

BELASTUNGSPROBE



Ihr seht eine furchterregende Gestalt, die einen nahen Tunnel entlang auf euch zugewankt kommt. Ihr überprüft die anderen Tunnel und erkennt, dass diese Kreaturen euch umstellt haben.

Platziere einen Gedankensklaven auf jedem Durchgang, wobei sich blaue und rote Figuren abwechseln.

Für den Rest des Kapitels sind Gedankensklaven bedeutsame Schurken, die bei Initiative 20 aktiviert werden. Darüber hinaus werden sie ebenso wie andere Gedankensklaven von Schurkenaktionskarten aktiviert.

KOPFGELD

Wenn ein Gedankensklave kampfunfähig wird, füge 1 EP zur Schatzkammer hinzu (zusätzlich zu den EP, die für das Beschädigen eines Schurken erhalten wurden).