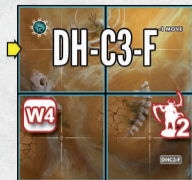







DZIEDZINIEC SANKTUARIUM

Stare bramy jęczą żałością, gdy wkraczasz przez nie na dziedziniec sanktuarium Wurma Hellscar. Znajduje się u podstawy turni, więc deszcz i piasek zbierają się tutaj, tworząc okropne grzęzawisko.

Za tym niebezpiecznym bagnem podupadłe konstrukcje opierają się o siebie, przylegając do kamiennych gzymsów, które otaczają spróchniałe, stare drzwi prowadzące do wnętrza sanktuarium.



PODSTAWA LOCHU - 1

-  2 czarne potwory: Rycerze Cienia - **Mistrzowie**
-  2+: Szary potwór: Egzekutor **Mistrz**
-  3+: Szary potwór: Egzekutor **Mistrz**
-  4+: Biały potwór - **Mistrz**
-  5+: Biały potwór - **Mistrz**

WYZWALACZ ZAKOŃCZENIA

Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj:

Ostatni ze strażników padł twoją ofiarą. Jedyne, co stoi teraz na twojej drodze, to rozpadające się drewniane drzwi strzegące wejścia do podziemnych korytarzy Wąwozu Hellscar. Rzucasz ostatnie spojrzenie na bitwę, która wciąż szaleje pod burzliwym niebem za tobą. Następnie dajesz drzwom zdrowego kopa, niszcząc na wpół zmurszałe panele i rozbijając zardzewiały żelazny zamek. Teraz twoja droga jest otwarta...

ZASADA SPECJALNA — NAZWA

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „Po przygodzie — Korytarze sanktuarium” na stronie 8.

MOST, CIEMNOŚCI

Drzwi otwierają się i twoim oczom ukazuje się długi kamienny most, który przechodzi przez wąwóz i znika w ciemnościach daleko pod tobą. Po drugiej stronie widzisz kolejne ruiny ciągnące się wzdłuż krawędzi przepaści, w których aż roi się od zagrożeń. W oddali widać kolejne przejście, które zmierza w dół.

Drżysz, gdy ohydny ryk Wermunggdira odbija się echem po wąwozie. Jest tu bardziej słyszalny i wydaje się występować z coraz większą częstotliwością. Od czasu do czasu ziemia drży pod tobą i zaczynasz się obawiać, że może nie wytrzymać zbyt długo...

PODSTAWA LOCHU - 1



PODSTAWA LOCHU - 2

- Biały potwór: Kultysta Cienia - **Mistrz**
- Szary potwór: Zgniłe Mięso - **Mistrz**
- Czarny potwór: Abominacja - **Mistrz**
- 2 żetony skrzyń

WYZWALACZ WYDARZENIA — ZAPROSZENIE
NA KOLACJĘ:

Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj „Rozdział 3.1: Starcie z Wermunggdirem” na stronie 28.

- 2+: Biały potwór: Kultysta Cienia - **Mistrz**
- 2+: Szary potwór: Zgniłe Mięso - **Mistrz**
- 3+: Szary potwór: Zgniłe Mięso - **Mistrz**
- 3+: Czarny potwór: Abominacja - **Mistrz**
- 4+: Szary potwór - **Mistrz**
- 4+: Biały potwór - **Mistrz**
- 5+: Szary potwór - **Mistrz**
- 5+: Biały potwór - **Mistrz**