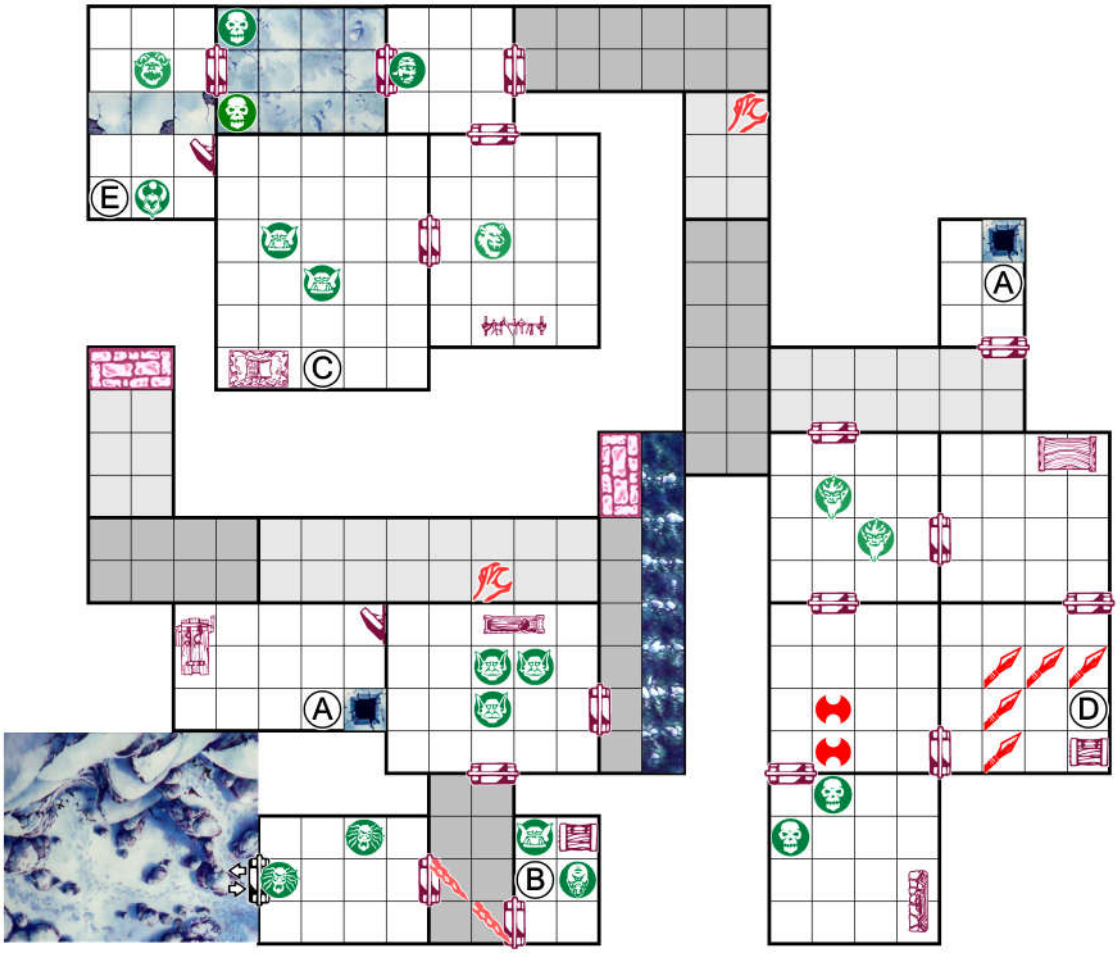

Die Eisprüfung

Der Weg über den Xanon-Pass führt zu einem unterirdischen Wachposten in den Hängen des syberianischen Gebirges. Dieser Außenposten ist eine wichtige Kampfbasis der Kreaturen des Eisigen Grauens, von dem eine Bedrohung für mehrere naheliegende Dörfer ausgeht. Es ist deine Aufgabe, den Außenposten zu erobern und den Leutnant des Eisigen Grauens zu besiegen, einen Chaoskrieger namens Krag. Die Eishöhle hat nur einen einzigen Zugang. Hier beginnt und endet das Abenteuer.

A: Dieser Eistunnel verbindet diesen Raum mit dem anderen "A". Der Barbar oder auch jedes Monster, das dieses Feld betritt, bewegt sich auf das andere Eistunnelfeld.

B: Diese Schatzkiste ist leer.

C: Sollte der Barbar hier nach Schätzen suchen, findet er am Hexentisch einen Trank der Wärme (Karte aus dieser Erweiterung).

D: Wenn der Barbar in diesem Raum nach Schätzen sucht, so findet er 120 Goldstücke in der Truhe.

E: Der Chaoskrieger Krag ist in diesem Raum. Er kämpft nach folgenden Regeln:

A:5KW	V:5KW	T:7Felder	I:3	KK:4

Streunendes Monster: 2 Goblins.