnitt 08

Ein Leben gegen ein Leben:

Leider kommt eure Hilfe für eine Zivilistin zu spät und ihr müsst mit ansehen, wie sie vor euch niedergestreckt wird. Sofort holt einer der Kultisten ein Fläschchen mit einer roten Flüssigkeit heraus und gießt den Inhalt über sie. Die Flüssigkeit vermischt sich mit ihrem Blut und durchdringt ihren Körper.

Statt zu sterben, wird ihre rote Haut dunkler. Ihre Hörner wachsen und aus ihrem peitschenden Schwanz sprießen Stacheln. Als sie ihre Augen öffnet, glühen sie vor Wildheit. Sie springt auf die Füße, bereit, alles in ihrem Weg zu zerreißen.

„Solche Valrathi habe ich seit dem Dämonenkrieg nicht mehr gesehen!“, schreit Cassandra. „Was auch immer in diesen Fläschchen ist, es bringt ihre ursprüngliche Grausamkeit zurück, die ihnen vom Grauen eingeflößt wurde.“

Sonderregeln:

Stellt eine Elite-Valrath-Wilde auf das Feld des Zivilisten, der gerade getötet wurde. Wenn ab jetzt ein Zivilist **a** getötet wird, ersetzt ihn durch eine normale Valrath-Wilde.

Valrath-Wilde werden erst in der auf ihren Einstieg folgenden Runde aktiv. Sie gelten als eure Gegner und als Verbündete aller Monstertypen.



Valrath-Wilde

Abchnitt 09

Flussüberquerung:

Die Karawane rollt weiter den Weg entlang. Ihr bleibt in der Nähe und erledigt einen Angreifer nach dem anderen. Vor euch seht ihr einen Nebenfluss des Schlangenkuss – ein Ort, der wie geschaffen ist für einen Hinterhalt. Und tatsächlich tauchen immer mehr Räuber auf und umzingeln euch.

In diesem Chaos versucht ihr, einen Blick auf das Innere des Wagens zu werfen, aber eine große Antride steht im Weg. „Wir wissen eure Hilfe zu schätzen“, sagt sie. „Aber seid gewarnt, wir schützen unsere Fracht vor *jedem*, der sie stehlen will. Also tretet zurück, sonst werdet ihr wie dieser Abschaum zermalmt.“

Sonderregeln:

Im vorherigen Raum steigen (wenn möglich) 2 Monster wieder ein. Bei zwei oder drei Charakteren steigen diese als Normalvarianten ein, bei vier Charakteren steigt eins als Normalvariante und eins als Elite-Variante ein.



Abchnittsverbindungen:

Wenn die Antriden-Karawane **a** oder ein Charakter eine Tür **c** öffnet, öffnet die andere Tür **c** und lest Abschnitt 53 auf Seite 43.

Abchnitt 12

Schätze und Kuriosa:

Ihr seid fasziniert von dem kleinen Eckladen und dem Baum, der durch das Dach des Ladens sprießt. Ihr tretet durch die dreieckige Tür und seht, dass das Gebäude um den Baum herum gebaut wurde – an ihm befestigte Leitern führen zu Plattformen, auf denen Gegenstände und Schmuckstücke liegen.

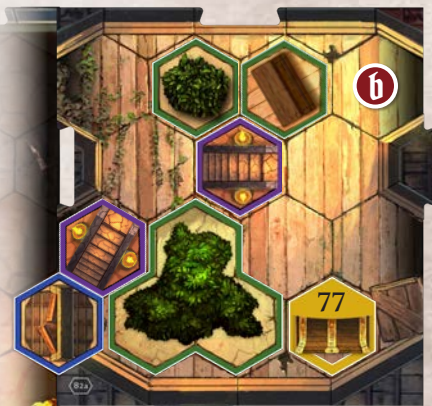
„Ah, tretet ein!“ Ein zerzauster Quatryl in einem vielfach geflickten Mantel begrüßt euch. „Schön, neue Gesichter zu sehen. Bewundert in aller Ruhe meine Sammlung! Ich handle mit Kuriositäten aus der ganzen Welt – des einen Müll ist des anderen Schatz!“ Er nimmt eine kleine Kiste und dreht eine Kurbel daran. Sie spielt eine wundervolle Melodie.

Sonderregeln:

Charaktere, die an den Händler **b** angrenzen, können eine beliebige Menge verfügbare **K** Kleinkram-Gegenstände im Wert von 20 oder mehr Gold kaufen (Modifikatoren für Ansehen werden normal berechnet).

Wenn ein Charakter den Schatz in diesem

Raum erbeutet, ohne UNSICHTBAR **A** zu sein, legt 2 Schadensmarker neben den Rundenzähler.



Abchnitt 10

Bewegliche Mauern:

Die Platte lässt sich leicht herunterdrücken und zuerst glaubt ihr, dass sie gar nichts bewirkt. Vielleicht haben die Zweige die darunterliegenden Mechanismen blockiert. Aber dann rumpelt der Boden und das laute Kratzen von Metall auf Stein ertönt aus der Haupthalle. Als der Lärm sich langsam legt, bietet sich euch hinter der Tür ein völlig anderer Anblick. Die Eisenmauern wurden verschoben, wodurch sich neue Gänge geöffnet und andere geschlossen haben.

„Oh“, seufzt Cassandra. „Das könnte kompliziert werden. Vielleicht wäre es ratsam, ein paar Notizen zu machen.“

Sonderregeln:

Dreht die nummerierten Marker auf den Türen **3**, **8**, **9** und **10** um.

Bewegt die Eisenmauern wie folgt:

- a1** auf Position **q**.
- a2** auf Position **n**.
- a3** auf Position **r**.
- a5** auf Position **t**.

Alle anderen auf ihre ursprüngliche Position.

Abchnitt 11

Ein Riss im Gewebe:

Als ihr das letzte Element in einem der Resonatoren anordnet, beginnen alle sechs Säulen blau zu leuchten und zu summen. Die Luft knistert und Funken zucken durch den Raum. Ihr seht, wie Leitungen im Boden die Energie aufnehmen und zu einem zentralen Punkt leiten, wo ein Muster entsteht. Über diesem rätselhaften Muster erscheint eine Lichtprojektion.

Sie sieht aus wie ein Fenster in eine andere Dimension. Aber euer Blick wird von einigen Tontöpfen angezogen, die durch ätherische Ketten verbunden sind. Einer steht in einer alten Hütte in einem Regal, ein zweiter liegt in einem Schatzhaufen vergraben und der dritte ruht neben einem Sarkophag in einem alten Grab. Doch das Bild verschwimmt und seltsame Runen formen sich aus schwarzem Rauch. Ihr lest:

„Die Beschützer des Glaubens führten ihre wunderbaren Schöpfungen in einen Krieg im Norden. Der Gegner hielt einen Wegweiser der alten Lehren in geschmückter Hand.“

Sonderregeln:

Alle Figuren auf dem Spielfeld erhalten FLUCH **⚡**.

Abschnitt 13

Schrein des Ashtar:





Ihr betretet eine kleine Gebetsstätte für einen alten Gott der Ausschweifung, Gemeinschaft und Erneuerung – Ashtar. Aufwendige Darstellungen von Freudenfeuern und Festen schmücken zwei große Altäre im hinteren Teil des Raumes, die mit riesigen Edelsteinen besetzt sind. Eine Statue des Gottes steht euch jedoch im Weg, seine Arme weisen auf die Mauern rechts und links von ihm. Bei genauerem Hinsehen entdeckt ihr dort, wo die Statue hinzeigt, Schriftzeichen im Stein.

ΠΛΔΥΧΑ ΣΔΣ ΠΥΣ ΒΥΛΠΥΣ ΚΔΔΚΚ
 ΔΔΧ ΙΥΑΠΗΥΧΠΗΔΣΠΥ,
 ΙΥΥΥΣ ΠΥΣ ΔΥΑΥΣΒΔΔΥ ΗΑΑ
 ΔΑΠΠΥΧ ΚΑΗΔΥ ΑΥ ΔΔΣΠΥ.

Als ihr euch die Sache näher ansehen wollt, erwacht die Statue jedoch zum Leben und kanalisiert Kräfte von den Altären. Um sie herum erwachen Verteidigungsmechanismen aus ihrem langen Schlaf.

Sonderregeln:

Der Savvas-Lavastrom ist Ashtars Avatar.

An den Altar  oder  angrenzende Charaktere können während ihres Zugs eine freie Aktion einsetzen, um  oder  anzureichern, solange das Element nicht unterdrückt ist.




Abschnitt 14


Beweglicher Boden:

Ihr tretet auf den Bodenschalter und augenblicklich setzt sich die Maschinerie unter euch in Gang. Ihr hört das Geräusch eines Motors und Wasser, das durch Rohre in der Nähe fließt. Es klingt fast, als würde das Ding atmen – erst langsam und dann immer schneller.

Der Boden unter euren Füßen verschiebt sich. Der Klang von Stein auf Metall hallt kratzend und quietschend durch die Kammer. Ihr spürt, dass der Raum sich um den zentralen Glaszylinder dreht und dann einrastet. Die Maschinerie summt nur noch leise.

Die Schriftzeichen an der Wand flackern, als eine strenge, mechanische Stimme ertönt. „Ihr habt Dinge in Bewegung gesetzt, die ihr nicht zu Ende bringen könnt. Jedes Zahnrad ist nötig, um den richtigen Weg zu finden. Ihr müsst wie ein Pendel gleichmäßig schwingen, um genau hier zum Ruhen zu kommen.“

Mittelpunkt, um den das Kartenelement Fla gedreht wird. Dreht Element Fla im Uhrzeigersinn und platziert Element Dia wie im Bild. Öffnet die Türen .


Wenn ein Charakter seinen Zug auf Druckplatte  beendet, entfernt diese Druckplatte und einen der nummerierten Marker neben dem Rundenzähler.

Abschnittsverbindungen:

Anzahl der Marker	Druckplatte 	Druckplatte 
4	50 auf Seite 42	46 auf Seite 40
3	39 auf Seite 38	71 auf Seite 48



Sonderregeln:

Nutzt die Steinsäule  ab sofort als



Abchnitt 15

Müllkippe:

Ein beißender Gestank von Kot und halbverrotteten Essensresten erfüllt die Luft, als ihr die Tür öffnet. Abgenagte Knochen und anderer faulender Müll bedecken den Boden und die Wände sind völlig durchlöchert. Ihr wadet durch den Unrat, als plötzlich eine Gruppe von Ratten aus einigen der größeren Löcher erscheint, um ihren Müllberg zu verteidigen.

Sonderregeln:

Alle Felder dieses Raums gelten als schwieriges Gelände. Wann immer ein Charakter ein Feld in diesem Raum betritt, erhält er GIFT ^{xx}.

Abchnittsverbindungen:

Wann immer ein Charakter seinen Zug auf Druckplatte ^a beendet und sich keine weiteren Charaktere auf Element N1b befinden, lest Abschnitt 31 auf Seite 35.



Ratzen-Späher



Ratzen-Schamane



1x Druckplatte

Abchnitt 17

Keine leichte Flucht:

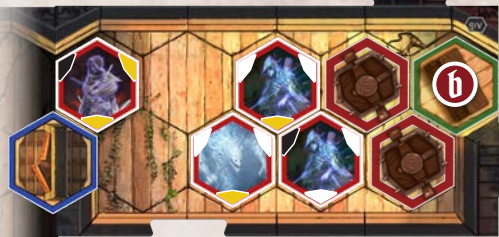
„Verdammte Schweine!“, schreit Hail, als ein Wurfdolch ihre Schulter trifft. Sie humpelt weiter, während Blut und grünliches Gift aus ihrer Wunde sickert.

„Das Gerät, das ich brauche, liegt auf diesem Schränkchen“, stöhnt sie und deutet mit dem Kopf zur Ecke des Lagerraums, weil sie den Arm nicht heben kann. Entschlossen, nicht hier zu sterben, bewegt sie sich weiter.

Es ist nicht weit, aber zwischen euch und dem Schränkchen stehen noch mehr Gegner und Fallen, als hätten sie genau gewusst, was ihr vorhabt.

Sonderregeln:

Hail ^a erleidet Schaden in halber Höhe ihres aktuellen TP-Werts (abgerundet) und erhält GIFT ^{xx}. Ab sofort führt sie in ihren Zügen nur noch „Bewegung ^v1“ statt „Bewegung ^v2“ aus und wird nicht durch schwieriges Gelände beeinflusst.



Aesther-Ascheklinge



Aesther-Späher



Winddämon



2x Falle (Schaden)



1x Schränkchen

Abchnitt 18

Giftige Dämpfe:

Als ihr das letzte Element in einem der Resonatoren anordnet, merkt ihr sofort, dass etwas nicht stimmt. Die Reihenfolge der Elemente untereinander scheint zu stimmen, aber ihre exakte Position ist falsch. Die leuchtenden Leitungen im Boden erlöschen und tauchen den Raum in Dunkelheit.

Kurz darauf fließt ein Strom aus rötlicher Energie von der Mitte des Raumes zu den Resonatoren. An allen sechs Säulen öffnen sich versteckte Düsen, aus denen ein eigenartiges grünes Gas austritt.

Euch wird schnell klar, dass das Gift sein muss. Eure Kehlen werden immer enger und euch schießt Blut in die Augen. Ihr versucht, das Gesicht mit Stoff zu schützen, aber das nützt nichts. Ein grausiges Gefühl überkommt euch – wenn ihr nicht flieht, seid ihr tot.

Sonderregeln:

Alle Figuren erhalten dauerhaft VERWIRRUNG [?], GIFT ^{xx} und WUNDE ^h. Diese Zustände können nicht entfernt werden. Auf eine betroffene Figur gewirkte Heilungen erhöhen nicht ihren aktuellen Trefferpunkt-Wert.

Abchnitt 16

Epilog (99):

Ihr konntet in den Gärten einige Leben retten, aber euch wird schnell klar, dass dies kein Einzelfall war. Cassandra konnte das Verderben nicht in diesem Ausmaß vorhersehen. Überall in der Stadt wurden Valrathi überfallen und zu Wilden verwandelt.

Zum Glück konnten einige Überlebende die Insignien auf den Roben der Kultisten erkennen. Es handelt sich hier wohl um das Werk der Anhänger eines kürzlich gegründeten „Kults der Leere“. Ein paar Nachforschungen bringen euch einen Hinweis auf ihren Aufenthaltsort ¹⁰⁵.

Cassandra ist noch immer sichtlich mitgenommen. „Die Lage ist viel finsterer, als ich vorhersehen konnte. Sie ahnen nicht nur das Werk des Grauens nach, diese Machtdemonstration in der Stadt deutet auch darauf hin, dass sie ihre Macht einem neuen Riss zwischen den Ebenen verdanken. Ich denke, ich sollte diese Möglichkeit mit Hail besprechen.“ Ihr seht sie fragend an. Sie holt tief Luft. „Ja, Hail und ich ... kennen uns. Gehen wir zum Krummknochen ¹⁰⁴.“

Neue Orte:

Klaffende Wunde ¹⁰⁴ (J-3)

Kultische Monstrositäten ¹⁰⁵ (B-10)

Globaler Erfolg:

Wissen ist Macht

(Wenn ihr „Wissen ist Macht“ zum zweiten Mal erhaltet, lest Abschnitt 27 auf Seite 34)

Belohnungen:

Je 10 Gold

+1 Wohlstand

Gegenstandsplan „Kleines Gegengift“ (Gegenstand 153)

Abchnitt 19

Bewegliche Mauern:

Sonderregeln:

Dreht die nummerierten Marker auf den Türen ¹, ⁶, ⁷ und ¹⁰ um.

Bewegt die Eisenmauern wie folgt:

^{a3} auf Position ^q.

^{a4} auf Position ^p.

^{a5} auf Position ^t.

Alle anderen auf ihre ursprüngliche Position.

Abchnitt 20

Ebene des Verderbens:



Karten:

D2b
J1b
J2b

Abchnitt 21

Frachtlager:

Ihr kommt nur schwer in das Gebäude, da euch Quatryl-Arbeiter entgegenkommen, die schwere Kisten auf mechanischen Wagen transportieren. Sie liefern wohl die Fracht der Schiffe an die Geschäfte in der Stadt aus. Euch kamen die Straßen draußen schon überfüllt vor, aber hier drinnen ist es sogar noch betriebsamer. Die Schiffe werden be- und entladen und die Arbeiter transportieren und katalogisieren Kisten in gleichbleibendem Tempo.

Eine Aufseherin sticht aus der Menge heraus – eine Antride, die allen Arbeitern genaue Anweisungen erteilt. Gerade schreit die Aufseherin einen besonders verängstigt wirkenden Quatryl-Arbeiter an, der aufgrund einer fehlerhaften Maschine nicht schnell genug arbeitet. Er gibt sein Bestes, aber das dauernde Geschrei macht ihm Angst. Er könnte leicht einzuschüchtern sein.

Sonderregeln:

Alle Felder dieses Raums gelten als schwieriges Gelände.

Alle Inox-, Valrath- oder Schwarmling-Charaktere, die den Quatryl-Arbeiter **i** einschüchtern wollen, reduzieren seinen Einschüchterungswert für den aktuellen Versuch um 1. Wenn der Versuch scheitert, legt 1 zusätzlichen Schadensmarker neben den Rundenzähler.



Abschnitt 22

Ein polterndes Geräusch:

Ihr tretet auf den Bodenschalter und die Maschinerie unter euch beginnt laut zu poltern. Ihr hört das Geräusch eines Motors und Wasser, das durch Rohre in der Nähe fließt. Es klingt fast, als würde das Ding atmen – erst langsam und dann immer schneller.

Der Boden unter euren Füßen verschiebt sich. Der Klang von Stein auf Metall hallt kratzend und quietschend durch die Kammer. Ihr spürt, dass der Raum sich um den zentralen Glaszylinder dreht und dann einrastet. Die Maschinerie summt nur noch leise.

Die Schriftzeichen an der Wand flackern, als eine strenge, mechanische Stimme ertönt. „Ihr habt Dinge in Bewegung gesetzt, die ihr nicht zu Ende bringen könnt. Jedes Zahnrad ist nötig, um den richtigen Weg zu finden. Reist zweimal in die Zukunft und kehrt danach zurück, um die nächste Stunde zu erleben.“

im Bild. Öffnet die Türen **1**.

Wenn ein Charakter seinen Zug auf Druckplatte **b** beendet, entfernt diese Druckplatte und einen der nummerierten Marker neben dem Rundenzähler.

Sonderregeln:

Nutzt die Steinsäule **a** ab sofort als Mittelpunkt, um den das Kartenelement Fla gedreht wird. Dreht Element Fla gegen den Uhrzeigersinn und platziert Element B3b wie

Abschnittsverbindungen:

Anzahl der Marker	Druckplatte b	Druckplatte c
4	39 auf Seite 38	71 auf Seite 48
3	50 auf Seite 42	46 auf Seite 40



Abschnitt 23

Enges Gewölbe:

Richtung Norden öffnet sich ein kleiner Raum voller erweckter Skelette und untoter Leichen. Durch weiteres Obsidianglas erkennt ihr einen glitzernden Haufen.

„Dort scheint etwas Wertvolles zu lagern“, merkt Cassandra an. „Das muss ich mir ansehen.“ Da ihr es sowieso nicht erreichen könnt, habt ihr nichts dagegen.

Sonderregeln:

Öffnet die Tür **e**.

Der Schatzaufleger in diesem Raum zählt nicht als Ziel und kann nur durch eine Beute-Aktion erbeutet werden. Die Truhe ist zudem verschlossen und kann nur geöffnet werden, wenn der erbeutende Charakter die richtige Kombination errät und den in der Runenschrift angegebenen Abschnitt aufschlägt. Rät der Charakter falsch, erleidet er Fallenschaden und erhält GIFT. Für einen neuen Versuch ist eine weitere Beute-Aktion erforderlich.

Truheninschrift:

ᛒᛞᛗᛗ ᛗᛗ ᛗᛗᛗ ᛗᛗ ᛗᛗᛗᛗᛗᛗᛗᛗ
 ᛗᛗᛗᛗᛗᛗ, ᛗᛗᛗᛗ ᛗᛗᛗᛗ ᛗᛗᛗ
 ᛗᛗᛗᛗᛗ ᛗᛗᛗᛗᛗᛗ ᛗᛗᛗᛗᛗᛗ.
 ᛗᛗᛗᛗᛗᛗᛗᛗᛗᛗ ᛗᛗᛗᛗ ᛗᛗᛗ
 ᛗᛗᛗᛗᛗᛗᛗ ᛗᛗᛗᛗᛗ, ᛗᛗᛗᛗᛗᛗᛗᛗᛗᛗ
 ᛗᛗᛗᛗᛗᛗᛗ ᛗᛗᛗ ᛗᛗᛗᛗᛗᛗ ᛗᛗᛗᛗᛗᛗ.

In die Unterseite der Truhe sind weitere Symbole geschnitzt. Ihr seid sicher, dass beide Inschriften zusammengehören. Gemeinsam ergeben sie den Schlüssel für dieses Zahlenschloss.



☒ ᛗᛗᛗᛗᛗ ☒ ᛗᛗᛗᛗ ᛗᛗᛗᛗᛗᛗ ᛗᛗᛗᛗᛗ ☒ ᛗᛗᛗᛗᛗ ☒ ᛗᛗᛗᛗᛗᛗ

Abschnitt 24

Verwelkter Hain:

Ihr zögert beim Durchschreiten der Ebenenbarriere, denn sie riecht muffig und faulig, doch ihr reißt euch zusammen und tretet in einen Regenwald aus welken Pflanzen ohne jegliche Lebenskraft. Durch die Ranken seht ihr eine grüne Kugel, die von schwarzen Tentakeln umhüllt auf einem Altar ruht.

Für den Moment gilt eure Aufmerksamkeit jedoch den Erddämonen, die über euer Eindringen nicht erfreut zu sein scheinen. Ihr werdet euch zu eurem Ziel vorkämpfen müssen.

Sonderregeln:

Der Altar der Fäulnis **(P)** hat (Cx2)+St+4 Trefferpunkte. Wenn die Aesther-Prophetin ihren Zug an den Altar angrenzend beendet, wird er zerstört. Sobald der Altar zerstört ist, steigt in Runden, in denen ein Erddämon

einsteigen würde, kein Erddämon ein.

Niemand kann in diesen Raum hinein- oder aus ihm hinausteportieren **(T)**.



Abschnitt 26

Geheime Bibliothek:

Durch die Geheimtür gelangt ihr in eine kleine Privatbibliothek. Neben den vielen Texten seht ihr auch einen gläsernen Schaukasten voller empfindlicher mechanischer Teile. Bevor ihr einen genaueren Blick darauf werfen könnt, fahren jedoch diverse Verteidigungseinrichtungen aus dem Boden. Wer auch immer diesen Ort entworfen hat, mochte keine ungeladenen Gäste.

Szenarioziel:

Sobald der Schatz erbeutet wurde, lest Abschnitt 80 auf Seite 50.



Abschnitt 27

Wissen ist Macht 2/4:

„Nun, da wir die Machenschaften des Verderbens besser verstehen“, sagt Cassandra, während sie die von euch gesammelten Informationen prüft, „können wir sein Werk vielleicht stören. Doch wir müssen vorsichtig sein. Wir sind seinem letzten Handlanger noch nicht begegnet und uns erwartet vielleicht noch Schlimmeres.“

Sie legt den alten Atlas aus der Kammer des Wissens auf den Tisch und kreist wichtige Orte ein. Jede neue Markierung macht eure Fortschritte greifbarer. Während sie ihre No-

tizen liest und über die Ereignisse seit eurem Zusammentreffen nachdenkt, wird sie immer durchsichtiger. Sie fällt in tiefe Trance und beginnt zu sprechen.

„Die brennenden Segel erleuchten Kristallschriften. Das Feuer will ihre Asche im Meer begraben. Rettet die Wahrheit – die Geheimnisse im Osten müssen gefunden werden. Wagt euch zu ihrem Ursprung und hört euch um **(102)**. Vielleicht weist aber auch eine andere Achse den Weg. Ein wertvoller Gegenstand wurde der Vergangenheit gestohlen. Seine Rückkehr zum einstigen Ziel könnte der Gegenwart neues Wissen bringen **(103)**.

Aber die Leere wird nicht nur zusehen. Ihre Macht ruft alle von schwachem Geist, die leicht zu überzeugen sind, sich ihr zu unterwerfen.

Abschnitt 25

Epilog (99):

Viele mussten heute sterben und euch wird schnell klar, dass dies kein Einzelfall war. Cassandra konnte das Verderben nicht in diesem Ausmaß vorhersehen. Überall in der Stadt wurden Valrathi überfallen und zu Wilden verwandelt. Das war ganz klar ein koordinierter Angriff und auch wenn ihr ihn nicht ganz hätten verhindern können, habt ihr das Gefühl, nicht genug getan zu haben.

Cassandra ist noch immer sichtlich mitgenommen. „Die Lage ist viel finsterner, als ich vorhersehen konnte. Sie ahmen nicht nur das Werk des Grauens nach, diese Macht demonstration in der Stadt deutet auch darauf hin, dass sie ihre Macht einem neuen Riss zwischen den Ebenen verdanken. Ich denke, ich sollte diese Möglichkeit mit Hail besprechen.“ Ihr seht sie fragend an. Sie holt tief Luft. „Ja, Hail und ich ... kennen uns. Gehen wir zum Krummknochen **(104)**.“

Neuer Ort:

Klaffende Wunde **(104)** (J-3)

Globaler Erfolg:

Wissen ist Macht
(Wenn ihr „Wissen ist Macht“ zum zweiten Mal erhaltet, lest unten Abschnitt 27)

Belohnungen:

Je 5 Gold
Gegenstandsplan „Kleines Gegengift“ (Gegenstand 153)

Nur die Befriedung der chaotischen Ebenen wird die marschierenden Horden **(104)** aufhalten, doch ihr Einfluss ist vielleicht schon zu groß **(105)**.

Und vergesst nicht das Gerät, das den Umbruch brachte. Sammelt die Teile, folgt den Spuren und macht das Geschehene rückgängig **(106)** **(107)**.

Nun sind die Ereignisse des Dämonenkriegs in Mysterien gehüllt. Werdet Zeugen des Schlachtens und lauscht dem Rat der Toten **(108)**. Eine verlorene Liebe mag die letzte Hoffnung sein, das Blutvergießen aufzuhalten **(109)**.“

Belohnung:

Fügt dem Deck Riss-Ereignisse II bis 15 hinzu.

Abchnitt 28

Ein Bär von einem Draken:

Als ihr in die kleine Hütte südlich des Flusses stürmt, platzt ihr mitten in eine Versammlung von Kultisten. Ein kräftiger Valrath steht in der Menge, über zahllose Pläne und Pergamente gebeugt. Er sieht ruhig zu euch auf. Seine Kameraden zücken die Waffen, doch er greift nur zu einer Flasche, öffnet sie und leert ihren Inhalt mit einem Schluck.

Ihr erstarrt, als seine Muskeln am ganzen Körper anschwellen und seine Kleidung zerreißt. Fell und Schuppen wachsen auf seiner Haut und aus seinen Händen sprießen Klauen. Sein Gesicht verzerrt sich zu einer Schnauze voller Reißzähne.

Als ihr denkt, dass seine Verwandlung beendet ist, schlängelt sich noch ein Echsen-schwanz aus seinem Rücken und ihm wachsen Lederflügel.

Sonderregeln:

Öffnet die beiden Türen **2**.

Der Elite-Höhlenbär ist die Drakenbär-Ab-scheulichkeit. Sie hat $(T \times C) / 2$ Trefferpunkte (aufgerundet), wobei T der Trefferpunkte-Wert der Elite-Variante eines Höhlenbären ist, und ist immun gegen LÄHMUNG **♠**, ENTWAFNEN **♣** und BETÄUBUNG **♣**. Sie kann zudem fliegen **♣**.



Abchnitt 30

Siegel der Anziehung:

Beim Betreten des Raumes spürt ihr eine eigenartige Kraft, die euch zu sich ruft und euren Körper und Geist anzieht. Ihr blickt auf und seht konzentrische Kreise aus Kristallen, deren pulsierendes Muster euren Blick zur Mitte auf ein weiß leuchtendes Siegel der Macht lenkt.

Ihr wehrt euch gegen die Anziehungskraft des Siegels und bereitet euch für den Kampf gegen die Skelettkrieger und anderen Schrecken vor, die aus der Dunkelheit hervortreten.

Sonderregeln:

Bis das Siegel **a** zerstört ist, führt jedes Monster, das in diesem Raum durch einen Angriff Schaden erleidet, „ZIEHEN **♣** 2“ gegen den Angreifer aus.

Statt alle Höhlenbär-Fertigkeitskarten zu benutzen, nutzt nur die mit den Initiative-Werten 03, 14, 61 und 80. Nehmt dann die Reißdraken-Fertigkeitskarten mit den Initiative-Werten 12, 13, 25 und 59 und mischt beide Stapel zusammen.

Abchnitt 29

Ruhiger Weg:

Irgendeine Macht schützt diese Monster. Du bist nicht stark genug, um sie zu besiegen, also eilst du den Weg zurück, der dich zu deinem Meditationsort geführt hat. Doch eine Flucht wird nicht leicht sein. Vor dir tauchen weitere Valrathi auf, die ihre Äxte in deinem Fleisch versenken wollen.

Sonderregeln:

Wenn du Tür **2** öffnest, lies Abschnitt 73 auf Seite 49.



Abchnitt 31

Bewegliche Mauern:

Sonderregeln:

Dreht die nummerierten Marker auf den Türen **2**, **3**, **4** und **9** um.

Bewegt die Eisenmauern wie folgt:

- a1** auf Position **q**.
- a2** auf Position **o**.
- a3** auf Position **r**.
- a5** auf Position **t**.

Alle anderen auf ihre ursprüngliche Position.

Abchnitt 32

Lodernde Karavelle:

An Deck des Schiffs erkennt ihr, dass die Flammen hier schon mehr Zeit hatten, sich durch das Holz zu fressen, und die Situation noch gefährlicher ist. Da die Angreifer das Feuer weiter anfachen, indem sie jedes Stück Papier in die Flammen werfen, das sie finden, ist das Schicksal des Schiffs so gut wie besiegelt. Ihr müsst um jeden Preis verhindern, dieses Schicksal zu teilen.

Sonderregeln:

Öffnet die Tür **2** (falls geschlossen).



Banditen-Schützin



Banditen-Wache



Speidraken



1x Schatz



5x Glühende Kohlen



3x Steinsäule



1x Bücherregal



2x Mauerabschnitt



Platziert zu Beginn jeder Runde 2 Schadensmarker (statt 1) neben dem Schiff **b**.

Solange das Schiff **b** weniger als 12 Schadensmarker hat, kann jeder an das Bücherregal **f** angrenzende Charakter eine Beute-Aktion nutzen oder auf eine untere Aktion verzichten (und stattdessen eine Karte abwerfen), um den Reisebericht zu retten.

Charaktere, die an glühende Kohlen **g** angrenzen, können auf eine obere Aktion verzichten (und stattdessen eine Karte abwerfen), um einen Wassereimer von ihrem Tableau zu entfernen und so 8-C Schadensmarker vom Schiff **b** zu entfernen.

Abchnitt 33

Durch das Portal:

Ihr stellt euch das wütende und verzweifelte Gesicht des Inhabers des Schlafenden Löwen vor und entscheidet, dass es wohl klüger ist, der Aesther durch den neuen Ebenenriss zu folgen. Auf der anderen Seite steht ihr in einer Kugel, die zwischen den Sternen schwebt. Ein erstaunlicher Anblick.

„Willkommen.“ Die Aesther lächelt. „Es tut mir leid, ich hatte mich nicht vorgestellt. Ich bin Cassandra. Auf meinen Reisen habe ich gelernt, dass sich im endlosen Chaos der Realität universelle Muster zeigen. Erkennt man die Muster, wird das vorher Zufällige sehr vorhersehbar. Man könnte denken, ich sehe die Zukunft, doch es ist nicht mehr als Ursache und Wirkung.“

Cassandra läuft beim Sprechen umher und berührt sanft mehrere Objekte. „Vor Jahrhunderten – als ich begann, meinen Gaben zu vertrauen – erkannte ich, dass das Grauen weitere Pläne für die Vernichtung dieser Ebene hatte, also versuchten andere und ich, es aufzuhalten. Wir scheiterten und seitdem war ich gefangen; dazu verdammt, dem Verderben zuzusehen, ohne eingreifen zu können. Bis jetzt.“

Sie zögert einen Moment. „Nun, in Anbetracht dessen, was euch schon alles aufgebürdet wurde, frage ich nur ungern, aber ich brauche eure Hilfe. Ihr habt bereits triumphiert, wo ich versagt habe, doch der Kampf hat gerade erst begonnen. Wir ... Ich muss das Verderben endgültig beenden.“

Cassandra sieht euch erwartungsvoll an und ihr willigt ein. „Oh, wundervoll! Unser erstes Ziel ist die Leere. Vergraben in den Ruinen liegt eine gewaltige Sammlung von Bastians Schriften. Wir müssen möglichst viele davon bergen, um zu enthüllen, was das Verderben plant und was wir tun müssen **97**.“

Ihr wollt widersprechen, doch sie kommt euch zuvor. „Ich weiß, dass die Wacht den Zugang versperrt, aber ich habe andere Reismöglichkeiten. Ich kann uns fast überall hinbringen, allerdings landen wir vielleicht zuerst woanders – Reisen in der unendlichen Leere sind kein Spaziergang.“

Neue Regeln:

Trennt die Riss-Ereignisse 01 bis 10 vom Rest der Karten und mischt sie zu einem Riss-Ereignis-Deck. Wann immer in einem Szenario „Dimensionsreise“ als Verbindung aufgelistet ist, muss statt eines Weg-Ereignisses ein Riss-Ereignis abgeschlossen werden.

Nennt die Aesther-Prophetin „Cassandra“.

Neuer Ort:

Neuigkeiten **97** (A-17)

Abchnitt 34

Frosthöhle:

Ein Schauer durchfährt euch, als ihr euch dem wirbelnden Riss in der Realität nähert. Ihr seid euch sicher, dass auf der anderen Seite mehr Frostdämonen lauern, doch ihr müsst in ihre Ebene eindringen.

Eine Höhle voller gefrorener Stalagmiten und schwarzem Eis empfängt euch mit einem eisigen Hauch. Ihr seht einen weiteren Altar: eine Eisskulptur mit einer blauen Kugel aus kristallinen Facetten, die sich im Innern formen und auflösen.

Sonderregeln:

Der Altar des Eissturms **f** hat (Cx2)+St Trefferpunkte und Vergeltung **2**, Reichweite **3**. Wenn die Aesther-Prophetin ihren Zug an den Altar angrenzend beendet, wird er zerstört. Sobald der Altar zerstört ist, steigt in Runden,

in denen ein Frostdämon einsteigen würde, kein Frostdämon ein.

Niemand kann in diesen Raum hinein- oder aus ihm hinausteleportieren **2**.



Frostdämon



2x Kristall



2x Stalagmiten



1x Altar



1x Dunkler Korridor

Abchnitt 35 Schrein der Thelija:





Ihr betretet einen kleinen Gebetsraum für Thelija, eine alte Göttin der Gesellschaft, Solidarität und Kunstfertigkeit. Elegante Schnitzereien von Schmieden, Zimmerern, Gerbern und Juwelieren, die gemeinsam an einem großen Projekt arbeiten, zieren die zwei großen Altäre am anderen Ende des Raums. In jeden davon sind gewaltige Elementarsteine eingelassen, doch eine meisterhaft gefertigte Statue der Göttin versperrt euch den Weg. Ihre ausgestreckten Arme weisen auf Schriftzeichen, die in die Wände geritzt wurden.

ԹԳՄԿԱ ՄԵԿ ԱՅ ՄԻՄ ԴԱՄԻՄ ՄԱՄ
ՄԿՂՄԱՄՄՄՄ ՄԿՂՄՄՄՄ ՄԿՂՄՄՄՄ,
ՄԿՂՄՄՄ ՄԿՂՄՄՄ ՄԿՂՄՄՄ
ՄԿՂՄՄՄՄՄՄՄ ՄԱՄ ՄԿՂՄՄՄՄՄՄՄ
ՄԿՂՄՄՄ.

Als ihr die Schriftzeichen näher untersucht, erwacht die Statue krachend zum Leben, genährt durch die Energie aus den Altären. Zur gleichen Zeit vernehmt ihr das mechanische Brummen automatischer Verteidigungssysteme.

Sonderregeln:

Der Savvas-Eissturm ist Thelijas Avatar.

An den Altar  oder  angrenzende Charaktere können während ihres Zugs eine freie Aktion einsetzen, um  oder  anzureichern, solange das Element nicht unterdrückt ist.



Antike Artillerie



Frostdämon



Savvas-Eissturm



Winddämon



2x Schutt



2x Altar



2x Mauerabschnitt



Abchnitt 36 Epilog (100):

Ihr erledigt die letzten Wächter in der Anlage und beginnt, die Trümmer zu durchsuchen. Ihr findet zahlreiche statistische Aufzeichnungen, verschiedene Entwürfe und ein paar technische Spielereien, jedoch nichts über den Riss-Apparat.

Cassandra stehen ihre Sorgen ins Gesicht geschrieben. „Es ist wohl möglich, dass wir etwas übersehen haben.“ Sie kehrt zur Steuer tafel in der zentralen Halle zurück. Plötzlich keucht sie und zeigt auf die numerischen Schriftzeichen auf dem Bildschirm, die sehr eindeutig herunterzählen. „Wir haben nicht mehr viel Zeit! Schnappt euch, was ihr könnt,

und nichts wie weg. Hoffentlich finden wir woanders einen neuen Hinweis.“

Ihr greift wahllos zu, doch Cassandras Rufe werden immer drängender. „Schnell! Der Zähler hat null erreicht!“

Wie auf Kommando hört ihr ein unheilvolles Knarren und ein entsetzliches Echo. Irgendwo unter euch stürzt ein schweres Objekt in die Tiefe. Der Raum beginnt zu schwanken und einzustürzen und von oben dringt eine dunkle Flüssigkeit ein. Cassandra erscheint neben euch und öffnet einen Riss, der euch fortreißt, als die Decke über euch einstürzt.

Die gesamte Werkstatt ist zerstört und eure einzige Hoffnung ist, etwas Brauchbares gerettet zu haben, doch nachdem ihr jeden

Papierschnipsel dreimal gelesen habt, wird euch klar, dass ihr Bastians Apparat kein Stück näher seid.

Globaler Erfolg:

Wissen ist Macht

(Wenn ihr „Wissen ist Macht“ zum zweiten Mal erhaltet, lest Abschnitt 27 auf Seite 34)

Belohnungen:

Wählt eines der Folgenden:

„Teleskoplinse“ (Gegenstand 059),
„Alter Bohrer“ (Gegenstand 112),
„Zahnrad“ (Gegenstand 125) ODER
„Mechanische Spinne“ (Gegenstand 126)

Abchnitt 37 Hilfe für Diamara:

Ihr beurteilt das Schlachtfeld und seht, dass die Menschen in einer schlimmen Lage sind: ungeschützt und völlig erschöpft. Ihre Kommandant zu verteidigen wird schwierig, doch mit ihrer schweren Rüstung und der wild schwingenden Streitaxt erweckt Diamara Zuversicht. Das Blatt in der Schlacht hat sich gegen sie gewendet, doch sie stürmt weiter vor.

Die menschlichen Truppen lassen sich von dieser Energie mitreißen und geben alles, was sie haben. Ihr fühlt euch ihnen verbunden – wer wäre nicht auf der Seite der Schwachen?

Ihr seid entschlossen, den Valrath-Komman-



danten Xangroth auszuschalten und euch sein Tagebuch zu holen, und zeigt mit einem Angriff auf die Position der Valrathi eure Loyalität zu den Menschen.

„Unterschätzt Xangroth nicht“, warnt Cassandra. „Er ist ein beachtlicher Gegner, der vor Waffen nur so strotzt und auch damit umgehen kann. Er kommandiert diese Streitkraft aus gutem Grund.“

Sonderregeln:

Alle Stadtwachen, Stadtschützen und Diamara, die menschliche Kommandantin, gelten als eure Verbündeten und als Gegner aller anderen Monstertypen.

Zu Beginn der ersten Runde erleiden alle Stadtwachen, Stadtschützen und Diamara

Schaden in Höhe der Szenariostufe und erhalten GIFT  und WUNDE .

Deckt beim Aufdecken der Monster-Fertigkeitskarten auch je eine Boss-Fertigkeitskarte für die beiden Kommandanten auf.

Wenn der Valrath-Kommandant Xangroth stirbt, lässt er statt eines Münzmarkers einen Schatz fallen.

Wenn Diamara stirbt, ist das Szenario gescheitert.

Szenarioziel:

Sobald alle Gegner tot sind und der Schatz erbeutet wurde, lest Abschnitt III auf Seite 60.

Abchnitt 38

Epilog (96):

Ihr schafft es schließlich, den letzten Altar zu vernichten, und stolpert durch das Ebenenportal in die zerstörten Räume des Schlafenden Löwen. Die geheimnisvolle Aesther schließt die Risse, während ihr ungeschickt versucht, das Chaos zu beseitigen.

„Ich kann euch nicht genug für eure Hilfe danken“, sagt sie. „Nachdem ich nun endlich aus meinem Gefängnis ausbrechen konnte, war der Zorn meiner Entführer wohl unvermeidlich. Da ihre Energiequellen nun jedoch zerstört sind, sollten wir vorerst sicher sein.“

Ihr starrt sie verblüfft an. „Ich beobachte euren Kampf gegen die Kreaturen des Verderbens schon eine Weile. Euer Sieg über das Grauen war es, was mich befreit hat, aber ich greife vor.“ Das Grauen – der Klang dieses Namens lässt eure Nackenhaare zu Berge ste-

hen. Wer ist diese Person?

„Es gibt noch so viel über die Geschichte der Aesther, was ihr nicht wisst“, fährt sie fort. „Vieles ist verbotenes Wissen, doch dies sind schwere Zeiten und ich brauche dringend Hilfe. Ich habe gesehen, was als Nächstes kommt ...“

Die Aesther macht eine lange Pause, ihre Augen starren ins Leere. Als sie wieder spricht, klingt ihre Stimme, als käme sie aus weiter Ferne. „An dem Ort, den ihr die Leere nennt, stand einst ein riesiger Turm. Bastian erbaute ihn, damit wir alle darin die Grenzen unseres Wissens und Verständnisses erweitern konnten. Als der Umbruch begann, schlug das Grauen dort Wurzeln, und der Turm und all seine Bewohner wurden im unendlichen Jenseits verstreut.

Die, die überlebten – deren Körper und Geist wieder eine Form finden konnten – wurden

zu den Aesthern, ewig und heimatlos. Wir kehrten auf diese Ebene zurück, aber es war zu qualvoll, zu bleiben und die Zerstörung durch das Grauen mit anzusehen. Wir schworen, Bastians Taten aus der Erinnerung zu tilgen. Dann trennten sich unsere Wege und jeder zog auf seine eigene Reise davon.“

Plötzlich konzentriert sich die Aesther wieder auf euch. „Doch kommt, suchen wir uns einen gastfreundlicheren Ort, dann versuche ich, euch alles zu erklären.“

Sie dreht sich um und öffnet ein Portal.

Globaler Erfolg:

Durch das Portal
(lest Abschnitt 33 auf Seite 36)

Belohnung:

Je 10 Erfahrung

Abchnitt 39

Noch eine Drehung:

Ihr löst die Druckplatte aus und der Korridor setzt sich in Bewegung. Ihr spürt, wie der Raum sich einmal dreht, bevor er in die nächste Position einrastet. Ihr seid euch nicht sicher, ob das ein Fehler oder Absicht war.

Während der Drehung erklingt erneut die strenge Stimme. „Der Stillstand von Fortschritt ist ein qualvoller Schmerz. Wie kann das Wissen eines einzigen Universums ausreichen? Wir haben die höchsten Höhen und tiefsten Tiefen erreicht, und damit scheinen meine Kollegen zufrieden zu sein. Nun beobachten sie nur noch, wie ihre Faszination langsam erlischt, und trösten sich mit schnöden Annehmlichkeiten. Ich werde alles haben. Die Rätsel dieser Welt sind nicht genug. Ich suche, was dahinter liegt. Etwas jenseits der Grenze unseres Wissens ruft nach mir.“

Ihr landet in einer großen Halle, die einst anscheinend der Eingangsbereich der Anlage war. Jetzt ist der größte Teil des Raums unter Trümmern und Felsen begraben. Zum Glück scheint der Schalter beim Eingang unbeschädigt zu sein.

Die mechanischen Verteidigungen leider anscheinend auch. Schon drehen sich die Läufe in eure Richtung.

Sonderregeln:

Dreht Element F1a und platziert Element 11b wie im Bild. Öffnet die Türen 1.

Wenn ein Charakter seinen Zug auf Druckplatte 9 beendet, entfernt diese Druckplatte und einen der nummerierten Marker neben dem Rundenzähler.

Abchnittsverbindungen:

Anzahl der Marker	Druckplatte b	Druckplatte c
4	57 auf Seite 43	113 auf Seite 60
3	54 auf Seite 43	70 auf Seite 47
2	77 auf Seite 49	02 auf Seite 27
1	74 auf Seite 49	70 auf Seite 47
0	02 auf Seite 27	109 auf Seite 59



Abschnitt 40

Verehrtes Grab:

„Dieser Raum diente unseren angesehenen Gelehrten als Grabstätte“, erklärt Cassandra. „Sie wurden mit ihren berühmtesten Werken beigesetzt. Leider stört eine dunkle Macht jetzt ihre Ruhe.“

Sonderregeln:

Öffnet die Tür **9**.



Abschnitt 42

Eingestürztes Atrium:

Ihr erreicht eine weiträumige Halle, die früher wohl der Eingang zur Werkstatt war. Die Wände sind mit Abbildungen technischer Errungenschaften bedeckt, doch der Zahn der Zeit hat daran genagt – die Farben sind verblasst, die Ornamente zerbröckelt. Doch die abgeblätterten Bilder berühren Cassandra, die sie voller Nostalgie und Schmerz anschaut.

Zusätzlich zu dem Verfall hat ein gewaltiger Höhleneinsturz die Hälfte des Raums unter unpassierbarem Geröll begraben. Überall liegen zerbrochene Statuen und andere beschädigte Kunstgegenstände. Erst als eine geisterhafte Aura um einige Knochen aufleuchtet, bemerkt ihr die Gerippe unter den Trümmern. Wütende Geister erheben sich aus dem staubigen Schutt und ihr müsst sie erlösen.

Sonderregeln:

Für alle wandelnden Seelen gelten Mauer- aufleger als normale Hindernisse, sie müssen sich jedoch an die vorher beschriebenen Sichtlinienregeln halten.

Abschnittsverbindungen:

Wann immer ein Charakter seinen Zug auf Druckplatte **f** beendet und sich keine weiteren Charaktere auf Element Nib befinden, lest Abschnitt 05 auf Seite 27.



Abschnitt 43

Bewegliche Mauern:

Ihr steigt auf die verrostete Druckplatte und spürt, wie sie im Boden versinkt. Unter euren Füßen setzen sich Zahnräder in Gang, dann hallt ein mahlenes Kreischen durch die Gewölbe. Ein lautes Poltern, begleitet von starkem Erzittern des Bodens, weist darauf hin,

dass etwas Gewaltiges im Hauptraum bewegt wurde. Ihr blickt durch die Tür und seht, dass sich alles verändert hat. Die Eisenmauern sind an anderen Positionen, wodurch sich neue Gänge geöffnet und andere geschlossen haben.

„Oh“, seufzt Cassandra. „Das könnte knifflig werden. Wir sollten vielleicht ein paar Notizen machen.“

Abschnitt 41

Albtraumkugel:

In der Dunkelheit könnt ihr kaum die Hand vor Augen sehen, doch ihr erkennt die Umrisse eines Objekts. Ihr spürt die Anwesenheit schattenhafter Gestalten, und was immer das Objekt sein mag, sie wollen euch nicht in seiner Nähe haben.

Cassandra nähert sich euch mit finsternem Gesicht. „Wir müssen dieses Ding zerstören, bevor das wachsende Böse unsere Entschlossenheit zerstört.“

Sonderregeln:

Schiebt zu Beginn jeder Runde den Dunkel-Elementarmarker in den starken Bereich. Am Ende jeder Runde steigt bei zwei Charakteren ein normaler Nachtdämon und bei drei bis vier Charakteren ein Elite-Nachtdämon angrenzend an den Altar **i** ein.

Der Altar **i** ist die Quelle der widernatürlichen Finsternis. Er hat 20+St+(2xC) Trefferpunkte.

Charaktere, die an einen Stein **h** angrenzen, können auf eine obere Aktion verzichten (und stattdessen eine Karte abwerfen), um ihn auf eine Druckplatte **i** zu SCHIEBEN. Wenn die Druckplatte besetzt ist, kann der Stein nicht darauf bewegt werden.

Abschnittsverbindungen:

Wenn am Ende einer Runde der Stein **h** auf der Druckplatte **i** liegt, lest Abschnitt 93 auf Seite 54.



Sonderregeln:

Dreht die nummerierten Marker auf den Türen **4**, **6**, **8** und **9** um.

Bewegt die Eisenmauern wie folgt:

a1 auf Position **m**.

a3 auf Position **s**.

a5 auf Position **p**.

Alle anderen auf ihre ursprüngliche Position.

Abchnitt 44

Hilfe für Xangroth:

Ein Blick auf das Schlachtfeld sagt euch, dass die Valrathi die Oberhand haben. Die Höhle, in die sie sich zurückgezogen haben, ist gut zu verteidigen. Es sollte leicht sein, ihren Kommandanten Xangroth zu beschützen, der mit seinem riesigen Bogen zielgenau tötet.

Und nicht nur das, ihr seht die zahlreichen Narben und die Wildheit in den Augen der Valrath-Krieger. Das Dämonenblut ist stark in ihnen, es wäre närrisch, sich gegen sie zu stellen.

Ihr seid entschlossen, die menschliche Kommandantin Diamara auszuschalten und euch ihr Tagebuch zu holen, und zeigt mit einem Angriff auf die Position der Menschen eure Loyalität zu den Valrathi.

„Unterschätzt Diamara nicht“, warnt Cassandra. „Sie ist eine fähige Anführerin und hat eine beeindruckende Streitmacht versammelt.“

Sonderregeln:

Alle Valrath-Wilden, Valrath-Häscher und Xangroth, der Valrath-Kommandant, gelten als eure Verbündeten und als Gegner aller anderen Monstertypen.

Deckt beim Aufdecken der Monster-Fertigkeitskarten auch je eine Boss-Fertigkeitskarte für die beiden Kommandanten auf.

Wenn die menschliche Kommandantin Diamara stirbt, lässt sie statt eines Münzmarkers einen Schatz fallen.

Wenn Xangroth stirbt, ist das Szenario gescheitert.

Szenarioziel:

Sobald alle Gegner tot sind und der Schatz erbeutet wurde, lest Abschnitt 104 auf Seite 58.

Abchnitt 45

Entschlüsseln mit Dominic:

Beim Betreten des Stadtarchivs erinnert ihr euch kurz an euren ersten Besuch hier, als die Regale leer waren und nur eine Person sich um das Archiv kümmerte. Jetzt sind die Gänge voller Bücher und unter all den Leuten, die darin stöbern, ist Dominic kaum zu finden. Schließlich entdeckt ihr ihn weiter hinten. Er unterhält sich mit einer Gruppe über die Einzelheiten seines Werks „Die Geschichte Gloomhavens“.









Als Dominic euch sieht, beendet er die Unterhaltung abrupt und eilt zu euch, um euch zu begrüßen.

„Ah, meine lieben Freunde. Willkommen! Ich habe gerade eben von euch erzählt. Wie kann ich helfen?“

Ihr erzählt von der Kammer des Wissens und den seltsamen Aesther-Texten, die ihr darin gefunden habt.

„Nun, diese Kammer fasziniert mich, aber ich sehe mir jetzt erst einmal diese Schriftzeichen genauer an.“

Konzentriert untersucht er das Pergament und blickt dann erstaunt auf. „Etwas Ähnliches habe ich schon mal gesehen, aber nur in Bruchstücken ...“ Er nimmt das Pergament und dreht es in alle Richtungen, dann greift er zu Schreibfeder und Papier. Er hält das Pergament gegen das Licht, sieht hindurch und macht sich Notizen.

	= e w		= r w
	= o r		= a g
	= i t		= n p
	= n m		= t a

Abchnitt 46

Schnelle Drehung:

Ihr bedient die Rotationssteuerung und seid überrascht, wie schnell sich der Boden unter euch wegdreht. Ihr verliert den Halt und werdet gegen die nahegelegene Mauer geschleudert. Bevor ihr euch erholen könnt, hört die Drehbewegung auf und ihr prallt gegen die gegenüberliegende Wand. Äußerst unangenehm.

Ihr reibt euch die blauen Flecken und fragt euch, ob die sprunghaften Drehungen des Raums wohl Verschleißerscheinungen sind.

Vielleicht ist dieses unerfreuliche Erlebnis aber auch Absicht – eine schreckliche Art „Abwehrmaßnahme“ gegen euch. Es bleibt euch nichts übrig, als noch mehr Blessuren zu ertragen.

Sonderregeln:

Dreht Element F1a und platziert Element B3b wie im Bild. Öffnet die Türen 1.

Wenn ein Charakter seinen Zug auf Druckplatte 1 beendet, entfernt diese Druckplatte und einen der nummerierten Marker neben dem Rundenzähler.

Abchnittsverbindungen:

Anzahl der Marker	Druckplatte 1	Druckplatte 2
4	109 auf Seite 59	57 auf Seite 43
3	54 auf Seite 43	70 auf Seite 47
2	02 auf Seite 27	74 auf Seite 49
1	77 auf Seite 49	54 auf Seite 43
0	57 auf Seite 43	109 auf Seite 59



- 
Wandelnde Seele
- 
1x Druckplatte
- 
2x Falle (LÄHMUNG)
- 
1x Falle (Schaden)
- 
1x Stein
- 
1x Steinbrocken

Abchnitt 47

Halle der Schrecken:

Ihr steigt eine schier endlose Treppe hoch, aber statt zu ermüden, ist es gerade umgekehrt. Der Turm erfrischt euch, ermutigt euch, ihn zu erklimmen und die Geschichte zu lesen, die er erzählt.

„Und so sammelte Elham so viel er konnte, fing die Schönheit der Welt ein und sperrte sie ein.“ Beim Aufstieg erscheinen weitere Worte an den Wänden. „Und auch wenn das Leben bewahrt wurde, verwelkte doch die Schönheit. Im goldenen Käfig, der Freiheit beraubt, verdarb alles, was einst rein war. Glück wurde zu Qual. Heiterkeit zu Schrecken. Und Schönheit wurde zu Monstrosität.“



Schwarzwicht



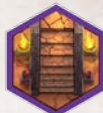
Tiefenschreck



Schwarmlingkontagion



6x Falle (Schaden und LÄHMUNG)



2x Treppe



4x Steinsäule



2x Mauerabschnitt

Sonderregeln:

Alle Charaktere bekommen alle ihre abgeworfenen Karten und bis zu eine Karte vom Verloren-Stapel zurück. Stellt die Charaktere auf die Startfelder und platziert alle aktiven Charakter-Beschworenen auf leeren Feldern, die ihren Besitzern am nächsten sind.

Abchnittsverbindungen:

Wenn alle Charaktere die Treppe ② erreicht haben, räumt alle Aufleger vom Spielfeld und lest Abschnitt 103 auf Seite 58.



Abchnitt 48

Epilog (107):

Ihr steht auf einem Haufen erschlagener Ratzen und begutachtet das angerichtete Gemetzel. Doch euer Sieg hat einen schalen Beigeschmack; sie hatten nur versucht, ihr Heim zu verteidigen. Und euch schwant, dass euch bei der Erkundung dieser verwinkelten Werkstatt etwas Wichtiges entgangen ist. Es gibt nichts mehr zu untersuchen und ihr

habt keine Ahnung, wo das nächste Teil des Apparats ist.

Ihr durchsucht die Räume noch einmal, findet aber keine auffälligen Metallteile. Ihr seid bereits erschöpft, als Cassandra schlechte Neuigkeiten überbringt.

„Ich fürchte, ich kann bei dieser dämpfenden Aura keine Dimensionsreise durchführen“, gesteht sie. „Unser bester Weg hier raus führt wohl durch einen dieser Müllschächte.“

Zwei Stunden später klettert ihr unter einer Baumwurzel an einem hügeligen Ufer wieder ans Tageslicht. Ihr seid über und über mit stinkender brauner Brühe bedeckt. Zum Glück sind euch nicht noch mehr verärgerte Ratzen begegnet, aber nach allem, was ihr erlebt habt, wollt ihr diesen Ort nie wieder sehen.

Belohnung:

Je 5 Erfahrung

Abchnitt 49

Teile eines Artefakts 3/3:

Ihr seid ziemlich stolz darauf, dass ihr alle drei Teile des Riss-Apparats beschafft habt. Sie passen gut ineinander, aber um sie richtig zu verbinden, braucht ihr die richtigen Drähte und technisches Verständnis. Zum Glück gibt es beides im Fundusviertel. Ihr findet einen Laden und tretet ein.

„Wo ist dieser verfluchte Hebel?“, hört ihr eine leise Stimme hinter einem riesigen Schrotthaufen fluchen. Ihr seht euch um und fragt euch, ob ihr irgendwo falsch abgobogen seid.

sen und hält ihn einem fährigen Quatryl hin. „Suchst du das hier?“

„Na, wo hatte sich das denn versteckt?“, fragt der Quatryl erstaunt. „Ich habe bestimmt einen halben Tag nach dem Ding gesucht und dann kommt eine elegante Aesther rein und ... beeindruckend!“ Er nimmt Cassandra den Hebel ab und legt ihn auf einen anderen Haufen. „Aber was führt euch denn in meinen Laden?“

Ihr zeigt dem Tüftler die Teile des Apparats und erklärt ihm, wie sie zusammengehören. Als er den komplizierten Mechanismus sieht, leuchten seine Augen auf, dann räumt er blitzschnell seine Werkbank frei und macht sich an die Arbeit.

dra umherstreift und technische Spielereien und Apparate in verschiedene Haufen ordnet. Nach etwa einer Stunde dreht der Tüftler sich zu euch um; der Apparat ist bei Weitem nicht fertig.

„Das wird eine Weile dauern, aber es wird eh nicht funktionieren“, warnt der Tüftler. „Nicht ohne eine enorm starke Energiequelle – etwas Größeres, als ich je gesehen habe.“

„Ah, ja“, sagt Cassandra. „Das muss mir wohl entfallen sein, aber keine Sorge. Ich denke, wir können dir eine Energiequelle besorgen.“ ①②. Arbeite bitte weiter an dem Apparat, bis wir zurück sind.“

Neuer Ort:

Auf den Grund ①② (E-16)

Cassandra greift unbeeindruckt nach einem langen, silbernen Zylinder, geht um den Tre-

Ihr wartet geduldig im Laden, während Cassan-

Abchnitt 50

Langsame Drehung:

Die Druckplatte sinkt in den Boden und die Maschinerie kommt wieder in die Gänge. Diesmal scheint die Bewegung jedoch ewig zu dauern. Ihr lehnt euch ungeduldig gegen die Wand.

Um euch erklingt wieder die ernste Stimme. „Ruhe ist ein kostbares Gut, das wir nicht haben. Der unablässige Ansturm der Bittsteller, die die jüngsten Ergebnisse ersuchten. Sie arbeitete Tag und Nacht, um eure Bedürfnisse

und Wünsche zu erfüllen. In ihrem Eifer hat sie am Rande der Erschöpfung einen wichtigen Schritt ausgelassen und starb. Sie trägt keine Schuld. Ihr aber schon.“

Sonderregeln:

Dreht Element Fla und platziert Element B2b wie im Bild. Öffnet die Türen 1.

Wenn ein Charakter seinen Zug auf Druckplatte **f** beendet, entfernt diese Druckplatte und einen der nummerierten Marker neben dem Rundenzähler.

Abchnittsverbindungen:

Anzahl der Marker	Druckplatte b	Druckplatte c
4	70 auf Seite 47	77 auf Seite 49
3	02 auf Seite 27	74 auf Seite 49
2	109 auf Seite 59	57 auf Seite 43
1	74 auf Seite 49	113 auf Seite 60
0	113 auf Seite 60	54 auf Seite 43



Wandelnde Seele



1x Druckplatte



1x Falle (LÄHMUNG)



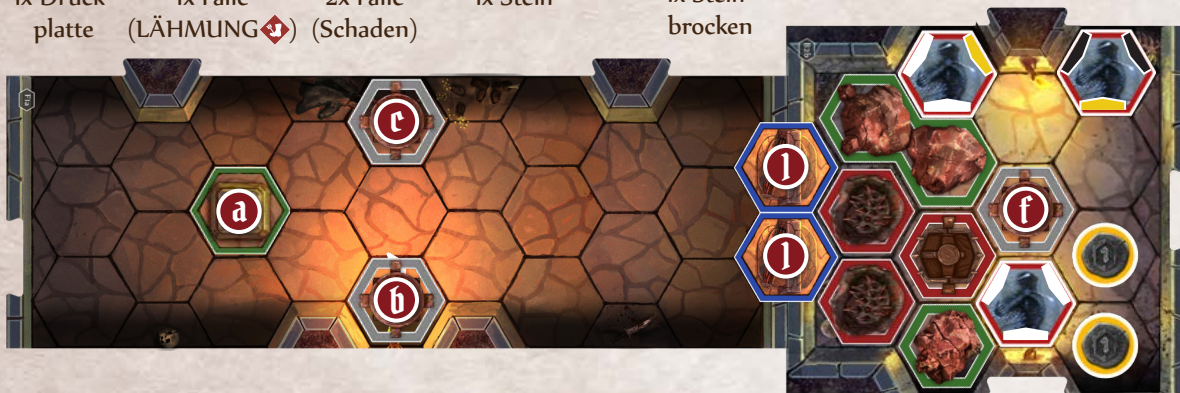
2x Falle (Schaden)



1x Stein



1x Steinbrocken



Abchnitt 51

Epilog (115):

Das leibhaftige Verderben ist fast überwältigt und Cassandra drängt euch: „Jetzt! Erledigt es!“

Ihr sammelt jedes Quäntchen Kraft, das ihr habt, und greift das Verderben an. Seine Tentakel lösen sich auf und die geballte Dunkelheit, die sie einhüllten, fällt dumpf zu Boden. Ätherische Fesseln schießen aus den Altären und winden sich um das formlose Schwarz. Cassandra beschwört ein Netz aus blauen Strängen, das sich über die pulsierende Oberfläche legt und mit den Ketten verbindet.

In einem wilden Versuch freizubrechen sammelt das Verderben seine letzten Kräfte und saugt seine Schergen ein, bis sie mit dem pulsierenden Schatten verschmelzen.

Aber es reicht nicht. Die Fesseln halten. Die Masse wird unter der Last immer kleiner – all ihre Kraft ist verbraucht. Endlich ist es vollbracht.

Eure Erleichterung ist allerdings nur von kurzer Dauer. Die Felsen, auf denen ihr steht, brechen auseinander und fallen in das verdorbene Reich hinab, das euch umgibt. Diese Ebene ist von allem anderen abgeschnitten und euch wird klar,

dass dies euer Ende bedeuten könnte. Ihr habt euch so sehr von Cassandras glühendem Eifer zur Vernichtung des Verderbens mitreißen lassen, dass ihr die Folgen nicht bedacht habt. Sie vielleicht auch nicht.

„Worauf wartet ihr?“, ruft euch Cassandra über das Krachen berstender Steine hinweg zu. Sie deutet auf ein schrumpfendes Portal neben sich. „Ich habe es vor der Vollen- dung des Siegels erzeugt und es schließt sich schnell. Beeilung!“

Ihr springt mit großen Schritten über immer breiter werdende Abgründe auf eure Rettung zu. Cassandra hüpfht hinein. Ihr seid direkt hinter ihr und springt im letzten Moment hindurch.

Das Universum um euch verschiebt sich und plötzlich stürzt ihr kopfüber auf den biertiefenden Holzboden einer Kneipe zu, wo eure Ankunft mehrere Stühle zertrümmert.

„Genau, wo ich euch gefunden habe.“ Cassandras sanfte Stimme erklingt von irgendwo über euch. Ihr setzt euch auf und blickt euch um. Tatsächlich, auch wenn sie geschockt und ungläubig dreinblicken, erkennt ihr die Gesichter vieler Stammgäste des Schlafenden Löwen. Cassandra streckt den Arm aus, um euch hochzuhelfen.

„Wir haben es wirklich geschafft“, lächelt sie. „Ich sollte ja in die Zukunft sehen können, aber was wir getan haben – war einfach unbegreiflich. Es war ein Wunder.“

Ihr deutet dem Wirt an, er solle eine Runde bringen, und setzt euch mit einem Gefühl großer Zufriedenheit hin. Aber Cassandras Ausdruck wird traurig und sie bewegt sich nicht.

„Ihr habt meine tiefste Dankbarkeit für alles, was ihr getan habt“, setzt sie an, „aber ich fürchte, unsere Wege trennen sich jetzt. Unsere jeweilige Zukunft ist nicht mehr voneinander abhängig und jemand wartet schon sehr lange auf mich.“

Mit einer zögernden Geste erzeugt Cassandra ein letztes Portal. „Genießt euer Bier“, sagt sie und geht hindurch.

Das werdet ihr; bei der Eiche, das werdet ihr.

Globaler Erfolg:

Gekappte Verbindung

Belohnungen:

+3 Ansehen

+1 Wohlstand

Aesther-Prophetin geht in Ruhestand

Abschnitt 52

Das erste Portal:

Hail erreicht das erste Portal und seufzt. „Es gibt so viele von diesen elenden Ärgernissen. Ich habe allerhand zu tun, wisst ihr? Ich kann nicht den ganzen Tag herumspazieren und hunderte von Rissen für eine jammernde Prinzessin schließen.“

„Es sind nur vier“, entgegnet Cassandra. „Danach kannst du wieder deinen Visionen folgen, was auch immer sie sein mögen.“

„Oha!“, lacht Hail, ihre Energie auf den Dimensionsriss konzentrierend. „Sie hat Dornen! Und ich hatte dich für eine schnöde Tulpe gehalten.“

Das Portal weitet sich und dahinter sieht ihr die nördliche Küste des Verlorenen Meeres. Einige weitere Pirscher steigen aus dem eisigen Wasser und jagen auf euch zu, doch bevor sie euch erreichen, fällt das Portal mit einem Zischen in sich zusammen.

„Konnte die Dinger noch nie leiden“, murrte Hail.

Sonderregeln:

Statt der vorherigen Reihenfolge steigen die Monster nun in folgender Reihenfolge ein: **2**, **3**, **4** und wieder von vorne (beginnend bei **2**).

Hail **a** bewegt sich jetzt stattdessen auf das Portal **2** zu.

Abschnittsverbindungen:

Wenn Hail das Portal **2** betritt, lest Abschnitt 79 auf Seite 50.

Abschnitt 53

Ein steiler, steiniger Weg:

Unbeirrt bewegt sich die Karawane vorwärts. Ihr versucht, Schritt zu halten, aber die Kämpfe erschöpfen euch und Cassandra sieht mitgenommener aus denn je. Die Moral ist am Boden, als ihr eine steinige Senke erreicht, in der sich die Nachteile des schwierigen Geländes kaum ausgleichen lassen. Den Antriden-Wachen geht es auch nicht besser als euch. Nichtsdestotrotz bereitet ihr euch auf das Schlimmste vor und seid nicht überrascht, als sich weitere Angreifer nähern.

Was euch jedoch überrascht ist, dass einige Gegner direkt auf die Karawane zusteuern und die Angriffe der Wachen ignorieren. Offensichtlich sind sie entschlossen, die unbekannte Fracht zu zerstören, koste es, was es wolle.

Sonderregeln:

Im vorherigen Raum steigen (wenn möglich) 3 Monster wieder ein. Bei zwei Charakteren steigen diese als Normalvarianten ein, bei drei oder vier Charakteren steigen zwei als Normalvariante und eins als Elite-Variante ein.

Ab der nächsten Runde behandeln alle Elite-Monster die Antriden-Karawane **a**, als hätte sie den Initiative-Wert 01 statt 99.



2x Steinbrocken



2x Stein



1x Felsblöcke



Abschnitt 54:

Lest weiter bei Abschnitt 50 auf Seite 42.

Abschnitt 56

Bewegliche Mauern: Sonderregeln:

Dreht die nummerierten Marker auf den Türen **1**, **2**, **5** und **7** um.

Bewegt die Eisenmauern wie folgt:

- a1** auf Position **m**.
- a3** auf Position **q**.
- a6** auf Position **s**.

Alle anderen auf ihre ursprüngliche Position.

Abschnitt 57:

Lest weiter bei Abschnitt 71 auf Seite 48.

Abschnitt 55

Epilog (98):

Ihr verharret einen Moment und beobachtet, wie der lodernde Kahn in der Händlerbucht versinkt. Ihr konntet den Rechnungsbericht nicht retten, aber zumindest habt ihr den anderen geborgen.

Cassandra rollt die Schriftrolle schnell auf und überfliegt sie. Der Text beschreibt die Rolle der Antriden bei der Gründung Gloomhavens und konzentriert sich auf die Versorgungskarawanen und Handelsrouten der Stadt. Ebenfalls aufgelistet sind Funde in den Ruinen unter den Grundmauern Gloomhavens, Politisches aus den frühen Jahrzehnten und Überfälle durch wilde Innox und Ratzen. Euch fällt die Erwähnung einer Karawane mit wichtiger Fracht ins Auge, die niemals ihren Zielort erreicht hat.

„Hm, das sollte man sich genauer ansehen“,

bemerkt Cassandra. „Es ist nur eine kleine Fußnote aus den prägenden Jahren Gloomhavens, aber ich lese das Werk des Verderbens zwischen den Zeilen. Wir müssen rausfinden, was für eine wichtige Fracht das war **103**.“

Neuer Ort:

Wo Bedarf ist **103** (H-8)

Globaler Erfolg:

Wissen ist Macht

(Wenn ihr „Wissen ist Macht“ zum zweiten Mal erhaltet, lest Abschnitt 27 auf Seite 34)

Belohnungen:

Je 5 Gold
+1 Ansehen

Abchnitt 58

Epilog (109):

Zwei Streitkräfte mit einer derart turbulenten Vorgeschichte zu besänftigen ist kein Kinderspiel, aber ihr gebt euer Bestes. Schließlich kehren die Kommandanten zurück und bringen Ordnung ins Chaos. Die Überlebenden murmeln von geisterhaften Figuren im Nebel, die zu Gewalt anstiften.

„Das Verderben übt seinen Einfluss also auch hier aus?“, sagt Cassandra. „Das überrascht mich nicht.“

Wenn „Xangroths Hilfe“ (Gruppe) abgeschlossen wurde, lest: „Nun, ich hätte nicht gedacht, euch blutrünstige Hunde noch mal zu sehen!“ Xangroth lacht, als er sich nähert. Er hat noch viel mehr Narben als bei eurem letzten Treffen. „Die Jahre des Krieges haben mir zugesetzt, doch euch scheinen sie nichts ausgemacht zu haben!“

Ihr fragt ihn nach seinem Treffen mit Naaret und er wird ernst. „Er öffnete mir die Augen für eine völlig neue Sicht auf die Welt. Mein Volk muss von seiner befleckten Herkunft erfahren, damit wir darüber hinauswachsen können. Was euren Freund betrifft: Er ging mit mehreren der Seinen. Besonders glücklich schien er aber nicht darüber zu sein.“

Wenn „Diamaras Hilfe“ (Gruppe) abgeschlossen wurde, lest: „Ihr schon wieder!“ Diamara marschiert in voller Rüstung aufgebracht auf euch zu. „Mischt ihr euch schon wieder ein? Was wollt ihr?“

In Anbetracht der Umstände tut ihr euer Bestes, um euch zu erklären, und fragt sie nach ihrem Treffen mit Naaret.

„Hoffentlich können seine Worte diesen Konflikt friedlich lösen“, sagt Diamara. „Wir müssen uns mit den Valrathi einigen, sonst zerstören wir uns nur gegenseitig. Euer Freund war der entscheidende Faktor dabei. Ich hätte ihn gerne zurück nach Weißseiche gebracht, aber es kamen Leute seiner Art und er ging mit ihnen, wenn auch zögerlich. Er verschwand so, wie er aufgetaucht war.“

Ansonsten lest: Ihr grüßt die beiden Kommandanten freundlich und fragt sie nach Naarets Verbleib. „Nachdem er mit uns gesprochen hatte, kamen andere seiner Art. Wir konnten nicht hören, was sie sagten, aber es war ein Streitgespräch. Er ging mit ihnen, wirkte aber dabei irgendwie bestürzt.“

Lest in jedem Fall: „Noch mehr verdorbene Aesther!“, meint Cassandra ziemlich aufgebracht. „Er muss friedlich mitgegangen sein, um Blutvergießen zu vermeiden. Wo auch immer sie ihn hingebracht haben, wir folgen ihnen, und ich weiß auch schon wie 113.“

Neuer Ort:

Verlorener Faden 113 (H-16)

Belohnungen:

Je 10 Erfahrung
„Schutzamulett“ (Gegenstand 052)

Abchnitt 59

Epilog (98):

Ihr verharret einen Moment und beobachtet, wie die lodernde Karavelle in der Händlerbucht versinkt. Ihr konntet den Reisebericht nicht retten, aber zumindest habt ihr den anderen geborgen.

Cassandra rollt die Schriftrolle schnell auf und überfliegt sie. Der Text beschreibt die Handelsverträge der Antriden mit anderen Völkern, ihre Partnerschaft mit den Quatryls und jegliche Lieferungen, die kürzlich nach Gloomhaven gingen. Die meisten scheinen aus dem großen Velcyll-Hafen hinter dem Nebelmeer zu stammen. Der Ort ist als Warenumschlagsplatz bekannt, aber auch als Quelle diverser Informationen und Geheimnisse. Es wäre sicher sinnvoll, dorthin zu reisen und sich umzuhören 102.

Neuer Ort:

Basar des Wissens 102 (M-19)

Globaler Erfolg:

Wissen ist Macht
(Wenn ihr „Wissen ist Macht“ zum zweiten Mal erhaltet, lest Abschnitt 27 auf Seite 34)

Belohnungen:

Je 5 Gold
+1 Ansehen

Abchnitt 60

Siegel der Abstofung:

Als ihr den Tunnel betretet, beginnt über euch ein Gitter aus leuchtenden Kristallen bedrohlich zu vibrieren. Die Wellen rütteln an eurem Kopf, bringen euch aus dem Gleichgewicht und lassen alles um euch irgendwie seltsam erscheinen. Es ist fast so, als könnte der kleinste Stoß euch tief ins Unbekannte schleudern.

Die Vibrationen scheinen von einem einzelnen Punkt auszugehen – einem weiß leuchtenden Siegel der Macht. Es will offensichtlich nicht, dass ihr euch nähert.

Sonderregeln:

Öffnet die Tür 2 (falls geschlossen).

Bis das Siegel a zerstört ist, führt jedes Monster, das in diesem Raum durch einen Angriff Schaden erleidet, „SCHIEBEN 2“ gegen den Angreifer aus.



Abchnitt 61

Entschlüsseln mit der Wacht:

Normalerweise haltet ihr euch von der Leere fern, wenn ihr in Gloomhaven seid. Sie weckt unweigerlich Erinnerungen an die Abscheulichkeit darin. Heute aber nähert ihr euch.

Das Gebiet beherbergt nun keine dunklen Mächte mehr, ist aber von der Wacht abgesperrt. Angeblich zu Forschungszwecken, um zu ergründen, was dort geschehen ist. Wer weiß, welches Ziel die Leute der Wacht wirklich verfolgen - sie werden mehr wissen, als sie durchblicken lassen.

Ihr bittet um ein Gespräch mit dem For-

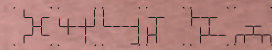
schungsleiter und wartet dann Stunden, während die Mühlen der Bürokratie mahlen und Nachrichten hin- und hergeschickt werden.

„Also, was wollt ihr?“ Ein dünner Mann in Uniform starrt euch an, als ihr schließlich schwer bewacht in ein Zelt beim unterirdischen Eingang geführt werdet. „Normalerweise dürfen keine Zivilisten hierher, aber da ihr wohl eine Rolle bei der Neutralisierung gespielt habt, werde ich euch diesen einen Gefallen gewähren.“

Ihr spinnt rasch eine Erklärung zusammen, wie ihr auf die Aesther-Schriftzeichen gestoßen seid, und gebt ihm dann eine Abschrift der Texte. Er schnaubt überrascht und dreht sich dann um, um ein Stück Papier aus einem großen Stapel zu fischen.

Der Mann vergleicht sein Dokument mit dem, das ihr ihm gegeben habt. „Ja, sie stimmen überein, auch wenn wir stark vereinfachte Versionen gefunden haben. Wir konnten bisher nur ein Wort komplett übersetzen, aber ich brauche eure Abschrift für unsere Akten.“

Ihr stimmt zu und er kritzelt eine Notiz auf euer Papier, bevor er es euch zurückgibt. „Bitte sehr. Mehr kann ich wirklich nicht tun. Und nun geht, bitte.“



wahrscheinlich: „Schatz“

Abchnitt 62

Mechanische Pracht:

Ihr kehrt mit der Energiequelle zum Tüftlerladen zurück, dessen Tür jedoch fest verschlossen ist.

„Hier ist niemand!“, hört ihr eine zitternde Stimme auf der anderen Seite. „Verschwindet!“

„Komm, lass uns bitte rein“, antwortet Cassandra. „Es ist die ‚elegante Aesther‘. Wir müssen etwas besprechen.“

„Aesthern? Nein!“, schreit der Quatryl. „Für Aesthern mache ich diese Tür ganz sicher nicht auf! Vorhin kam einer in meinen Laden und suchte ein Artefakt. Meinte, er würde jeden Tüftlerladen in Gloomhaven absuchen und sie alle niederbrennen, bis er es gefunden hat. Ich sagte ihm, dass ich nichts wüsste, und dann brach er mir vier Finger!“

„Hast du ihm den Apparat gegeben?“, fragt Cassandra, sichtlich besorgt.

„Natürlich nicht“, antwortet der Quatryl. „Aber das ändert auch nichts an meinen Fingern, oder? Vier! Ich habe doch nur acht!“

„Wir sind die, die dir das Artefakt zur Reparatur gebracht haben“, erklärt Cassandra. „Lass uns rein, dann heilen wir deine gebrochenen Knochen. Sobald du die Energiequelle einbaust, die wir besorgt haben, hat dieser ganze Altraum ein Ende. Wir sorgen dafür, dass du nicht mehr behelligt wirst.“

Lange bleibt es still. Dann geht die Tür ein Stück weiter auf und ihr könnt sehen, wie der Tüftler euch anstarrt. „Ah, ja, jetzt erinnere ich mich. Also gut. Ihr heilt meine Hände, ich mache den Apparat fertig und sehe dann hoffentlich nie wieder irgendwelche Aesthern!“

Er macht die Tür ganz auf und nachdem Cassandra seine Finger geheilt hat, räumt er erneut seine Werkbank frei. Er kramt durch verschiedene Stapel und murmelt vor sich hin, bis er mit einem triumphierenden Ruf den fertigen Apparat hochhebt. Ihr gebt ihm die Energiequelle, und sie ist innerhalb von Minuten verbaut – ein leuchtender Kern inmitten von konzentrischen Ringen, die sich nach einem komplizierten und faszinierenden Schema drehen.

„Das sollte ein perfekter Ersatz für Bastians Apparat sein“, meint Cassandra. „Mit den notwendigen Schutzmaßnahmen wird das Reisen durch die Ebenen dadurch viel einfacher. Damit sollten wir herausfinden können, wo sich das Verderben verbirgt.“

Belohnung:

„Riss-Apparat“ (Gegenstand 162)

Abchnitt 63

Epilog (101):

In einem letzten verzweifelten Versuch sammelt ihr eure verbleibenden Kräfte und zertümmert die Sphäre der Finsternis. Der Schlag setzt eine letzte Schockwelle bössartiger Energie frei, die den Altar in Stücke reißt.

„Das war ganz sicher ein weiterer Kanal für die Kraft des Verderbens“, sagt Cassandra. „Ich bin froh, dass wir ihn vernichtet haben.“

Der verbleibende Nebel um euch hebt sich langsam und draußen seht ihr, dass der einst schwarze Fluss wieder klar fließt. Ihr spült den verderbten Schleim von euren Stiefeln und trinkt das gereinigte Wasser des Stroms aus eurer Handfläche. Dann macht ihr euch auf den Weg nach Gloomhaven.

Löwen und will unbedingt hören, wie es euch ergangen ist. Erleichterung macht sich auf ihrem Gesicht breit, als sie von eurem Erfolg erfährt. Als persönlichen Dank gibt sie euch ein Säckchen Münzen und zwei alte Folianten aus den Archiven im Tempel der Großen Eiche, bevor sie geht.

„Es war nicht einfach“, lächelt Cassandra, „aber während ihr mit euren Getränken beschäftigt wart, hat sie zugestimmt, uns als Bezahlung diese Folianten auszuleihen.“

Sie fängt an, die Bücher durchzublättern, und fällt beim Lesen in Trance. „... Weise ist, wer sich um die Hüter vergangenen Wissens kümmert, denn sie erzählen eine Geschichte, die man einst vielleicht mit eigenen Augen erblickt ...“ Zweifel und Sorge huschen über Cassandras Gesicht. Ihr fragt euch, welche zukünftigen Ereignisse sie wohl gesehen hat und ob man sie überhaupt ändern kann (108) (109).

Neue Orte:

Prolog des Endes (108) (O-1)
Epilog eines Krieges (109) (N-4)

Globaler Erfolg:

Wissen ist Macht
(Wenn ihr „Wissen ist Macht“ zum zweiten Mal erhaltet, lest Abschnitt 27 auf Seite 34)

Belohnungen:

Insgesamt 20 Gold
+1 Ansehen
+1 Wohlstand

Die Inox-Hüterin wartet beim Schlafenden

Abchnitt 64

Geflutete Katakomben:

Die Druckplatte gibt unter dem Gewicht des Steins nach und senkt sich mit einem Klicken in den Boden. Die große Tür vor euch bleibt jedoch verschlossen. Einen Moment später rumpelt der Boden unter euch. Ihr verliert das Gleichgewicht und stolpert zur Seite. Plötzlich landet ihr in zähem, dunklem Schlamm, als sich eine Mauer in der Nähe öffnet und einen Gang in die Höhlenkrypta freigibt.

In der Ferne hört ihr fließendes Wasser und leises Klagen und Ächzen. Zwei kleine Fässer stehen in der Mitte des Gewölbes, wo sich das Regenwasser sammelt, das durch die Löcher in der Decke strömt. Bald wird das Wasser die Fässer wegtragen.

Sonderregeln:

Platziert dunkle Korridore **(e)** wie abgebildet, um die zwei Räume zu verbinden.

Stellt je ein Fass auf die Wasseraufleger **(f)**. Ab der nächsten Runde bewegen sich beide Fässer am Ende jeder Runde über die Wasseraufleger je zwei Felder auf den Was-

seraufleger **(g)** zu. Die Fässer können sich durch Figuren bewegen, ihre Bewegung aber nicht auf einem besetzten Feld beenden. Sobald ein Fass den Wasseraufleger **(g)** erreicht hat, wird es entfernt.

An ein Fass angrenzende Charaktere können eine Beute-Aktion ausführen, um es zu entfernen und 3 Münzmarker zu erhalten.

Die Wandelnden Leichen werden nicht durch schwieriges Gelände beeinflusst.

Abchnittsverbindungen:

Wenn ein Charakter die Tür **(2)** öffnet, lest Abschnitt 72 auf Seite 48.



Abchnitt 65

Epilog (Herausforderung):

Elham sieht euch mit weit aufgerissenen Augen an, als ihr zum Todesstoß ansetzt. Sein Mund öffnet sich und ihr hört ein leises Flüstern. Dann zerfällt er zu feiner, weißer Asche. Es fühlt sich an wie eine Läuterung.

Ein Grollen durchzieht die pechschwarzen Mauern, die nun Stein für Stein zu weißem Marmor werden. Die Decke verschwindet und gibt den Blick auf den sternübersäten Nachthimmel frei. Immerhin etwas, das an diesem Ort unverdorben geblieben ist.

Nachdem ihr den Anblick des Himmels über euch genossen habt, schaut ihr euch um und erkennt eine Steintafel auf einem Podest. Erneut bilden sich langsam Worte.

„Seid gesegnet, die ihr diesen Ort von meinen Sünden befreit. Kein Dank könnte euren Taten gerecht werden, doch ich biete euch den Inhalt meiner Kammer und denke, die Sterne werden sich auf ihre Art bedanken.“

Als ihr mit Lesen fertig seid, hört ihr ein helles, klares Summen in euren Ohren. Wieder wird euer Blick nach oben gelenkt, wo die Sterne in unterschiedlichen Farben zu leuchten beginnen, um die Sternbilder zu zeigen. Unter den Sternbildern, die am hellsten leuchten, wurdet ihr geboren. Ihr Licht wird immer stärker und ihr spürt, wie euch eine unglaublich starke Energie durchströmt, die euch spürbar Kraft verleiht.

Mit neuer Entschlossenheit verlasst ihr den Turm und versiegelt die Tür hinter euch für immer.

Gruppenerfolg:

Schönheit in Freiheit

Belohnungen:

Je 15 Gold

Je 1 ✓

Alle Charaktere dürfen je 1 neue Karte ihrer Klasse zu ihrem aktiven Kartenvorrat hinzufügen. Die Kartenstufe darf höchstens der Charakterstufe minus 2 entsprechen.

Abchnitt 66

Hämisches Grinsen:

Die Tücke verschwindet mit einem fiesen Lachen vor euch und erscheint an anderer Stelle in der Gasse. Die meisten ihrer Narben sind verschwunden, das herablassende Lächeln ist geblieben. „Arme, wahnhafte Beute – glaubt im-

mer noch, sie könnte die Jägerin bezwingen. Erkennt endlich die Wahrheit und flieht vor meinem Zorn!“

Sonderregeln:

Öffnet die Türen **(1)** (falls geschlossen) und lest Abschnitt 67 auf der nächsten Seite (falls noch nicht gelesen).

Teleportiert **(b)** die Tücke auf **(b)** (oder das

nächstliegende leere Feld). Sie wird nun um die Hälfte ihres maximalen Trefferpunkte-Werts (aufgerundet) geheilt, hat ab sofort Schild **(1)** und fügt allen ihren Angriffen +1 Angriff **(*)** hinzu. Die Tücke kann weiterhin nicht unter 1 Trefferpunkt fallen.

Abchnittsverbindungen:

Falls die Tücke erneut auf 1 Trefferpunkt fällt, lest Abschnitt 128 auf Seite 64.

Abchnitt 67 Verwinkelte Gasse:



Die Gasse gabelt sich in drei verschiedene Wege, die zum Torhaus am Eingang der Stadt führen. Links führt ein Weg durch eine enge Seitengasse, die außen um das Viertel herumführt. Die Straße in der Mitte scheint versperrt, es könnte aber einen Weg hindurch geben. Rechts ist die direkteste Route. Sie führt durch einen alten, überwucherten Park. Der Ort ist berüchtigt dafür, dass sich dort nachts ziemlich skrupellose Verbrecher aufhalten.

Abchnittsverbindungen:

Wenn ein Charakter erstmals eine Tür öffnet:

2 : lest Abschnitt 81 auf Seite 51.

3 : lest Abschnitt 106 auf Seite 59.



1x Brunnen



1x Mauerabschnitt



Aesther-Späher



Schwarzwicht



Nacht-dämon



1x Schatz



2x Falle (Schaden)



4x Falle (ENT-WAFFNEN und FLUCH)



8x Wasser

Abchnitt 68 Eine Nacherzählung:

Ihr platziert das letzte Element in einem der Resonatoren und sie beginnen, in einer harmonischen Frequenz zu summen. Es sieht so aus, als hättet ihr die richtige Anordnung gefunden. Energieströme sammeln sich in der Mitte des Raums und ein Lichtstrahl fällt auf eine der Mauern, vor der sich der Boden dann treppenartig erhebt und sich ein neuer Durchgang in der Decke öffnet.

Cassandras Augen verlieren plötzlich jede Farbe und ihr Gesicht wird ausdruckslos. Verloren in Erinnerungen, die nicht ihre eigenen sind, spricht sie mit einer fremden und männlichen Stimme:

„Ashtar, ich spalte und zerstöre deine Stärke. Thelija, durch technische Wunder zerschmetterte ich deine Macht zu Staub. Nyema, die ewige Jagd endet hier für dich. Eliador, all dein angehäuften Wissen ist nun mein.“

Ihr alle seid Mythen der Vergangenheit. Beschworen aus der Bedeutungslosigkeit durch primitive Geister. Mit dem Überrest eurer Macht habe ich meinen Apparat erschaffen. Tag und Nacht werden zerrissen. Nun kann ich nach den Sternen greifen.

Ich verschließe meine Geheimnisse an die-

sem Ort, um sie vor Neugier zu schützen. Mögen sie in Vergessenheit versinken wie eure Vermächtnisse.“

Die Stimme verstummt und Cassandra sinkt sichtlich erschüttert zu Boden. Nach einer langen Atempause fasst sie sich wieder und steht auf. „Gehen wir ...“

Sonderregeln:

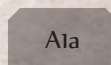
Legt einen Treppenaufleger auf **R** (s. Seite 15) und einen Türaufleger auf das Feld links daneben.

Das Szenarioziel hat sich geändert. Öffnet diese neue Tür, um das neue Szenarioziel zu erfahren.

Abchnittsverbindungen:

Wenn ein Charakter die neue Tür öffnet, lest Abschnitt 133 auf Seite 65.

Neue Karte:



Ala



1x Treppe

Aufbau:



Abchnitt 69 Epilog (112):

Während ihr kämpft und versucht, die Strahlen auszurichten, werden die Verteidigungsmaschinen im Labor langsamer und bleiben stehen – ihnen scheint Energie zu fehlen. Zuerst haltet ihr das für einen Segen, doch dann flackern auch die Energiestrahlen und gehen aus, sodass ihr nun mit leeren Händen dasteht.

Cassandra prüft ein Bedienfeld in der Nähe, aber es funktioniert nicht.

„Der Energievorrat dieser Einrichtung wurde aufgebraucht“, sagt sie. Ihr könnt die Enttäuschung in ihrer Stimme hören. „Wir waren zu langsam. Wir werden das alles nie mehr einschalten können. Uns bleibt nichts, als zum Tüftler zurückzukehren und ihm die schlechten Neuigkeiten zu überbringen. Unsere ganze Arbeit am Riss-Apparat war umsonst.“

Belohnungen:

Insgesamt 25 Gold

Je 5 Erfahrung

Je 1 ✓

Abchnitt 70:

Lest weiter bei Abschnitt 46 auf Seite 40.

Abchnitt 71

Stille Rotation:

Ihr tretet erneut auf eine Platte und der Mechanismus dreht den Raum fast unhörbar und in gleichmäßigem Tempo. Ihr wisst nicht, warum es diesmal so geschmeidig funktioniert, nehmt es aber dankbar hin.

Ihr bemerkt, wie die Schriftzeichen an der Wand sich ändern, und die Stimme kehrt zurück. „Die schimmernden Steine am fernen Nachthimmel. Sie funkeln, als würde Licht in ihnen gebrochen. Eines Tages Schiffe zu bauen, die hoch genug segeln, um sie zu erreichen. Nach diesen Juwelen zu greifen und nach allem, was sie zu bieten haben. Kommt man ihnen näher, indem man den Zwischenraum schrumpft?“

Cassandra nickt daraufhin wissend. „Anscheinend hat Bastian seine Gedanken an diesem Ort zurückgelassen. Sie sind ein Abbild seines unstillbaren Durstes nach mehr in seiner Forschung. Ich half ihm bei einigen dieser Projekte und konnte sehen, wie dieser Durst ihn verzehrte.“

Irgendwann entschloss ich mich, ihn zu verlassen. Ich konnte die furchtbaren Strapazen, die er für seine Arbeit auf sich nahm, nicht mehr ertragen, und bei unseren von den Ergebnissen völlig faszinierten Kollegen stießen meine Bedenken auf taube Ohren. Wäre ich länger geblieben, hätte ich vielleicht ...“ Cassandras Stimme bricht, bevor sich ihr Stirnrunzeln zu grimmiger Entschlossenheit verwandelt. „Deshalb studiere ich die Muster von Zeit und Raum. Damit ich nie wieder so einen Fehler mache.“

Nach einem Moment der Stille kehrt die körperlose Stimme zurück. „Jedes Leben endet. Ihres endete viel zu früh. Um ihr Vermächtnis zu ehren, muss ich weitermachen; das Reich der Menschen verlassen, um das Unmögliche zu versuchen. Eine Stimme ruft mich aus dem Dunkel. Ist es ihre? Sie fleht mich an, sie zurückzubringen.“

Mit zusammengebeissenen Zähnen führt Cassandra ihre Hand über die Wand und die Stimme verstummt. „Das reicht. Wie müssen unsere Suche fortsetzen.“

Sonderregeln:

Dreht Element Fla und platziert Element Dia wie im Bild. Öffnet die Türen 1.

Wenn ein Charakter seinen Zug auf Druckplatte **e** beendet, entfernt diese Druckplatte und einen der nummerierten Marker neben dem Rundenzähler.

Abchnittsverbindungen:

Anzahl der Marker	Druckplatte b	Druckplatte c
4	02 auf Seite 27	113 auf Seite 60
3	74 auf Seite 49	77 auf Seite 49
2	54 auf Seite 43	74 auf Seite 49
1	109 auf Seite 59	70 auf Seite 47
0	113 auf Seite 60	02 auf Seite 27



Abchnitt 72

Dichter Nebel:

Als ihr euch dem schwarzen Nebel nähert, scheint er sich etwas zu lichten, als würde er vor dem Licht eurer Fackeln zurückweichen. In der Ferne könnt ihr eine weitere Tür ausmachen, als euch ein plötzliches Zischen neben euch zusammensucken lässt. Ihr seid der Quelle jetzt nah, und es scheint, als würde jemand verzweifelt versuchen, sie zu schützen.

Sonderregeln:

Schiebt zu Beginn jeder geraden Runde den Dunkel-Elementarmarker in den schwindenden Bereich. Am Ende jeder ungeraden Runde steigt bei zwei oder drei Charakteren ein normaler Nachtdämon



Wandelnde Seele

Nachtdämon

und bei vier Charakteren ein Elite-Nachtdämon auf einem rechts an die Türen 3 angrenzenden Feld ein.

Abchnittsverbindungen:

Wenn ein Charakter eine der Türen 3 öffnet, entfernt alle Türen 3 und lest Abschnitt 123 auf Seite 63.



Abschnitt 78

Entschlüsseln am Versunkenen Markt:

Ihr erreicht den Versunkenen Markt, als die Sonne untergeht. Die kriminelle Aktivität in diesem Viertel ist nachts nicht zu unterschätzen. Aber mit Dieben könnt ihr umgehen und hier habt ihr die größte Chance, einen verlässlichen Informationshändler zu finden. Nachdem ihr mit euren Kontakten gesprochen und ein paar Räuber erledigt habt, die zu dumm oder zu verzweifelt waren, um eure Überlegenheit zu erkennen, habt ihr einen Namen und einen Ort: Dolchauge in der Trümmerjolle.

Die Trümmerjolle ist ein verfallenes Schiffswrack, das vor der Küste treibt, also sucht ihr euch eine Fähre und setzt über. Man führt euch in die Hauptkabine der Jolle, wo eine Gruppe Ratzen an einem großen Tisch Karten spielt.

Die mit protzigem Schmuck behangene Ratze vor Kopf springt auf den Tisch – Karten

und Münzen fliegen in alle Richtungen – und schreit euch an:

„Ihr wagt es, euch hier blicken zu lassen? Ihr schuldet mir fünfhundert Goldstücke!“ Für eine gefühlte Ewigkeit wird der Raum totenstill, bevor die Ratze plötzlich in lautes Lachen ausbricht. Ihre Kumpanen stimmen mit ein.

„Tut mir leid, ich mach nur Spaß“, lacht sie und setzt sich wieder hin. „Ihr hättet den Ausdruck auf euren Gesichtern sehen sollen! Ich bin Dolchauge, und es freut mich, euch endlich kennenzulernen.“

Aber um ehrlich zu sein, habt ihr mich wirklich schon einiges gekostet. Ihr habt keine Ahnung, wie viele Leute mich anheuern wollen, um euch umzubringen. Ich lehne natürlich immer ab. Eine Aufgabe für Narren, sage ich.

Wie dem auch sei, ich habe gehört, dass ich mir ein Schriftstück anschauen soll?“ Die Ratze nimmt die Abschrift der rätselhaften Zeichen entgegen und studiert sie eingehend.

„Interessant! Wie der Zufall so will, hab ich sowas schon mal gesehen; auf einer alten Schatzkarte, die ich einem reisenden Aesther abgenommen habe.“ Sie verschwindet einen Moment lang hinter ihrem Schreibtisch und ihr hört wildes Rascheln.

„Hier ist sie!“ Sie hält ein vergilbtes Pergament hoch und wirft es euch zu. „Warum behaltet ihr die Karte nicht einfach? Einen Schatz gibt es dort schon lange nicht mehr, wenn ihr versteht, was ich meine.“

Ihr seht ein paar Symbole in der Ecke der Karte, zusammen mit einer Übersetzung.

= N 34° , 62'

= O 18° , 95'

Abschnitt 79

Das zweite Portal:

„Wisst ihr, ich könnte fast Spaß daran haben“, sagt Hail, während sie ihre Hand zum zweiten Portal hebt. „Wenn sie nicht hier wäre, versteht sich.“

„Ich hatte gehofft, die Jahre meiner Abwesenheit hätten deinen Hass gemildert“, erwidert Cassandra. „Du hast viele von uns, die eng mit Bastian zusammengearbeitet haben, nicht mal eines Blickes gewürdigt. Ist es wirklich so überraschend, dass ich fortgegangen bin? Wenn du uns nicht derart gemieden hättest, wären vielleicht weniger dem Einfluss des Grauens verfallen.“

„Ist das dein Ernst? Du gibst mir die Schuld?“, schreit Hail. Sie hat den Riss fast geschlossen, als er sich plötzlich wieder zu weiten beginnt und langsam wächst. „Es war offensichtlich, dass diese Narren schon vor dem Umbruch verdorben waren. Und was ist mit unserem Pakt, du selbstgerechte Ziege? Was gibt dir das Recht, diesen Einfaltspinseln unsere Geschichte zu erzählen? Zu riskieren, dass dieses Wissen die Zukunft unserer Welt gefährdet?“ Hail ringt um ihre Fassung und versiegelt den Riss endgültig.

„Heuchlerin!“, bricht es in einem untypischen Wutausbruch aus Cassandra heraus. „Als das Grauen aus der Leere emporstieg und drohte, diese Stadt wieder zu vernichten, was hast du getan?“ Hail erwidert nichts.

„Ich tue das Gleiche wie du!“, betont Cassandra. „Das Verderben ist noch nicht mit dieser Welt fertig, und diese ‚Einfaltspinsel‘ sind unsere beste Chance, es aufzuhalten, wie du selbst festgestellt hast. Vielleicht denkst du mal darüber nach, von deinem hohen Ross herunterzusteigen!“

Sonderregeln:

Statt der vorherigen Reihenfolge steigen die Monster nun in folgender Reihenfolge ein: **3**, **4** und wieder von vorn (beginnend bei **3**).

Hail **a** bewegt sich jetzt stattdessen auf das Portal **3** zu.

Abschnittsverbindungen:

Wenn Hail das Portal **3** betritt, lest Abschnitt 85 auf Seite 52.

Abschnitt 80

Epilog (100):

Ihr stopft den Inhalt des Glaskastens schnell in eure Säcke und steckt zahlreiche Bücher aus den Regalen sowie einige seltsame Apparate aus der Werkstatt ein. Dann entkommt ihr durch einen von Cassandras Rissen.

Nachdem ihr tagelang alle Folianten durchsucht habt, findet ihr endlich eine Passage, die darauf hinweist, wie die von euch gefundenen mechanischen Teile zusammenpassen. Zusammengesetzt ergeben sie eine perfekte Kopie des Riss-Apparats. Die Passage erklärt die Funktion, weist jedoch auch auf zwei weitere Teile hin, die benötigt werden, damit der Apparat aktiviert werden kann.

Zum Glück finden sich in einem anderen Buch Hinweise auf zwei weitere von Bastians Laboren. Nach einem Abgleich mit dem Atlas aus der Kammer des Wissens ist klar, wo ihr eure nächste Suche beginnen solltet.

„Das erste liegt an der Stelle, an der sich die Händlerbucht zum Nebelmeer öffnet“, erklärt Cassandra. „Zwei Leuchttürme, errichtet vor dem Umbruch, erheben sich dort aus dem Wasser. Sie haben die Zeiten überdauert und bleiben vom Fortschritt unberührt, vor allem, da sie vom Meer aus nicht zugänglich sind **106**.“

Das zweite ist auch nicht weit von Gloomhaven entfernt – eine weitere unterirdische Einrichtung in der Nähe des Ostufers der Stadt **107**. Wir können es wahrscheinlich per Boot erreichen, aber meine Fähigkeiten könnten dennoch notwendig sein.“

Neue Orte:

Komplexitäten **106** (I-12)

Mechanisches Genie **107** (F-14)

Globale Erfolge:

Teile eines Artefakts

Wissen ist Macht

(Wenn ihr „Wissen ist Macht“ zum zweiten Mal erhaltet, lest Abschnitt 27 auf Seite 34)

Belohnungen:

Wählt eine der folgenden Kombinationen:

„Teleskoplinse“ (Gegenstand 059) und „Alter Bohrer“ (Gegenstand 112) ODER „Zahnrad“ (Gegenstand 125) und „Mechanische Spinne“ (Gegenstand 126)

Abchnitt 81


Enge Gasse:

Die Mauern wackeliger alter Gebäude pferchen euch auf allen Seiten ein, als ihr durch die Gassen hastet. Die engen Häuserreihen lassen euch nur einen Weg.


„Selbst dieser Teil der Stadt ist von den Handlangern des Verderbens verseucht!“, jammert Cassandra. „Wir dürfen nicht aufgeben! Es muss einen Weg hindurch geben!“

angrenzen, können auf eine obere Aktion verzichten (und stattdessen eine Karte abwerfen), um über die Mauer zu klettern und sich auf das nächste unbesetzte Feld auf der anderen Seite zu begeben, das an das Hindernis angrenzt.


Sonderregeln:

Charaktere, die an den Mauerabschnitt 



Die Tücke und alle Aesther-Späher können sich durch den Mauerabschnitt  bewegen, ihre Bewegung aber nicht darauf beenden.


Abchnittsverbindungen:

Wenn ein Charakter die Tür  öffnet, lest Abschnitt 132 auf Seite 65 (falls noch nicht gelesen).


Abchnitt 82

Epilog (98):


Die übrigen Raufbolde fliehen, als die Stadtwachen auftauchen, um die letzten Flammen zu löschen. Mit beiden Schriftrollen in der Hand zieht ihr euch von dem Tumult in eine Gasse zurück, damit Cassandra sich die Inhalte ansehen kann.


Der Rechnungsbericht beschreibt die Handelsverträge der Antriden mit anderen Völkern, ihre Partnerschaft mit den Quatryls und jegliche Lieferungen, die kürzlich nach Gloomhaven gingen. Die meisten scheinen aus dem großen Velcyll-Hafen hinter dem Nebelmeer zu stammen. Der Ort ist als Warenumschlagsplatz bekannt, aber auch als Quelle diverser Informationen und Geheimnisse. Es wäre sicher sinnvoll, dorthin zu reisen und sich umzuhören .

Der Reisebericht beschreibt die Rolle der Antriden bei der Gründung Gloomhavens und konzentriert sich auf die Versorgungskarawanen und Handelsrouten der Stadt. Ebenfalls aufgelistet sind Funde in den Ruinen unter den Grundmauern Gloomhavens, Politisches aus den frühen Jahrzehnten und Überfälle durch wilde Inox und Ratzen. Euch fällt die Erwähnung einer Karawane mit wichtiger Fracht ins Auge, die niemals ihren Zielort erreicht hat.

„Hm, das sollte man sich genauer ansehen“, bemerkt Cassandra. „Es ist nur eine kleine Fußnote aus den prägenden Jahren Gloomhavens, aber ich lese das Werk des Verderbens zwischen den Zeilen. Wir müssen rausfinden, was für eine wichtige Fracht das war .

Neue Orte:

Basar des Wissens  (M-19)

Wo Bedarf ist  (H-8)

Gruppenerfolg:

Bewahrer

Globaler Erfolg:

Wissen ist Macht
(Wenn ihr „Wissen ist Macht“ zum zweiten Mal erhaltet, lest Abschnitt 27 auf Seite 34)

Belohnungen:

Je 10 Gold
+1 Ansehen
+1 Wohlstand

Fügt dem Deck Stadt-Ereignis 86 hinzu.

Abchnitt 83

Epilog :

Ja, du kannst es jetzt spüren. Als der letzte Riss an der richtigen Stelle ist, verstärken sich die Vibrationen. Du spürst, dass eine große Macht gegen die Grenzen deiner Ebene drückt, und fokussierst dich auf ihre Präsenz.

Eine Schockwelle fährt über die Lichtung, als du nach ihr greifst. Sie lässt die Bäume erzittern und stößt deine Feinde zurück. Und dann ziehst du die Machtpräsenz zu dir: ein kleines Becken aus Perlmutter, gerade so groß wie deine Hände.

Es erfüllt dich mit neuer Energie und dank der geschwächten Dimensionsgrenze reicht sie aus, um ein Portal zu erschaffen und zu fliehen. Du springst gerade rechtzeitig hindurch, um einem weiteren Hagel von Wurfäxten zu entgehen.

Als du sicher zurück in deinem Versteck bist, beschließt du, etwas vorsichtiger zu sein, wenn du das nächste Mal auf eigene Faust losziehst.

Belohnung:

„Wahrsagebecken“ (Gegenstand 164)

Abchnitt 84

Tor zum Firmament:

„Elham erklimm die oberste Spitze seines Turms.“ Das letzte Kapitel der Geschichte erscheint nun auf den Wänden. „Er versuchte, zu den Sternen zu fliehen, aber die Sterne lehnten ihn ab, aus Angst, dass er versuchen würde, auch sie und ihre Schönheit zu fangen. Stattdessen schickten die Sterne ihre Wächter, die Elhams eigene Magie gegen ihn einsetzten. Er wurde zum krönenden Abschluss seiner eigenen Sammlung, eingesperrt durch seine eigene Grausamkeit und Gleichgültigkeit.“

Sonderregeln:

Alle Charaktere bekommen alle ihre abgeworfenen Karten und bis zu drei Karten vom Verloren-Stapel zurück. Stellt die Charaktere auf die Startfelder und platziert alle aktiven Charakter-Beschworenen auf leeren Feldern, die ihren Besitzern am nächsten sind.

Die Aesther-Ascheklinge ist Elham und die Savvas-Eisstürme und Savvas-Lavaströme sind die Wächter des Firmaments. Alle benannten Monster sind immun gegen BETÄUBUNG und haben Vorteil bei all ihren Angriffen.

Wählt zu Beginn jeder Runde, noch vor der Kartenauswahl, ein Element aus und schiebt es vom inaktiven in den starken Bereich.



Abchnitt 85

Das dritte Portal:

Hail, jetzt sichtlich erschöpft, sammelt erneut Kraft, um die chaotische Energie zu zügeln.

„Es tut mir leid, wenn ich ...“, fängt Cassandra an.

„Lass es“, fährt Hail dazwischen. „Mir fehlt die Kraft zum Diskutieren und ich brauche deine Entschuldigungen nicht. Lass mich einfach meine Arbeit machen.“

Die Oberfläche des Portals wird transparent. Ihr könnt kurz eine imposante, in Wolken gehüllte Bergkette sehen, die mit Nestern verschiedener Drakenarten übersät ist. Eine Gruppe der geflügelten Schrecken nähert sich dem Riss, der sich hastig wieder schließt. Das mentale Echo lässt Hail rückwärts stolpern, doch sie kann sich wieder fangen.

„Nur noch einer übrig“, sagt Cassandra zuversichtlich, aber Hail schweigt.

Sonderregeln:

Statt der vorherigen Reihenfolge steigen die Monster nun in folgender Reihenfolge ein: Am Ende jeder geraden Runde steigt ein Schwarming-Kontagion beim Portal 4 ein.

Hail (a) bewegt sich jetzt stattdessen auf das Portal 4 zu.

Szenarioziel:

Wenn Hail das Portal 4 betritt, lest Abschnitt 102 auf Seite 57.

Abchnitt 86

Epilog (106):

Der Glaskasten enthält mehrere runde Objekte und kleine Zahnräder. Es ist nicht offensichtlich, was ihre Funktion ist, aber als ihr sie mit den Teilen vergleicht, die ihr zuvor gefunden habt, wird klar, dass sie zusammengehören, obwohl hier und da noch Stücke fehlen.

Ihr schnappt euch die Gegenstände und kehrt in die Haupthalle zurück. Cassandra untersucht noch immer die Resonatoren und die Inschriften an den Wänden.

„Bastians Geist ist in meinen eingedrungen“, sagt sie. „Ich kann das noch nicht einordnen – seine Gedanken zu denken, seine Gefühle zu fühlen. Die Begierde nach Wissen verzehrte ihn und machte ihn anfällig für das Verderben.“

Cassandra schüttelt das Unbehagen ab und bringt euch in die Stadt zurück. Ihr steht kurz davor, alle Teile von Bastians Apparat zusammenzusetzen. Und nicht nur das, die Tortur hat euch auch gelehrt, wie ihr die Elementarenergien besser beherrschen könnt.

Globaler Erfolg:

Teile eines Artefakts
(Wenn ihr „Teile eines Artefakts“ zum dritten Mal erhaltet, lest Abschnitt 49 auf Seite 41)

Belohnungen:

Je 175 Gold
Dieses Geld muss sofort für , , , oder Verbesserungen ausgegeben werden
+1 Wohlstand

Abchnitt 87

Elementarsturm:

In dem Moment, in dem ihr den letzten Resonator loslasst, bricht im Raum absolutes Chaos aus. Elemente zischen wild durch den Raum. Irgendwas ist fürchterlich schiefgelaufen.

Felsbrocken stürzen von der Decke, Fallen springen aus dem Boden und Wasser fließt aus Löchern in den Wänden herein. Ihr werdet von einem Gewitter aus ohrenbetäubendem Lärm, blendendem Licht und einer Mischung aus Hitze und Frost angegriffen. Ein Sturm tobt um euch herum und gönnt euch keine Atempause.

Sonderregeln:

Alle Figuren erleiden 3 Schaden und erhalten FLUCH (♣), VERWIRRUNG (♠), GIFT (♣), ENTWAFFNEN (♣) und WUNDE (♣).

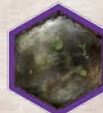
Platziert Steine, Fallen und Wasserfelder wie im Bild.

Steht eine Figur auf einem Feld, während ein Stein darauf platziert wird, erleidet sie Fallenschaden und bewegt sich zum nächstliegenden leeren Feld.

Steht eine Figur auf einem Feld, während eine Falle darauf platziert wird, wird die Falle sofort ausgelöst.



6x Falle
(Schaden)



6x Wasser



4x Stein

Abchnitt 89

Epilog (103):

Als die Karawane aus der steinigen Senke auftaucht, kann sie endlich ihre Verfolger abschütteln. Die Antriden sammeln sich gerade wieder, als ihr sie einholt. Viele ihrer Verteidiger haben ihr Leben gelassen, aber der Rest ist entschlossen weiterzuziehen.

„Wir können hier nicht mehr lange bleiben“, flüstert Cassandra. „Die Zeit will sich korrigieren. Wir brauchen die Informationen möglichst bald.“

Als sich alle ausruhen, nutzt ihr die Gelegenheit, euch wieder dem Wagen zu nähern, aber die große Antride stellt sich euch erneut in den Weg.

„Schon gut, Mondsplitter“, sagt eine weiche Stimme hinter ihr. „Lass sie hinein. Wir müssen uns dringend unterhalten.“

Die Antride schnaubt, als ihr den Wagen betretet. Dort seht ihr keinen Schatz – nur ein Antriden-Mädchen, das euch zulächelt. Sie will, dass ihr euch setzt.

„Ich bin Terra“, sagt sie. „Mondsplitter lässt

mich nicht aus den Augen. Das wird sie irgendwann das Leben kosten. Ich habe sie gewarnt, aber sie lässt sich nicht davon abbringen, mich zu begleiten.“

Es ist so: Ich kenne mein Schicksal, während ihr noch Mühe habt, die Teile zusammenzusetzen. Ihr solltet nicht hier sein, aber ich kann einfach nicht sehen, wo ihr *eigentlich* sein solltet. Es ist sehr seltsam.“

„Wir sind Reisende“, sagt Cassandra, „aus einer anderen Zeit. Wir suchen dringend nach Informationen. Wir müssen alles erfahren, was ihr über das Verderben und den großen Umbruch wisst.“

„Ich verstehe“, sagt das Mädchen. „Leider sind meine Antworten nicht die euren. Mein Schicksal ist mit dem verflochten, was jenseits des Grauens und des Verderbens liegt. Euer Versuch, dieses Schicksal zu ändern, ist extrem gefährlich. Der Fluss darf nicht verändert werden, und diejenigen, die ihn umleiten wollen, finden am Ende nur einen noch größeren Verlust.“

Das Mädchen schaut wehmütig zum Eingang des Wagens. „Wir müssen wohl alle unsere

Abchnitt 88

Epilog (105):

Diese Abscheulichkeiten zu töten war nicht leicht, aber am Ende habt ihr es geschafft. Ihr fangt an, die Umgebung zu untersuchen, um herauszufinden, welchen Einfluss das Verderben auf diesen Kult gehabt haben könnte. Vielleicht könnt ihr sogar etwas über den mysteriösen Aesther herausfinden, der verschwunden ist.

Beim Herumstöbern stolpert ihr über eine Formel für einen Impfstoff, der die Verwandlung verhindern soll, die ihr zuerst in den Sekhem-Gärten mit angesehen habt. Denen, die bereits verdorben wurden, wird das leider nichts mehr nützen.

„Wenigstens wird uns das in der Zukunft helfen, solche Übergriffe abzuwehren“, meint Cassandra. „Wir können es in der Universität abgeben, aber sonst scheint hier nichts Nützliches zu sein. Womöglich haben sie es jetzt erst recht auf uns abgesehen (III).“

Neuer Ort:

Gelockerte Fesseln (III) (B-18)

Belohnung:

Gegenstandsplan „Großes Gegengift“
(Gegenstand 154)

Rolle spielen. Doch eure Rollen warten woanders und ihr werdet hier nicht finden, was ihr sucht. Kehrt in eure Zeit zurück und sprecht mit Aschzahn, dem Hüter der Geheimnisse, im Velcyll-Hafen (110). Wer durch die Zeit reist, sollte keine Probleme haben, ihn zu finden.“

„Danke für deine Weisheit“, sagt Cassandra demütig. Bevor ihr aufstehen könnt, werdet ihr durch den Strom der Zeit zurückgeschleudert. Es fühlt sich immer noch furchtbar und überwältigend an, aber immerhin werdet ihr diesmal nicht zerrissen.

Neuer Ort:

Eine runde Sache (110) (L-19)

Gruppenerfolg:

Wachdienst

Belohnungen:

+2 Wohlstand

Fügt dem Deck Stadt-Ereignis 87 hinzu

Abschnitt 90

Nebliche Lichtung:

Völlig erschöpft stolperst du vorwärts. Du spürst, wie deine Kontrolle über die Risse schwächer wird, und weißt, dass du sie so nicht mehr lange beschützen kannst. Der Gedanke erfüllt dich mit Schrecken, als deine Feinde dich umzingeln.

Doch am Ende des Weges fühlst du etwas Seltsames. Eine verborgene Energie. Eine leichte Schwingung. Du hast es vorher nie bemerkt, aber hier gibt es etwas hinter dem Gefüge der Realität und du bist sicher, dass die Antriden diesen Ort deswegen zur Meditation nutzen.

Da dir kein anderer Ausweg bleibt, beschließt du, diese Energie freizusetzen. Wenn du deine Risse in einem bestimmten Muster anordnest, sollte der Schleier der Realität dünn genug werden, um hindurchzublicken. Was auch immer auf der anderen Seite ist, ist wohl das Einzige, was dir jetzt noch helfen kann.



Valrath-Wilde

1x Dornen

2x Busch

Sonderregeln:

Alle Risse können jetzt unabhängig von ihrer Position normal fokussiert und beschädigt werden.

Du darfst sofort bis zu 2 Risse im Umkreis von 4 Feldern auf an dich angrenzende leere Felder bewegen. Jeder Riss, den du nicht bewegst, regeneriert bis zu 3 TP.

Szenarioziel:

Wenn jeder Riss auf einem **b** liegt, lies Abschnitt 83 auf Seite 51.

Abschnitt 91

Brennendes Bedauern:

Das letzte Element passt in den Resonator, aber etwas fühlt sich seltsam an. Der Boden schwingt mit niedriger Frequenz und ein rotes Gittermuster leuchtet auf. Es wird rasch unerträglich heiß und eure Kräfte schwinden. Wenn ihr nicht schnell hier rauskommt, werdet ihr der Erschöpfung erliegen.

Sonderregeln:

Alle Monster erleiden 3 Schaden und erhalten dauerhaft WUNDE . Dieser Zustand kann nicht entfernt werden.

Alle Charaktere müssen sämtliche Handkarten abwerfen und eine zufällige Karte von ihrem Abwurfstapel verlieren. Werft keine Karten ab, die zum Ausspielen in dieser Runde ausgewählt waren oder im aktiven Bereich eines Charakters liegen.

Ab der nächsten Runde müssen alle Charaktere am Ende jeder Runde eine Handkarte abwerfen oder eine zufällige Karte von ihrem Abwurfstapel verlieren. Wer beides nicht kann, ist erschöpft.

Abschnitt 92

Nistplatz:

Die Tür zu diesem Raum klemmt etwas, sodass ihr fest dagegen schlagen müsst. Dabei bringt ihr hinter der Tür einige Nester aus Stöcken und Zweigen durcheinander. Sie sind mit ungewöhnlichen Federn geschmückt, aber die pelzigen Ratzenkörper in einigen Nestern machen euch mehr Sorgen. Euer lautes Eindringen hat sie geweckt, und nun bewaffnen sie sich eilig.

Abschnittsverbindungen:

Wann immer ein Charakter seinen Zug auf Druckplatte **p** beendet und sich keine weiteren Charaktere auf Element N1b befinden, lest Abschnitt 10 auf Seite 29.



Ratzenspäher

Ratzenschamane

1x Druckplatte

Abschnitt 93

Sonnenstrahlen:

Ihr wuchtet den Stein auf die Druckplatte. Sofort öffnet sich die Tür und ihr seht, dass der Wolkenbruch vorbei ist. Das Licht der untergehenden Sonne vertreibt den dunklen Nebel. Am Ende des Ganges liegt eine schwarze Kugel auf einem verzierten Altar. Das eindringende Licht scheint ihre Macht zu dämpfen.

„Jetzt müssen wir dieses bössartige Ding nur noch zerstören“, sagt Cassandra.

Dann lenkt ein schreckliches Kreischen eure Aufmerksamkeit wieder zur Tür. Weitere Draken steigen aus ihren Nestern empor.

Sonderregeln:

Öffnet die Tür **1** und entfernt alle Türen **4**.

Bei **k** steigt ein normaler Reißdraken ein (s. Seite 10). Außerdem steigt zusätzlich bei drei Charakteren ein normaler Reißdraken und bei vier Charakteren ein Elite-Reißdraken bei **m** ein.

ab sofort nicht mehr zu Beginn jeder Runde bewegt und es steigen keine weiteren Nachtdämonen mehr ein.

Der Altar **i** ist die Quelle der widernatürlichen Finsternis. Er hat 5+St+(2xC) Trefferpunkte. Wenn ihr Abschnitt 41 vor diesem Abschnitt gelesen habt, vergleicht den aktuellen Trefferpunkte-Wert des Altars mit dem hier genannten. Der niedrigere der beiden Werte gilt dann als TP-Wert des Altars.



Wandelnde Seele

Nachtdämon

1x Altar

Abschnitt 94

Siegel der Wiederbelebung:

Ihr dringt in den Tunnel vor und seid überwältigt vom Anblick der eng verzwirnten Kristallfasern über euch, die bei einem weiß leuchtenden Siegel der Macht zusammenlaufen. Das Siegel reagiert auf eure Gegenwart und pulsiert mit unheimlichem Licht. Kurz darauf vernehmt ihr die Klagen der Untoten. Geister nehmen Gestalt an und Leichen graben sich aus dem Boden frei. Das Siegel scheint diese Kreaturen wiederzubeleben, um sich zu schützen.

Sonderregeln:

Öffnet die Tür **1** (falls geschlossen).

Bis zur Zerstörung des Siegels **a** wird jedes in diesem Raum getötete Monster neben der Rundennummer des Rundenzählers platziert, die von der aktuellen Runde drei Runden in der Zukunft liegt.

Am Ende jeder Runde steigen alle neben der aktuellen Rundennummer positionierten Monster angrenzend an das Siegel **a** in diesem Raum ein.



Abschnitt 96

Gespensische Schatzkammer:

Unerwartet betretet ihr eine Kammer, die früher prachtvoll gewesen sein muss. Zerbrochene Glasbehälter und zersplitterte Holztruhen deuten darauf hin, dass es einmal eine Schatzkammer war, die jedoch längst geplündert wurde. Der Boden ist von Steinsplintern, Reliquienbruchstücken, glänzendem Metall und funkelnden Kristallscherben übersät. Wandteppiche, die in Fetzen herabhängen, geben dem trostlosen Anblick zumindest etwas Farbe.

Das meiste liegt unter Schutthaufen begraben. Vielleicht versteckt sich hinter dem Geröll und den zerstörten Behältnissen noch etwas Wertvolles, doch ihr könnt nichts erkennen. Stattdessen fallen euch die gespenstischen Gestalten auf, die durch die Wände eindringen. Allmählich nehmen sie menschenähnliche Form an. Sie tragen prunkvolle Kleidung aus vergangenen Zeiten.

Sonderregeln:

Für alle wandelnden Seelen gelten Mauer-aufleger als normale Hindernisse, sie müssen sich jedoch an die vorher beschriebenen Sichtlinienregeln halten.



Abschnitt 95

Die Hordenküche:

Von der Menge der Ratten in diesem Bereich überrascht, zuckt ihr zurück. Hinten auf einem Tisch stapeln sich verschiedene Tierkadaver, sodass euch der Verdacht beschleicht, die Küche gefunden zu haben.

Einige Köche teilen mit wuchtigen Hackbeilen das Fleisch vom Knochen. Andere lesen Wildbeeren und Pilze aus, doch als ihr eintrittet, halten sie alle inne. Die Ratten greifen nach ihren Messern und richten sie unter wildem Quieken drohend in eure Richtung.

Abschnittsverbindungen:

Wann immer ein Charakter seinen Zug auf Druckplatte **9** beendet und sich keine weiteren Charaktere auf Element N1b befinden, lest Abschnitt 19 auf Seite 31.



Abschnitt 97

Entschlüsseln in der Kaufmannsgilde:

Die Opulenz der Kaufmannsgilde ist verlockend und abstoßend zugleich. Die luxuriösen Wandteppiche, goldenen Statuen und livrierten Diensthofen erwecken den Anschein, sie wollten euch ihren Reichtum unter die Nase reiben. Dennoch stellt ihr euch für einen kurzen Moment vor, wie es wäre, so zu leben. Vielleicht hättet ihr auch gern ein paar Wandteppiche ...

Man führt euch in eine private Dienststube. Ein dünner Mann erhebt sich hinter seinem Schreibtisch und kommt euch entgegen. Er wirkt unscheinbar, doch gepflegt und kultiviert.

„Ah, willkommen“, begrüßt er euch. „Ich bin Demitri. Ich habe euch schon erwartet. Bitte nehmt Platz, macht es euch bequem.“









Ihr setzt euch in edle Ledersessel und Demitri bietet euch eine Schale mit exotischen Früchten an. „Wie ich hörte, braucht ihr unsere Unterstützung. Ich tue gern, was ich kann, um denen zu helfen, die schon so viel für die Stadt getan haben.“

Zwischen den köstlichen Leckerbissen erzählt ihr ihm von den Aesther-Schriftzeichen aus der Kammer des Wissens. Demitri hört euch aufmerksam zu.

„Wisst ihr was – ich glaube, ich kann euch helfen. Wenn ihr mir eine Abschrift des Textes hierlasst, wende ich mich an meine Kon-

takte in der Hauptstadt. Mal sehen, was ich herausfinde. Natürlich sollten wir auch darüber sprechen, was ihr im Gegenzug für die Gilde tun könnt.“

Ihr erklärt euch bereit, ihre nächste Expedition zu begleiten. Er verspricht, euch zu benachrichtigen, sobald er etwas in Erfahrung gebracht hat. Einige Tage später bringt euch ein Bote eine Nachricht. Darin wurden einige Zeichen eingekreist und übersetzt.

 = ej	 = uh
 = av	 = df
 = cb	 = lx
 = hd	 = ed

Abschnitt 98

Epilog (IIA):

Hail schnappt sich einen seltsamen Apparat aus einer Schublade des Schränkchens. Er ähnelt einem Teleskop, ist jedoch kleiner und am schmalen Ende mit Antennen bestückt, an deren Spitzen verschiedene Edelsteine sitzen. Zielstrebig dreht sie an den ineinandergreifenden Röhren in der Mitte. Plötzlich durchfährt eine Schockwelle das ganze Gebäude.

Ohne zu zögern wiederholt Cassandra ihre Geste, doch diesmal öffnet sich ein Riss. Ihr hilft Hail hindurch. Binnen Sekunden steht ihr alle im Laden eines Apothekers.

Das dort arbeitende Savvas erschrickt zunächst, doch zeigt sich sofort hilfsbereit, als es Hails Wunden entdeckt. Cassandra arbeitet an einem transdimensionalen Schutz, damit euch niemand folgen kann.

„Wie lange wusstest du schon, dass sie hinter mir her waren, bevor du dich hast blicken lassen?“, fragt Hail mit einem kühlen Blick auf Cassandra. Sie beißt die Zähne zusammen, als der Apotheker ihre verwundete Schulter desinfiziert.

„Wir müssen jede Gelegenheit nutzen, um die Kräfte des Verderbens zu schwächen“, erwidert Cassandra. „Zugegeben, mit einer so ausgeklügelten Falle hatte ich nicht gerechnet. Aber Ende gut, alles gut.“

„Das nennst du also ein gutes Ende?“, fragt Hail scharf. „Ich finde nämlich, beinahe zu sterben, während mein Zuhause fast völlig zerstört wird, ist überhaupt nicht gut. Falls du also nochmal auf die Idee kommen solltest, mich als Köder zu benutzen, tu mir einen Gefallen und vergiss es!“

„Es tut mir leid, Hail“, entschuldigt sich Cas-

sandra. „Das wollte ich alles nicht. Aber der Kampf gegen die Attentäter hat mir gezeigt, wie wir das Verderben bekämpfen können. Ich bin sicher, es wird bald vorbei sein, falls dich das tröstet.“

„Tut es nicht“, behauptet Hail, doch ein schwaches Lächeln huscht über ihr Gesicht.

Neuer Ort:

Ungewisse Zukunft (115) (H-16)

Belohnung:

Gruppenbonus:
Auf der Stufe der Fertigkeitkarte basierende Zusatzkosten für Verbesserungen sind ab sofort um 5 Gold pro Stufe reduziert.

Abschnitt 99

Epilog (III):

Ihr stürmt in das Torhaus am Neumarkt von Gloomhaven und unterbricht ein paar Wachen beim Kartenspiel. Ihr wollt ihnen gerade die Lage erklären, als draußen eine dröhnende Stimme ertönt.

„Meine Beute versteckt sich also wie Ratten hinter den nichtsnutzigen Wachen der Stadt!“ Vor der Tür wartet die Tücke auf euch. Hinter ihr lungern zahlreiche Dämonen und Wichte. „Damit Ihr es wisst: Ich könnte eure Mauern einreißen, ich könnte jeden von euch zu Staub zermalmen – doch mich langweilt diese Jagd.“

Hastig suchen die Wachen ihre Waffen und Rüstungen zusammen. Einer der Wachleute eilt auf die Zinnen, um Alarm zu schlagen, doch niemand scheint begierig, sich der Gefahr dort draußen zu stellen.

„Ihr und eure Freunde werdet durch meine Hand sterben, Hexe! Ich werde mich daran weiden, wie euer Blut von meinen Messern tropft und mir durch die Finger rinnt. Ich werde zusehen, wie die Aasfresser über eure Leichen herfallen, während sie in der Sonne verrotten. Ich werde eure Seelen meinem Meister bringen und genießen, wie eure lächerliche Macht die ewige Überlegenheit des Verderbens nährt.“

Aber nicht heute. Ihr kennt die Zukunft, nicht wahr? Ihr könnt das alles mit eigenen Augen sehen, also viel Spaß mit dem Gedanken. Zittert vor Angst und fürchtet den Tag, an dem ich zurückkehren werde, um es zu Ende zu bringen!“

Die riesige Gestalt lacht noch ein letztes Mal, ehe sich ein schwarzer Nebel ausbreitet. In nur wenigen Sekunden sind die Kreaturen verschwunden und am Horizont flackern die Lichter wieder auf. Welche dunkle Magie die Stadt auch in den Schlaf geschickt hat, sie hat sich zusammen mit euren Angreifern aufgelöst.

„Kein Zweifel – diese Kreatur wird zurückkehren“, sagt Cassandra sichtlich erschüttert. „Wir konnten dem Kampf gegen die Tücke ausweichen, aber früher oder später werden wir uns den Konsequenzen stellen müssen.“

Die Wachen starren euch halb ungläubig, halb mitleidig an. Ein Mann räuspert sich nervös. „Ja, also, äh ...“, murmelt er. „Viel Glück dabei.“

Gruppenerfolg:

Gehetzte Beute

Belohnungen:

Je 5 Erfahrung
Fügt dem Deck Riss-Ereignis 16 hinzu.
Mischt dieses Ereignis unter die oberen 3 Karten des Decks.

Abschnitt 100

Sekhem-Brunnen:

Die Schreie weiterer Unschuldiger führen euch in den zentralen Raum des Gewächshauses, in dem ein großer Brunnen steht. Dort sind noch mehr Bürger mit einem Zauber gefesselt, der von Kultisten gewirkt wurde, die nun schreckliche Kreaturen beschwören, um sie zu töten.

Euch schießt die Frage durch den Kopf, wo diese Gruppe herkommt, was sie will und wie sie sich so lange verstecken konnte. Doch wichtiger ist zuerst, diesen Untaten möglichst schnell ein Ende zu setzen.



Schwarzwicht



Kultist



Tiefenschreck



1x Schatz



1x Brunnen



6x Mauerabschnitt

Abschnitt 101

Beide Tagebücher:

Ein Blick auf das Schlachtfeld sagt euch, dass es möglich wäre, die Seiten gegeneinander auszuspielen, um beide Tagebücher zu bergen. Xangroth, der Valrath-Kommandant, hat die vorteilhaftere Position in einer nahegelegenen Höhle eingenommen, aus der er seinen Bogen mit tödlicher Präzision abfeuert. Diamara, die Kommandantin der Menschen, führt ihre Truppen über das offene Feld und schwingt ihre Streitaxt mit wilder Unerschrockenheit.

„Wir müssen die beiden Tagebücher schnell bergen“, rät Cassandra. „Verstärkungen sind

auf dem Weg, also muss unser Vorgehen unauffällig und effizient sein. Unterschätzt keinen der Kommandanten und wählt eure Kämpfe mit Bedacht.“

Sonderregeln:

Alle Valrath-Wilden, Valrath-Häscher und Xangroth, der Valrath-Kommandant, gelten als miteinander verbündet und als Gegner von euch und allen anderen Monstertypen.

Alle Stadtwachen, Stadtschützen und Diamara, die menschliche Kommandantin, gelten als miteinander verbündet und als Gegner von euch und allen anderen Monstertypen.

Deckt beim Aufdecken der Monster-Fertigkeitskarten auch je eine Boss-Fertigkeitskarte für die beiden Kommandanten auf.

Wenn Xangroth und Diamara sterben, lassen sie statt eines Münzmarkers je einen Schatz fallen.

Zählt in diesem Szenario die Runden. Am Ende der 15. Runde ist das Szenario gescheitert.

Szenarioziel:

Sobald alle Gegner tot sind und beide Schätze erbeutet wurden, lest Abschnitt 120 auf Seite 62.

Abschnitt 102

Epilog (104):

Der letzte Ebenenriss vergrößert sich und enthüllt eine öde Landschaft voller Insekten-schwärme. Sie sammeln sich und kommen näher, aber das Portal zerspringt wie ein kaputter Spiegel, bevor sie euch erreichen.

Hail bricht vor Erschöpfung zusammen. Nun, da keine Risse mehr da sind, um die große Kluft zu stützen, bebt das ganze Gebiet um euch herum und stürzt in sich zusammen. Cassandra öffnet schnell ein Portal und bringt euch alle zurück in den Krummknöchel.

„Nur noch ein paar Hundert übrig, was?“,

witzelt Hail geschwächt. „Sag mir nur wo und ich kümmere mich darum.“

„Du hast heute wirklich genug geleistet“, erwidert Cassandra.

„Ja, ich schätze schon ...“ Hail setzt sich auf eine klapprige Bank und schweigt eine Weile. „Cassandra, ich kann dir immer noch nicht vergeben, aber ich verstehe die Dringlichkeit deiner Mission. Wir müssen diese Bedrohung ausschalten, bevor sie neue Kriege unter den Völkern lostritt. Sie wird erst aufhören, wenn die Welt in Trümmern liegt und kein Leben mehr übrig ist. Ich werde helfen, so gut ich kann.“

Cassandra nickt. „Wir brauchen noch ein paar Dinge, aber ...“ Sie hält kurz inne und

schließt ihre Augen. „Wir müssen unauffällig sein, um ungewollte Aufmerksamkeit zu vermeiden ... III“

Neuer Ort:

Gelockerte Fesseln III (B-18)

Gruppenerfolg:

Dimensionsgleichgewicht

Belohnung:

„Großer Manatrank“ (Gegenstand 048)

Abchnitt 103

Hasserfüllte Dornen:

Ihr setzt den Aufstieg fort und findet weitere weiß leuchtende Worte an der Wand.

„Alles, worüber Elham herrschte, wandte sich gegen ihn. Durch Verbitterung und Hass wurde alles im Inneren entstellt und gefährlich, sodass es Elham unerbittlich angriff. Und so floh er vor den Dornen seiner Blumen, doch nicht aus seinem Turm heraus, sondern hinauf.“



Erd-dämon



Wald-wicht



Wind-dämon



2x Dornen



2x Treppe



10x Wasser



2x Stein-säule



2x Mauer-abschnitt

Sonderregeln:

Alle Charaktere bekommen alle ihre abgeworfenen Karten und bis zu zwei Karten vom Verloren-Stapel zurück. Stellt die Charaktere auf die Startfelder und platziert alle aktiven Charakter-Beschworenen auf leeren Feldern, die ihren Besitzern am nächsten sind.

Gefährliches Gelände zählt automatisch auch als schwieriges Gelände und umgekehrt, mit Ausnahme der Treppen.

Abchnittsverbindungen:

Wenn alle Charaktere die Treppe ③ erreicht haben, räumt alle Aufleger vom Spielfeld und lest Abschnitt 84 auf Seite 52.



Abchnitt 104

Epilog (108):

Als die gesamte Armee der Menschen vernichtet ist, kommt Xangroth mit einem beunruhigenden Lachen auf euch zu. Er mustert eure Gruppe und scheint abzuwägen, ob er euch danken oder töten soll. Er entscheidet sich schließlich für Ersteres.

„Ha, das nenne ich eine interessante Wendung der Ereignisse!“, dröhnt er. „Versteht mich nicht falsch – der Sieg gebührt mir allein, aber wenn ihr einen Teil der Beute wollt,

bedient euch an ihrer toten Kommandantin, ihr Kopf gehört jedoch mir!“

Sein barscher Ton lässt euch zurückschrecken und er lacht erneut. Zumindest scheint er guter Laune zu sein. Ihr denkt kurz darüber nach, wie ein Kampf gegen diesen Wahnsinnigen wohl ausgesehen hätte, und seid froh, euch auf seine Seite gestellt zu haben.

Ihr nehmt Diamaras Rüstung und ihr Tagebuch an euch und verschwindet, bevor die Dinge zu grausam werden. Cassandra öffnet einen Riss für die Rückkehr in eure eigene Zeit, in der ihr das Tagebuch nach Hinweisen durchstö-

bert. Ihr findet darin verdächtige Berichte über Treffen mit verhüllten Gestalten, die „halb hier, halb anderswo“ gewesen sein sollen.

„Nein ...“, flüstert Cassandra verwirrt. „Könnte dieser ganze Krieg von verdorbenen Aesthern eingefädelt worden sein?“

Gruppenerfolg:

Xangroths Hilfe

Belohnung:

„Fluchschutzrüstung“ (Gegenstand 155)

Abchnitt 105

Kristallbildhauerei:

Ihr hört schon vor dem Betreten dieses Geschäfts den Klang von Hammer und Meißel auf Stein, und der Boden vor der Tür ist von weißem Staub bedeckt. Die meisten Handwerker kennen sich recht gut in der Gesellschaft aus, in der sie leben, also stattet ihr diesem hier einen Besuch ab. Als ihr eintretet, ist die Besitzerin jedoch so tief in ihren kreativen Prozess versunken, dass sie euch gar nicht bemerkt.

In der Ecke fallen euch inmitten von Trümmern stapelweise Kopien derselben Figur auf. An den anderen Wänden stehen deutlich größe-

re Werke auf verzierten Podesten.

„Entschuldigt, ich habe euch nicht gehört“, sagt die Bildhauerin, als sie mit dem Hämmern aufhört. „Wie kann ich helfen?“

Wenn ihr mit ihr über ihre Kunst spricht, kommt ihr vielleicht einfacher an die benötigten Informationen.

Sonderregeln:

Alle Antriden- oder Savvas-Charaktere, die die Antriden-Bildhauerin ① überzeugen wollen, reduzieren ihren Überzeugungswert für den aktuellen Versuch um 1. Wenn der Versuch scheitert, legt 1 zusätzlichen Schadensmarker neben den Rundenzähler.



Abschnitt 110

Freigelegter Durchgang:

Nach Aktivierung der letzten Druckplatte erwacht eine verborgene Maschinerie um euch herum zum Leben. Vier gewaltige Zahnräder greifen perfekt ineinander und ein Motor setzt sie in Bewegung. In der Ferne hört ihr, wie sich etwas rumpelnd verschiebt.

Sonderregeln:

Entfernt den Sarkophag (h) von Element Dia und platziert Tür (2) wie im Bild.

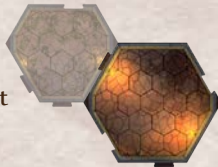
Das Szenarioziel hat sich geändert. Öffnet die Tür (2), um das neue Szenarioziel zu erfahren.

Abschnittsverbindungen:

Wenn ein Charakter die Tür (2) öffnet, lest Abschnitt 26 auf Seite 34.



Aufbau:



Neue Karte:

C2b

Abschnitt 112

Eingangshalle:

Ihr werft einen Blick durch die gerade geöffnete Tür und seht einen Aesther, der etwas aus einer Kiste nimmt. Er sieht euch mit einem hämischen Grinsen an. „Und so finden wir unsere Beute, wie sie verzweifelt im Dunkeln nach Antworten sucht.“

Er hält eine Schriftrolle hoch. „Ist es das, wonach meine Beute sucht? Kommt und stellt euch eurem Ende!“

Cassandra seufzt. „Arme Seelen. Bastian war nicht der einzige Verdorbene. Selbst nachdem sie der Unendlichkeit entkamen, waren einige noch immer vom Weg abgekommen, in die Irre geführt durch Verheißungen von Macht und Wissen. Für sie ist es zu spät. Wir können sie nur noch erlösen.“

Sonderregeln:

Öffnet die Tür (f).

Wenn der Elite-Aesther-Späher getötet wird, lässt er statt eines Münzmarkers einen Schatz fallen.



Aesther-Späher



4x Stein-säule

Abschnitt 114

Epilog (102):

Im Velcyll-Hafen so viel Unterstützung zu erhalten war zwar zufriedenstellend, aber am Ende seid ihr nicht viel klüger als zuvor. Fast alles, was ihr über die Alten und Bastian erfahren habt, waren Geschichten, Gerüchte oder Mythen. Selbst in der Bibliothek war nicht viel zu finden.

Doch eine Spur bleibt euch noch. Viele der Befragten ver-

wiesen auf ein Mitglied des Hohen Rats der Antriden, einen gewissen Aschzahn. Er ist der Hüter der Geheimnisse – ein vielversprechender Titel –, aber ihr braucht einen Plan, damit er euch eine Audienz gewährt.

Ihr habt von einem allmonatlichen Turnier im neuen Kolosseum der Läuterung gehört (110). Es dient der Besänftigung der jüngsten Aufstände und der Gewinner erhält seinen Preis vom gesamten Hohen Rat. Das könnte die Chance sein, die fehlenden Teile der Geschichte zu finden.

Abschnitt 111

Epilog (108):

Nachdem auch der letzte Valrath besiegt wurde, nähert Diamara sich euch mit skeptischem Blick. Sie mustert jedes Mitglied eurer Gruppe, um zu entscheiden, ob sie euch vertrauen kann.

„Ich bin die Kommandantin des 10. Bataillons aus Weißseiche“, stellt sie sich vor. „Unser Korps ist dankbar für eure Hilfe, aber wer seid ihr und was wollt ihr? Mir ist nicht bekannt, dass Söldner angeheuert wurden, um diese Front zu sichern.“

Ihr erklärt kurz, warum ihr zu ihren Gunsten eingegriffen habt, und behauptet, dass Xangroth etwas gestohlen habe, das ihr zurückbringen sollt. Sie glaubt euch.

Ihr nehmt zwei Äxte und Xangroths Tagebuch an euch und verschwindet, bevor die Lage noch komplizierter wird. Cassandra öffnet einen Riss für die Rückkehr in eure eigene Zeit, in der ihr das Tagebuch nach Hinweisen durchstöbert. Ihr findet darin verdächtige Berichte über Treffen mit verhüllten Gestalten, die „halb hier, halb anderswo“ gewesen sein sollen.

„Nein ...“, flüstert Cassandra verwirrt. „Könnte dieser ganze Krieg von verdorbenen Aesthern eingefädelt worden sein?“

Gruppenerfolg:

Diamaras Hilfe

Belohnung:

2x „Wurfaxt“ (Gegenstand 161)

Abschnitt 113:

Lest weiter bei Abschnitt 46 auf Seite 40.

Neuer Ort:

Eine runde Sache (110) (L-19)

Belohnungen:

Je 15 Erfahrung

Wenn maximal 2+C Einwohner eingeschüchtert wurden: +2 Ansehen
Sonst: -2 Ansehen

Abchnitt 115

Bibliothek der Fragen:

Wo kann man besser sein Wissen erweitern als in einer der größten Bibliotheken der bekannten Welt? Die zahllosen Bücher intelligenter Völker im Velcyll-Hafen können es sicher mit der Sammlung in Weißeiche aufnehmen. Allein im drei Stockwerke hohen Eingangsbereich ist jeder Winkel mit Büchern gefüllt, es gibt aber noch viele weitere Räume über und unter der Oberfläche.

Am besten sucht ihr jemanden, der euch zeigen kann, wo ihr die benötigten Informationen findet. An einem Tisch nahe dem Eingang katalogisiert ein Antriden-Bibliothekar



Abchnitt 117

Epilog (113):

Als das letzte Siegel zerstört ist, wird das gesamte Höhlennetz in blendend weißes Licht getaucht und die komplizierte Kristallstruktur über euch stürzt krachend ein. Ihr schützt euch, so gut ihr könnt, während Cassandra an Naarets Seite springt und ihn aufhängt, als seine Ketten brechen. In der Ferne hört man ein weiteres lautes Krachen, als der Hüter dieses Gefängnisses zu einem Haufen mechanischer Teile und Kristallstaub zerfällt.

Als ihr wieder klar seht, erblickt ihr Cassandra, die den übel zugerichteten Naaret in den Armen hält. „Du armer, störrischer Narr“, flüstert sie.

Naaret öffnet die Augen und spricht so leise, dass ihr es nicht hören könnt.

„Mach dir deswegen keine Sorgen“, sagt Cassandra zu ihm. „Du hast mit deinen Taten dem Rest unserer Welt nur Gutes gebracht. Dank dir haben sie zusammen mit allen anderen Völkern unsere Hauptstadt neu erbaut.“

Ich habe den Eid auch gebrochen und so zu dir zurückgefunden. Ich bedaure nur, dass es so lang gedauert hat.“

Die zarte Gestalt in ihren Armen sagt etwas,

gewissenhaft den Bestand. Weiter hinten bedient eine Quatryl Projektionsapparate, um verschiedene Karten anzuzeigen. Beide wirken belesen, doch ihr könnt euch vorstellen, dass der Bibliothekar sich über eine Unterhaltung mit so weit gereisten Abenteurern wie euch freuen würde.

Sonderregeln:

Charaktere der Stufe 7 oder höher, die den Antriden-Bibliothekar **a** überzeugen wollen, reduzieren seinen Überzeugungswert für den aktuellen Versuch um 1, bevor sie einen Angriffsmodifikator aufdecken. Wenn der Versuch scheitert, legt 1 zusätzlichen Schadensmarker neben den Rundenzähler.

das von Hustenanfällen unterbrochen wird.

„Ich auch“, antwortet Cassandra. „Naaret ... du hast mir einst die Welt bedeutet, aber nun muss ich mehr bedenken als nur eine Welt. Als du gefangen warst, habe ich die Zeit studiert, zahllose Möglichkeiten betrachtet ...“ Sie verstummt und blickt euch an. Mit einer raschen Bewegung öffnet sie ein Portal und lenkt euch hinein. Sie will eindeutig mit Naaret alleine sein. Ihr tretet hindurch, damit die beiden sich in Ruhe unterhalten können.

Cassandra kehrt später ohne ihn zurück. Sie will nicht drüber reden und sagt lediglich: „Er hat geholfen, so viel er konnte, und das muss genügen.“




Globaler Erfolg:

Gefahr gebannt

(Wenn ihr „Gefahr gebannt“ zum zweiten Mal erhaltet, lest Abschnitt 118 auf Seite 61)

Belohnungen:

Je 135 Gold

Dieses Geld muss sofort für Bewegung , Reichweite  oder Springen  Verbesserungen ausgegeben werden
+1 Wohlstand

Abchnitt 116

Epilog (106):







Ihr seid froh, dass die zahlreichen Bedrohungen in den Türmen jetzt beseitigt sind, doch irgendetwas fühlt sich weiterhin seltsam an. Ihr habt bei eurer Suche weder den Riss-Apparat noch Hinweise darauf gefunden. Nur diese geheimnisvollen Resonatoren. Und während deren Energie nun ruht, ist auch eure am Ende. Ihr seht euch ein letztes Mal um, findet aber nichts.

„Ich war so sicher, dass dies der richtige Ort ist“, murmelt Cassandra sichtlich verwirrt. „Habe ich etwas übersehen? Hat er sein eigenes Werk vernichtet? Nein, das sieht ihm nicht ähnlich. Hat er vielleicht nur umgeräumt?“

Einerseits hat euch die ganze Tortur gelehrt, wie ihr die Elementarenergien besser beherrschen könnt. Andererseits seid ihr nicht sicher, ob überhaupt jemals ein Teil von Bastians Schöpfung hier war.

Belohnung:

Je 175 Gold

Dieses Geld muss sofort für , , , ,  oder  Verbesserungen ausgegeben werden

Abchnitt 118

Gefahr gebannt 2/4:

„Ich denke, wir haben jetzt alles, was wir brauchen, um das Verderben in seiner eigenen Ebene anzugreifen“, sagt Cassandra stolz. „Ich weiß, wo ich suchen muss, und wie wir verhindern können, dass es sich wieder in ein anderes Reich zurückzieht. Ich weiß nicht, ob wir stark genug sind, es zu bekämpfen, aber es gibt nur einen Weg, das herauszufinden.“

Leider müssen wir uns erst mit einem anderen Problem befassen. Gerade nähern sich Handlanger des Verderbens dem Krummknochen, um Hail umzubringen. Da sie uns nicht aufhalten konnten, greifen sie jetzt unsere Verbündeten an **(114)**. Reine Ursache und Wirkung.

Aber Worte werden Hail nicht retten.“ Cassandra erzeugt einen Riss. „Zeit für Taten.“

Neuer Ort:

In der Schwebel **(114)** (E-14)

Die Gruppe muss dieses Szenario sofort spielen, bis es abgeschlossen ist

Abschnitt 123

Schwelende Finsternis:

Als ihr tiefer in die Gewölbe eindringt, werden die Schatten um euch immer bedrohlicher. Sie scheinen das Licht von euren Fackeln abzusaugen, um damit die Verteidigungseinrichtungen zu nähren. Im Dämmerlicht des Abgrunds seht ihr einen weiteren Felsen und eine rostige Platte am Boden.

Sonderregeln:

Schiebt zu Beginn jeder geraden Runde den Dunkel-Elementarmarker in den starken Bereich. Am Ende jeder ungeraden Runde steigt bei zwei Charakteren ein normaler Nachtdämon und bei drei oder vier Charakteren ein Elite-Nachtdämon auf einem rechts an die Türen 4 angrenzenden Feld ein.

Charaktere, die an einen Stein 1 angrenzen, können auf



eine obere Aktion verzichten (und stattdessen eine Karte abwerfen), um ihn auf eine Druckplatte i zu SCHIEBEN. Wenn die Druckplatte besetzt ist, kann der Stein nicht darauf bewegt werden.

Abschnittsverbindungen:

Wenn am Ende einer Runde der Stein 1 auf der Druckplatte i liegt, lest Abschnitt 93 auf Seite 54.

Wenn ein Charakter eine der Türen 4 öffnet, entfernt alle Türen 4 und lest Abschnitt 41 auf Seite 39.

Abschnitt 124

Aus feindlichen Ebenen:

Ihr ordnet das letzte Element in einem der Resonatoren an und zuerst geschieht nichts. Ihr denkt schon, dass ihr etwas Wichtiges übersehen habt, als die leuchtenden Leitungen im Boden erlöschen. Die Reihenfolge der Elemente untereinander scheint fast zu stimmen, doch die Wirkung ist anders als erwartet.

Kurz darauf fließt ein Strom aus weißer Energie von der Mitte des Raumes zu den Resonatoren. Alle sechs beginnen, in der gleichen hohen Frequenz zu summen und sich einzustimmen. Sie senden Strahlen zu einem zentralen Punkt an der Decke aus, an der sich sofort eine Vielzahl von Rissen im Dimensionsgewebe bildet. Lichtsäulen schießen herab und mit ihnen Dämonen.

Sonderregeln:

Bei 9 steigt ein Flammendämon und bei i ein Winddämon ein. Bei zwei oder drei Charakteren steigen Normalvarianten ein, bei vier Charakteren steigen Elite-Varianten ein. Zusätzlich steigen bei drei oder vier Charakteren ein normaler Flammendämon bei i und ein normaler Winddämon bei 1 ein.

Unabhängig von der Gruppengröße erleiden die Dämonen nach dem Einstieg T/2 Schaden (abgerundet), wobei T der Trefferpunkte-Wert der jeweiligen Variante ist.

Abschnitt 125

Verschlossene Truhe:

Ihr dreht die drei zylindrischen Ringe auf die Positionen eins, zwei und fünf und es ertönt ein erfreuliches Klicken. Äußerst selbstzufrieden, das Rätsel gelöst zu haben, hebt ihr den Deckel an, um einen Blick auf den Inhalt zu werfen.

Darin ist ein in schwarzen Samt und andere edle Stoffe gehülltes hölzernes Schmuckkästchen. Außen ist das Bild einer Weide eingraviert, die sich auf einem Hügel unter einem Sternenhimmel im Wind wiegt. Auf der Seite des Kästchens steht ein Name: Judith.

„Bastians Verlobte“, sagt Cassandra sanft. „Sie starb bei einem Unfall kurz vor der Hochzeit ...“

Belohnung:

„Ring der Dualität“ (Gegenstand 152)

Abschnitt 126

Übungsmanöver:

Als ihr durch die Tür kommt, überrascht ihr eine Gruppe Ratzen beim Kampftraining an



ausgefranzten Übungspuppen. Sie tragen grobe Waffen und ihre Rüstungen sind aus Käferpanzern und alten Lederriemen zusammengestückelt. Auf der anderen Seite des Raums sitzt ein Schamane neben einer Metallplatte und sieht zu. Hinter ihm sind Waffenhalterungen an der Wand befestigt. Schädel und Trophäen hängen von der Decke über den Kämpfern. Leider wirken die Soldaten nicht erfreut über eure Anwesenheit und schätzen die Gelegenheit, am lebenden Objekt zu trainieren.

Sonderregeln:

Alle Ratzen-Späher und Ratzen-Schamanen in diesem Raum fügen allen ihren Angriffen in dieser Runde +1 Angriff hinzu.

Abschnittsverbindungen:

Wann immer ein Charakter seinen Zug auf Druckplatte i beendet und sich keine weiteren Charaktere auf Element N1b befinden, lest Abschnitt 43 auf Seite 39.

Abschnitt 127

Bewacher Hort:

Dieser Raum sieht anders aus als alle euch bekannten Ratzenbaue. Die Wände sind moosgrün und mit farnartigen Verzierungen versehen. Lagen von roten Stoffstücken und gefärbtem Fell bedecken den Boden und seltsame Leuchtkugeln strahlen ein warmes, wohliges Licht aus.

Dann seht ihr sie – junge Fellknäuel huschen quiekend über den Boden. Euch wird klar, dass es ein Ratzenhort ist. In der Ecke erhebt sich eine alte Ratze von einer Steinbank und kratzt mit langen Krallen über die Wand. Blitzschnell füllt sich der Raum mit aufgebracht Erwachsenen, die ihre Brut bis zum Tod verteidigen wollen.

Sonderregeln:

Alle Ratzen-Späher und Ratzen-Schamanen in diesem Raum fügen allen ihren Angriffen in dieser Runde +1 Angriff \star hinzu.

Wird ein in diesem Raum aufgedeckter Ratzen-Späher oder Ratzen-Schamane getötet, erhalten alle anderen Späher und Schamanen STÄRKUNG \clubsuit .

Abschnittsverbindungen:

Wann immer ein Charakter seinen Zug auf Druckplatte \textcircled{i} beendet und sich keine weiteren Charaktere auf Element N1b befinden, lest Abschnitt 56 auf Seite 43.



Ratzen-Späher



Ratzen-Schamane



1x Druckplatte

Abschnitt 129

Dreckiger Kampf:

Die Steinseligen unterscheiden sich deutlich von euren bisherigen Gegnern. Sie sind hartgesottene Kämpfer, die sich nicht leicht einschüchtern lassen. Ihr seid dennoch zuversichtlich, sie irgendwie austricksen und besiegen zu können.

Die Menge dürstet jedoch nach mehr Aufregung und es scheint, als wollten die Organisatoren dem nachkommen. Das Tor links von euch senkt sich in den Boden und ihr seht dahinter eine schlammige Nische voll bedrohlicher Klumpen lebenden Schleims. Vielleicht könnt ihr das zu eurem Vorteil nutzen, wenn ihr nur lange genug am Leben bleibt.

Sonderregeln:

Öffnet die Tür $\textcircled{1}$. Alle Schleime gelten für euch und alle anderen Monstertypen als Gegner.



Schleim

Abschnitt 130

Epilog (112):

In einer brillanten Demonstration der Ingenieurskunst laufen alle vier Strahlen bei der Energiequelle in der Mitte des Labors zusammen und tauchen sie in eine Aura knisterner Energie.

Gerade noch rechtzeitig. Einen Augenblick später flackern und erlöschen

die Strahlen. Sämtliche Energie wurde ihnen entzogen. Die Energiequelle leuchtet jedoch noch immer hell. Die Elektrizität wurde erfolgreich im Inneren gefangen.

Die Verteidigungen hingegen verstummen nun auch, sodass ihr in Ruhe die Energiequelle nehmen und verschwinden könnt.

„Das sollte genügen“, urteilt Cassandra nach genauer Begutachtung. „Kehren wir zum Tüftler zurück.“

Abschnitt 128

Die Fassade bröckelt:

Die Tücke ist erneut gebändigt und flieht den Weg entlang. Dieses Mal seht ihr jedoch einen Hauch von Sorge in ihrem Blick. Angst kriecht langsam in ihre Miene.

Plötzlich brüllt sie vor Wut und zertrümmert eine nahegelegene Wand zu Schutt. Nachdem der Staub sich gelegt hat, zeigt sie wieder das bekannte Grinsen.

„Die Lämmer zeigen Kampfgeist, doch das wird nicht reichen“, schimpft die Tücke. Ihre Klängen leuchten vor bössartiger, dunkler Energie. „Die Kraft in mir ist stärker, als ihr euch vorstellen könnt. Mich kann niemand besiegen. Genug gespielt, bringen wir es zu Ende!“

Sonderregeln:

Öffnet die Türen $\textcircled{2}$ (falls geschlossen) und lest Abschnitt 81 auf Seite 51 (falls noch nicht gelesen).

Teleportiert \textcircled{t} die Tücke auf \textcircled{t} (oder das nächstliegende leere Feld) und entfernt den Mauerabschnitt \textcircled{i} . Die Tücke wird um ein Viertel ihrer maximalen Trefferpunkte (aufgerundet) geheilt. Statt etwaiger vorheriger Anpassungen hat sie ab sofort Schild $\textcircled{2}$ und fügt allen ihren Angriffen +3 Angriff \star hinzu. Die Tücke kann ab sofort unter 1 Trefferpunkt fallen und getötet werden.

Szenarioziel:

Wenn die Tücke getötet wurde, lest Abschnitt 135 auf Seite 66.

Globale Erfolge:

Mechanische Pracht
(lest Abschnitt 62 auf Seite 45)

Gefahr gebannt

(Wenn ihr „Gefahr gebannt“ zum zweiten Mal erhaltet, lest Abschnitt 118 auf Seite 61)

Belohnungen:

Je 10 Gold

Je 5 Erfahrung

Abchnitt 131

Ein neues Gefäß:

Ihr könnt die Aesther-Schriften endlich übersetzen und verstehen, aber ihr fragt euch, was ihr mit den Anweisungen anfangen sollt, bis euch einfällt, wo ihr die Notiz gefunden habt. Ihr steigt hinab in die Kammer des Wissens, und obwohl viele Bücher unwiederbringlich zerstört sind, findet ihr einige, die es nicht sind. Beim Durchforsten der Bibliothek stellt ihr fest, dass die Bücher in Abschnitt 131 rätselhafterweise unversehrt sind. Ihr durchstöbert sie nach Hinweisen auf ein Gefäß.

Die ersten Bücher sind keine Hilfe, doch dann stoßt ihr auf eine Sammlung von Plänen. Ihr schlagt aufgeregt Seite 65 auf und findet eine Abbildung von Komponenten und Anweisungen für den Zusammenbau eines merkwürdigen Gefäßes. Es besteht aus mechanischen Teilen und natürlichen Elementen, durchdrungen von mächtiger Magie. Alles ist haarklein erklärt und ihr traut euch zu, es mit viel Konzentration und der richtigen Hilfe nachzubauen zu können.

Die ganze Vorrichtung ist so konzipiert, dass sie sich an ihren Träger und seine Bedürfnisse anpasst. Ihr vermutet, dass das Gefäß sich mit der Zeit weiterentwickelt und zusätzliche Stärke und Schutzfunktionen hinzugewinnt. Mit ein paar Anpassungen könnten die Pläne eine großartige Rüstung ergeben.

Belohnung:

Öffnet Umschlag €



Pirscher



3x Wasser

Abchnitt 132

Nahe den Toren:

In der Ferne erkennt ihr das Torhaus und eine weitere Gruppe grauenhafter Gestalten, die euch auflauern. Wenn ihr euch durch diesen letzten Widerstand kämpfen könnt, findet ihr hoffentlich Verstärkung für den Kampf gegen die Tücke. Ihr könnt sogar schon einen Trupp Soldaten auf den Zinnen erkennen.

„Lasst meine Beute nicht entkommen!“, brüllt die Tücke voller Wut hinter euch. „Tötet sie auf der Stelle!“

Sonderregeln:

Zieht nach dem Aufdecken dieses Raums sofort eine weitere Fertigkeitkarte für die Tücke, führt sie aus und legt sie unter ihren Abwurfstapel.

Abchnittsverbindungen:

Wenn ein Charakter erstmals eine Tür öffnet:

②: lest Abschnitt 81 auf Seite 51 (falls noch nicht gelesen).

③: lest Abschnitt 106 auf Seite 59 (falls noch nicht gelesen).



2



3



Aesther-Späher



Schwarzwicht



Nacht-dämon



4x Wasser



Abchnitt 133

Geheime Etage:

Hinter der Tür liegt eine kleine Nische voller Fallen und anderer Verteidigungsmaßnahmen. Am anderen Ende seht ihr einen Glaskasten wie den im drehbaren Labor. Jemand will offensichtlich verhindern, dass ihr ihn erreicht, aber das hat euch noch nie aufgehalten.

Sonderregeln:

Entfernt bei zwei Charakteren die Schadensfallen **m** und **n**. Entfernt bei drei Charakteren die Schadensfallen **m**.



Antike Artillerie



1x Schatz



5x Falle (Schaden)



1x Sarkophag

Die antike Artillerie hat Schild **2** und ist immun gegen erzwungene Bewegung.

Szenarioziel:

Sobald der Schatz erbeutet wurde, lest Abschnitt 86 auf Seite 52.



Abchnitt 134

Den Sieg krallen:

Als das Ende des Kampfes abzusehen ist, heizen die Ausrichter die Menge mit einer weiteren Überraschung an. Rechts von euch senkt sich ein weiteres Tor und ihr hört das hektische Klacken von Pirscherscheren.

In der Nische klettern die riesigen Krabbenwesen langsam aus den Wasserbecken. Sie scheinen sich hier absolut nicht wohlfühlen und wollen ihren Frust an euch auslassen.

Sonderregeln:

Öffnet die Tür **2**. Alle Pirscher gelten für euch und alle anderen Monstertypen als Gegner.

Abschnitt 135

Epilog (III):

Mit letzter Kraft flüstert die Tücke: „Das Gefüge des Seins ist verloren. Ihr seid nur ein winziges Hindernis für die Pläne des Verderbens und eure Mühen werden keine Früchte tragen ... bestenfalls faule.“ Ihre Leiche verschwindet mit einem hellen Blitz und nur ein Echo ihrer Worte bleibt zurück.

Nach der Vernichtung der Tücke könnt ihr endlich erleichtert aufatmen. Ihr habt eure Beharrlichkeit bewiesen und könnt nun hoffentlich heimkehren und euch ausruhen. Ihr blickt auf die von euch hinterlassene Zerstörung – die eingestürzten Mauern, das aufgebrochene Kopfsteinpflaster – und denkt darüber nach, wie viel Arbeit sie anderen machen wird.

„Das war nicht der letzte Jäger, den das Verderben auf uns ansetzen wird“, sagt Cassandra mit einem Blick auf den Ort, an dem die Tücke starb. „Aber fürs Erste sind wir sicher. Vielleicht sogar mehr als das. Es war ein Fehler, einen so starken Gegner auf uns zu hetzen.“

Cassandra malt mit kleinen Gesten Zeichen in die Luft. „Ich spüre noch immer eine Aura des Verderbens und mit dem richtigen Kniff ...“ Ihre Bewegungen werden immer komplizierter, bis eine schwarze Rune erscheint. Sie weilt nur eine Sekunde, bevor sie schwindet, aber Cassandra starrt weiter konzentriert in die Leere.

„Ja, ich sehe es ganz deutlich. Die Fäden führen zurück zum Puppenspieler. Natürlich sind noch weitere Vorbereitungen nötig, aber diese Information ist wertvoll.“

Welche Arroganz! Das Verderben hält sich für unzerstörbar, aber diese Überheblichkeit wird sein Untergang sein.“

Gruppenerfolg:

Jagd auf die Jägerin

Verlorener Gruppenerfolg:

Gehetzte Beute

Globaler Erfolg:

Gefahr gebannt

(Wenn ihr „Gefahr gebannt“ zum zweiten Mal erhaltet, lest Abschnitt 118 auf Seite 61)

Belohnungen:

Je 12 Erfahrung

Je 1 ✓

Mitwirkende

ERWEITERUNGSDESIGN: Marcel Cwertetschka

SPIELDESIGN UND -ENTWICKLUNG: Isaac Childres

GRAFIKDESIGN: Josh McDowell, Isaac Childres, Marcel Cwertetschka

GESTALTUNG: Alexandr Elichev, Josh McDowell

FIGUREN: Tom Mason

BEARBEITUNG: Isaac Childres, Mathew G. Somers, James Patton, Jonathan Mathews

HANDLUNG: Marcel Cwertetschka

MONSTER-KI-REFERENZ: Guido Hansen

ÜBERSETZUNG: Effective Media GmbH

ERWEITERUNGS-SPIELETESTER: Isabella Mattasits, Tamo Fey, Dominik Goldnagl, Erik Stuible, Judith Stuible, Sebastian Brunsch, Isaac Childres, Timothy Fiscus, Nicole Fiscus, Greg Smith, Jan Witt, Patricia Wouterse, Kolja Hartmann, Marcel Kaufmann, Henning Knoff, Inga Knoff, Michael Bennett, Patrick Rose, Amy Rose, Martin Jenner, Zane Gunton, Rob Watkins, Tom Lehmann, Jennie Mattila, Lynn Mattila, Nickolas Skeen, Marcus Wong, Vincent Wong, Alfred McNair, Stephan Close, Stina Close, Mirko Mahovic, Jason Moulenbelt, Jason Williams, Christopher Dickey, Robert Miles, Terry Montgomery, Daniel Keltner

BESONDERER DANK AN:

Isaac Childres für die Gelegenheit, meine Ideen zum Leben zu erwecken.

Mathew G. Somers und James Patton für ihre Unterstützung bei meinem ersten Designprojekt und ihre tolle Arbeit als Lektoren.

Isabella Mattasits für ihre Unterstützung als Partnerin während der endlosen Stunden der Designarbeit und Spieltests.

Tamo Fey und Dominik Goldnagl, die mehr als 600 Stunden lang mit uns Gloomhaven gespielt haben und trotzdem Spaß hatten und tonnenweise kreative Ideen beigesteuert haben.

Vinay Baliga, Anthony Hanses, Tamo Fey, Timothy Fiscus, Jonathan Mathews und Isabella Mattasits für ihre Ideen zu den Ereigniskarten.



Schatzindex

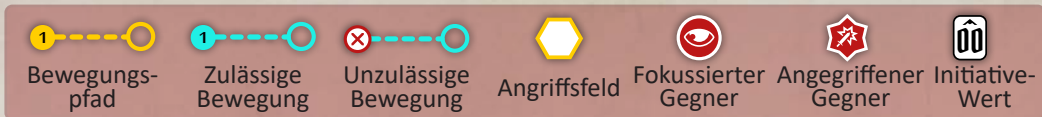
Lest diese Informationen nur, um die Inhalte bestimmter nummerierter Schätze nachzuschlagen, die erbeutet wurden.

- | | |
|---|---|
| 76: <input type="checkbox"/> Erleide 3 Schaden, erhalte WUNDE und 10 Gold | 87: <input type="checkbox"/> Erleide 2 Schaden, erhalte FLUCH und 15 Gold |
| 77: <input type="checkbox"/> Erhalte „Großer Arzneitrank“ (Gegenstand 090) | 88: <input type="checkbox"/> Erhalte 1 <input checked="" type="checkbox"/> |
| 78: <input type="checkbox"/> Gegenstandsplan „Alter Bohrer“ (Gegenstand 157) | 89: <input type="checkbox"/> Erhalte „Ring der Chancen“ (Gegenstand 070) |
| 79: <input type="checkbox"/> Erhalte „Falkenfigur“ (Gegenstand 035) | 90: <input type="checkbox"/> Lies Abschnitt 75 auf Seite 49 |
| 80: <input type="checkbox"/> Erhalte 1 <input checked="" type="checkbox"/> und füge dem Deck Riss-Ereignis 19 hinzu | 91: <input type="checkbox"/> Erhalte 30 Gold und den Gruppenerfolg „Opportunisten“. Füge dem Deck Stadt-Ereignis 84 hinzu |
| 81: <input type="checkbox"/> Erhalte „Schrift der Eile“ (Gegenstand 159) und 10 Gold | 92: <input type="checkbox"/> Erhalte „Hellebarde“ (Gegenstand 068) |
| 82: <input type="checkbox"/> Gegenstandsplan „Erfrischende Beinpanzer“ (Gegenstand 158) | 93: <input type="checkbox"/> Erhalte „Schrift der Eile“ (Gegenstand 159) |
| 83: <input type="checkbox"/> Erhalte „Großer Krafttrank“ (Gegenstand 041) | 94: <input type="checkbox"/> Erhalte 1 <input checked="" type="checkbox"/> und füge dem Deck Riss-Ereignis 20 hinzu |
| 84: <input type="checkbox"/> Erhalte „Schreckensmaske“ (Gegenstand 066) | 95: <input type="checkbox"/> Erhalte 25 Gold und den Gruppenerfolg „Geldschatulle“. Füge dem Deck Stadt-Ereignis 85 hinzu |
| 85: <input type="checkbox"/> Erleide 3 Schaden, erhalte GIFT und 10 Gold | 96: <input type="checkbox"/> <i>Du findest einen alten Folianten mit technischen Zeichnungen und Entwürfen für eine Vielzahl von exotischen Maschinen. Im Einband findest du eine eigentümliche handschriftliche Notiz:</i> |
| 86: <input type="checkbox"/> <i>Du findest ein seltsames und faszinierendes Buch über Antriden-Meditation.</i> | |

Schalte Solo-Szenario „Ausblick auf das Unausweichliche“ frei (s. Seite 25)

Σ/∖} ·|| ∖7∧Δ+∧V∧.∧.∧∧7}
∧/∧7∧Σ.∧ 7Σ∖Δ∧/∧∧
∧Δ∧ ∧/∧+∧∧.∧.∧

Monster-KI-Referenz



1. Voraussetzungen prüfen

1.1. Angriffsfertigkeit und Zustände prüfen

Wenn ein Monster ENTWAFFNET ist oder über keine Angriffsfertigkeit verfügt, verhält es sich so, als wäre ein Nahkampfangriff auf ein Einzelziel möglich. Ein GELÄHMTES Monster ignoriert alle Bewegungsfertigkeiten. Ein BETÄUBTES Monster sucht sich keinen Fokus, bewegt sich nicht und ignoriert alle Anweisungen seiner Fertigkeitenkarte.

1.2. Bewegungspfade prüfen

Sucht einen Pfad auf ein unbesetztes Feld, von dem aus ein Angriff möglich ist (Sichtlinie zum Ziel erforderlich). Alle identifizierten Felder sind Angriffsfelder .

Falls ein solcher Pfad nicht existiert, kann das Monster keinen Gegner fokussieren und wird sich weder bewegen noch angreifen.



> Pfad zum Angriffsfeld?

2. Fokus bestimmen

Das Monster wählt ein und fokussiert einen einzelnen Gegner gemäß folgender Prioritätsliste:

- 2.1. mit einem Bewegungspfad mit möglichst wenigen negativen Feldern
- 2.2. mit kürzerem Bewegungspfad
- 2.3. Geringere räumliche Distanz zum Gegner
- 2.4. Gegner ist früher in der Initiative-Reihenfolge

Regeln für die Initiative-Reihenfolge bei Figuren mit identischen Initiative-Werten:

Die Initiative-Werte der Zweitkarten lösen Pattsituationen auf; sind auch diese gleich, entscheiden die Spieler. Beschworene sind direkt vor dem beschwörenden Charakter am Zug. Charaktere, die eine lange Rast machen, sind als Letztes am Zug. Charaktere sind vor Monstern am Zug.



Pfadlänge > räumliche Distanz > Initiative-Reihenfolge

3. Monsterfertigkeiten ausführen (Bewegung, Angriff und sonstige)

Führt die Monsterfertigkeiten von oben nach unten aus. Für Bewegungen gilt:

- 1 Das Monster bewegt sich nur, wenn der Pfad zum nach der Bewegung kürzer ist.
- 2 Das Monster wählt einen Bewegungspfad mit möglichst wenigen negativen Feldern.
- 3 Das Monster bewegt sich zu einem , welches den Angriff auf den fokussierten Gegner und möglichst viele zusätzliche Gegner ermöglicht.
- 4 Das Monster entfernt sich so weit von seinem Fokus, bis ein Fernangriff ohne Nachteil möglich ist.



- 5 Wenn das Monster mehrere für einen Angriff auf sein Fokusziel zur Auswahl hat, priorisiert es das , welches
 1. den Angriff auf das Fokusziel ohne Nachteil ermöglicht.
 2. unter Berücksichtigung der auf der ursprünglichen Position des Monsters beruhenden Regeln für Fokus und Angriff einen Angriff auf möglichst viele weitere Ziele ermöglicht.
 3. einen Angriff auf möglichst wenige zusätzliche Gegner mit Nachteil ermöglicht.
- 6 Ein verwirrtes Monster bewegt sich nicht, um seinen Nähe-Nachteil aufzuheben. Das Anreichern/Verbrauchen von Elementen wird vom zuerst agierenden Monster des jeweiligen Typs durchgeführt und alle Monster dieses Typs erhalten die entsprechenden Vorteile.