

DIE HÜTTE IM WALD

Ihr drängt euch an den Feinden vorbei und bahnt euch einen Weg durch das Gebüsch...

Vor euch seht ihr einen Teich und eine kleine Lichtung mit einer Hütte. Durch die zerbrochenen Fenster erkennt man die Umrisse von zwei Menschen, die vom flackernden Licht der Kerzen umspielt werden.

„Bleibt weg! Ich habe keine Angst vor euch!“, hört ihr eine alte Frau rufen. Es scheint, dass euer Erscheinen die Aufmerksamkeit der Kreaturen von der Frau abgelenkt hat.

Entschlossenheit leuchtet in euren Augen, denn ihr seid alles andere als hilflos.

GELÄNDEBAUTEIL 2



WM - **Novize**



WM - **Schattenkultist** - **Novize**



1 Truhe



2+: GM - **Novize**



3+: WM - **Novize**



4+: GM - **Novize**



5+: WM - **Novize**

SONDERREGEL: KULTBESCHWÖRER

Zu Beginn der Aktivierung des **Schattenkultisten**, direkt nachdem ihr seine Zustände abgehandelt habt: Zieht 1 Rune aus dem Beutel. Platziert das darauf abgebildete Dunkelheitsplättchen gemäß den Standardregeln mit dieser Einschränkung:

Der **Entstehungspunkt** der Dunkelheit ist die Miniatur des **Schattenkultisten**. Befindet er sich bereits auf der Dunkelheit? Dann muss das neue Dunkelheitsplättchen den Bereich unter dem **Schattenkultisten** in Richtung des Ziels erweitern. Legt die Rune danach auf die Initiativeleiste.

EREIGNISAUSLÖSER: ALT UND REIZEND

Habt ihr **alle Gegner besiegt**? Dann lest das **Besondere Ereignis – Eine reizende alte Dame** auf **Seite 10** des **Abenteuerbuchs**.