

EIN LEERES GRAB


Die Halle besitzt eine hohe Decke mit einer weiten Kuppel, die beeindruckende Verzierungen aufweist. Dies ist die Grabkammer des Magierkönigs Ulthar, der seine Ruhestätte jedoch nie bezog, da er noch lange unter den Lebenden weilte.

Trotzdem wuchert die Dunkelheit, die an diesem Ort wie Unkraut und an einem Durchgang, der zu den Sarkophagen der geschätzten Diener des Magierkönigs führt, stellt sie sich als alles verschlingende Vegetation dar.


Inmitten dieser schrecklichen Stätte kämpft ein Mann um sein Leben. Fast bricht er vor Freude in Tränen der Erleichterung aus, als er dich sieht...





 „Schlachter“-Fleischgolem - **Novize**


 **WM - Meister**

 **GM - Meister**


 **1 blaues NSC-Plättchen**

 **2 Truhen**

 **2+: GM - Meister**

 **3+: SM - Meister**

 **4+: WM - Meister**

 **5+: GM - Meister**

SONDERREGEL: SCHLACHTER

Der „Schlachter“ (aus diesem Aufbau) versucht in seiner **1. Aktivierung** das blaue **NSC-Plättchen** auf E12-B **anzugreifen**. Erleidet das Plättchen dabei **mindestens 1 Schaden**, müsst ihr es aus dem Spiel entfernen, es ist damit besiegt. Kann das **Jagdmonster** das Plättchen nicht angreifen oder erleidet es keinen Schaden (ihr könnt Schaden gegen das Plättchen **VERHINDERN**)? Dann „überlebt“ das Plättchen. **Ab** seiner **2. Aktivierung** verhält sich das **Jagdmonster normal** und die Sonderregel ist beendet.

AUSLÖSER FÜR EURE NIEDERLAGE:

Besiegt der „Schlachter“ das **NSC-Plättchen**, habt ihr das Abenteuer sofort **verloren**!

EREIGNISAUSLÖSER: GRABWÄCHTER

Habt ihr **alle Gegner besiegt**, dann lest das **Besondere Ereignis – der Grabwächter** auf Seite 72 des Abenteuerbuchs.