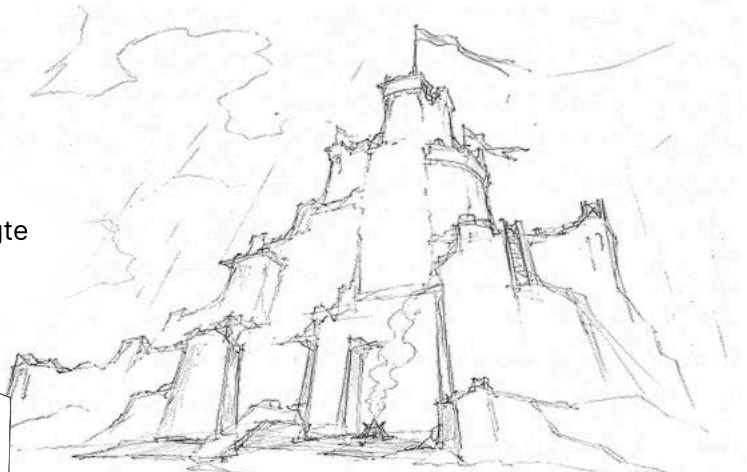


# Die letzte Bastion

**Bedrückend, intensiv.** Die Spieler haben eine festgelegte Anzahl an Tagen/Aktionen zur Verfügung und müssen entscheiden, welche Vorbereitungen sie treffen wollen.



## Übersicht der Kampagne

Dies ist eine Kampagne die sich um das Schicksal einer Bastion, einer Festung zum Tor eines Höllenschlunds, dreht. Die Zeit ist knapp, denn schon bald werden die Höllen ihren nächsten Angriff starten. Die Spieler helfen die Festung kampfbereit zu machen, um den Fall der zivilisierten Völker zu verhindern.

## Besondere Mechaniken

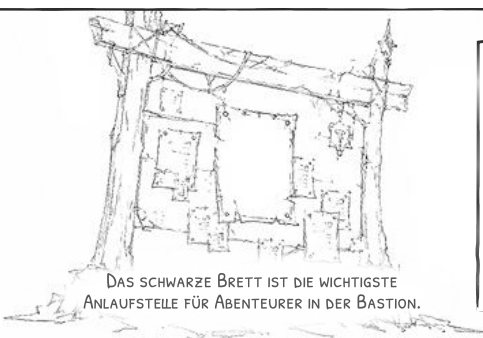
- **Das Ende ist nahe.** Die Armeen der Höllen sammeln sich zum Angriff. Zu Beginn der Kampagne wird festgelegt, in wie vielen Sessions der Angriff stattfinden wird. In der letzten Session findet der Angriff statt und die Vorbereitungen der Spieler tragen Früchte. Das klare Ende sorgt für eine gute Planbarkeit der Kampagne.
- **Eine schwere Wahl.** Die drei dringendsten Aufgaben werden dabei auf einem schwarzen Brett veröffentlicht. So wählt die Gruppe erst eine von drei Quests, danach eine der verbliebenen zwei, während die letzte ungespielte Option verfällt (siehe „[Das 3-2-1 Quest Modell](#)“). Durch diesen Rhythmus kann sich der DM rein auf die Vorbereitung der aktiven Quests konzentrieren.
- **Dungeons? Dungeons!** Die Katakomben der uralten Bastion sind voller unerforschter Geheimnisse und Gefahren. Die Aufgaben führen die Charakter regelmäßig hierher und ermöglichen klassisches Dungeon-Crawl.

## Orte

- **Der Kartenraum.** Hier bekommen die Abenteurer ihre Quests am schwarzen Brett und besprechen mit Kapitän Pindrusk nach erledigter Aufgabe den aktuellen Stand.
- **Die Kasernen.** Hier können die Charakter zwischen den Abenteuern rasten oder mit anderen Verteidiger der Bastion sprechen.
- **Die Katakomben.** Ein uraltes, labyrinthartiges Gewölbe tief unter der Festung, das älter ist als die Bastion selbst.

## Charaktere

- **Kapitän Pindrusk**, hat vor wenigen Wochen das Kommando der Festung übernommen. Er ist dankbar für jedwede Hilfe und Ratschlag.
- **Lrundir**, scheint schon sein ganzes Leben in den Katakomben der Festung verbracht zu haben. Er kennt jeden Geheimgang und jedes Schlupfloch und tritt nur dann in Erscheinung, wenn er es selber für nötig hält.
- **Magister Mersk** hat während seiner Zeit in der Bastion die Höhlen intensiv studiert. Das Gerücht, er halte in seinen Gemächern einen Dämon gefangen, hält sich hartnäckig. Obwohl er eine der besten Informationsquellen über den Feind ist, bleiben seine wahren Beweggründe stets im Verborgenen.



DAS SCHWARZE BRETT IST DIE WICHTIGSTE ANLAUFTEILE FÜR ABENTEURER IN DER BASTION.

## Wie alles beginnt

Die Gruppe findet nahe der Festung einen schwer verwundeten Späher und bringt ihn in die Bastion. Seine Nachricht ist alarmierend: Die Legionen der Höllen haben den Schlund erneut passiert und befinden sich auf dem direkten Marsch zur Festung.