

SCHLANGE!

Du hoffst, dass der Zischlaut nur die Luft ist, die durch einen Riss im Boden zieht, doch dann windet sich eine eiskalte Schlange um dein Bein.

Wähle eine dieser beiden Optionen:

- **Tritt die Schlange sofort weg.** Du musst einen Stärkewurf ausführen: Bei 4+ erhältst du 1 Tempo. Bei 0–3 verlierst du 1 Tempo.
- **Warte mit deinem Angriff.** Du musst einen Verstandswurf ausführen: Bei 4+ bemerkst du einen Gegenstand neben dir und benutzt ihn, um die Schlange wegzuschlagen. Ziehe eine Gegenstandskarte. Bei 0–3 musst du wählen: Du erleidest 1 Würfel physischen Schaden oder du legst eine Gegenstandskarte ab.



SCHOCKFROST!

Mit einer Welle eiskalter Luft beginnt sich der Raum um dich herum zu verändern. Frost breitet sich über die Wände aus, während sich der Boden in Eis verwandelt. Du verlierst den Halt.

Du musst einen Tempowurf ausführen:

- 6+** Du hältst dich an etwas fest und entdeckst Kräfte, von denen du bisher noch nichts wusstest. Du erhältst 1 Stärke.
- 3–5** Du behältst die Balance, aber rutschst aus dem Raum. Stelle deinen Abenteurer auf einen angrenzenden verbundenen Raum.
- 0–2** Du fällst. Du erleidest 1 Punkt physischen Schaden.

