

VORPLATZ DES HEILIGTUMS

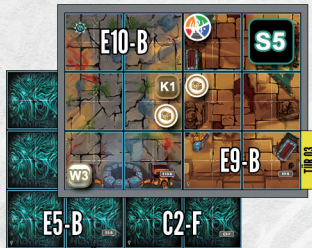
Vorsichtig bewegst du dich vorwärts und gelangst auf den Vorplatz des Heiligtums. Genau wie die verfallenen Bauten hier drohen die fauligen Ranken den Platz zu überwuchern.

Auf einmal entdeckst du das groteske Monstrum und Adrenalin schießt durch deinen Körper. Solch einer unförmigen und verdrehten Monstrosität, die den Nebel zu befehligen scheint, seid ihr noch nicht begegnet.

Als sie dich erblickt, stößt sie einen furchterregenden Schrei aus, der dir das Blut in den Adern gefrieren lässt.

Nun gibt es kein Zurück mehr und der Kampf beginnt.

GELÄNDEBAUTEIL 3



K1 Kommandant (KS 2+S)

W3 2 Truhen

S5 1 Runenstapel (5 Runen, 1 jeder Farbe)

W3 3+: WM - Kämpfer

S5 5+: SM - Novize

TÜR MIT FALLE! KREISCHEN

Nachdem ihr diese Tür geöffnet und den Bereich aufgebaut habt: Besitzt einer eurer Helden den **Status Gewacht**? Entfernt ihn aus dem betreffenden Kampagnen-Logbuch und es geschieht nichts weiter.

Besitzt keiner diesen Status, muss jeder Held eine **Stärkeprobe** mit **Schwierigkeitsgrad 15+** machen. Jeder eigene **gelbe Nahkampfwürfel** gibt dem Helden einen Bonus von **+2** auf den Wurf. **MISSERFOLG:** Dieser Held erleidet **X Schaden**. X entspricht der Differenz zwischen der erforderlichen 15 und dem Ergebnis.

SONDERREGEL: VERSCHLOSSENE TÜR

Ihr könnt **Tür 03** vorerst **nicht öffnen**. Erst nachdem ihr den **Kommandanten besiegt** habt, könnt ihr die Tür öffnen.