**Genre**

Horror

**Verhaal (Backstory)**

**Jaren '40:** Tijdens de Tweede Wereldoorlog gebruikte een geheime genootschap een afgelegen gebouw in de bossen als een bankkluis – *Vault 666* – om goud en geheime artefacten op te slaan. Maar iets ging gruwelijk mis…

Een duister ritueel, uitgevoerd door de bewakers om het goud te “beschermen”, wekte per ongeluk een demonisch wezen op. Sindsdien zijn er talloze pogingen geweest om de vault te openen, maar niemand kwam er ooit levend uit.

Het gebouw werd verlaten… of dat dacht men.

**Heden:**  
Jullie zijn een groep urban explorers, schattenjagers of misschien ingehuurde hackers – elk met hun eigen reden om toegang te willen tot *Vault 666*. Een gerucht gaat rond: de kluis is nog intact, het goud is er nog, en de ingang is eindelijk gevonden…

Maar zodra je binnen bent, gaat de deur achter je dicht.

**Doel van de Spelers**

* Ontdek het geheim van Vault 666
* Vind een manier om het goud te bereiken
* Ontsnap voordat het monster je vindt
* Overleef het bovennatuurlijke kwaad dat in de vault woont

**Het Monster**

* **Naam:** "The Warden"
* **Vorm:** Een schaduwachtig, onmenselijk wezen met ogen die lijken te groen gloeiende ogen.