

EINGANG ZUM HEILIGTUM

Nach diesem harten Kampf findet ihr euch vor dem Eingang zum Heiligtum der Altvordenen wieder.

Es ist ein beeindruckendes Gebäude mit massiven Toren, die wie ein offenes Maul wirken. Und aus diesem Schlund quillt dicker Nebel hervor, so wie ein fauliger, kalter Atem.

Nach den Geschehnissen in Umbral seid ihr euch sicher, dass hier der Ursprung sein muss.

„Oh nein, was wenn es bereits zu spät ist?“, murmelt Tharmagar, als er die verdorbenen Gestalten bemerkt, die aus dem Nebel auf euch zukommen.



GELÄNDEBAUTEIL 2

EREIGNISAUSLÖSER: DER HÜTER

Habt ihr **alle** Gegner besiegt? Dann lest das **Besondere Ereignis – Der Tempelhüter** auf Seite 22 des Abenteuerbuchs.

G1 GM - Kämpfer

W1 WM - Kämpfer

1 Truhe

1 Runenstapel (5 Runen, 1 jeder Farbe)

W2 2+: WM - Kämpfer

G3 3+: GM - Kämpfer

W4 4+: WM - Kämpfer

G5 5+: GM - Kämpfer