

„Es naht die Stunde eures größten Sieges – oder eurer schwersten Niederlage. Der üble Vampir weiß, daß ihr ihn vernichten könnt. Er wird alles tun, um das zu verhindern, und er besitzt immer noch große Macht. Euer Plan ist simpel: Ihr müßt bis zu seinem Sarkophag vorstoßen und ihn mit heiligem Wasser ausspülen. Wenn dies geschehen ist, kann Wilmfried der Verstümmelter endgültig vernichtet werden, denn nur in seiner Ruhestätte kann er sich regenerieren. Also seid schnell und wachsam und laßt euch durch nichts und niemanden aufhalten!“

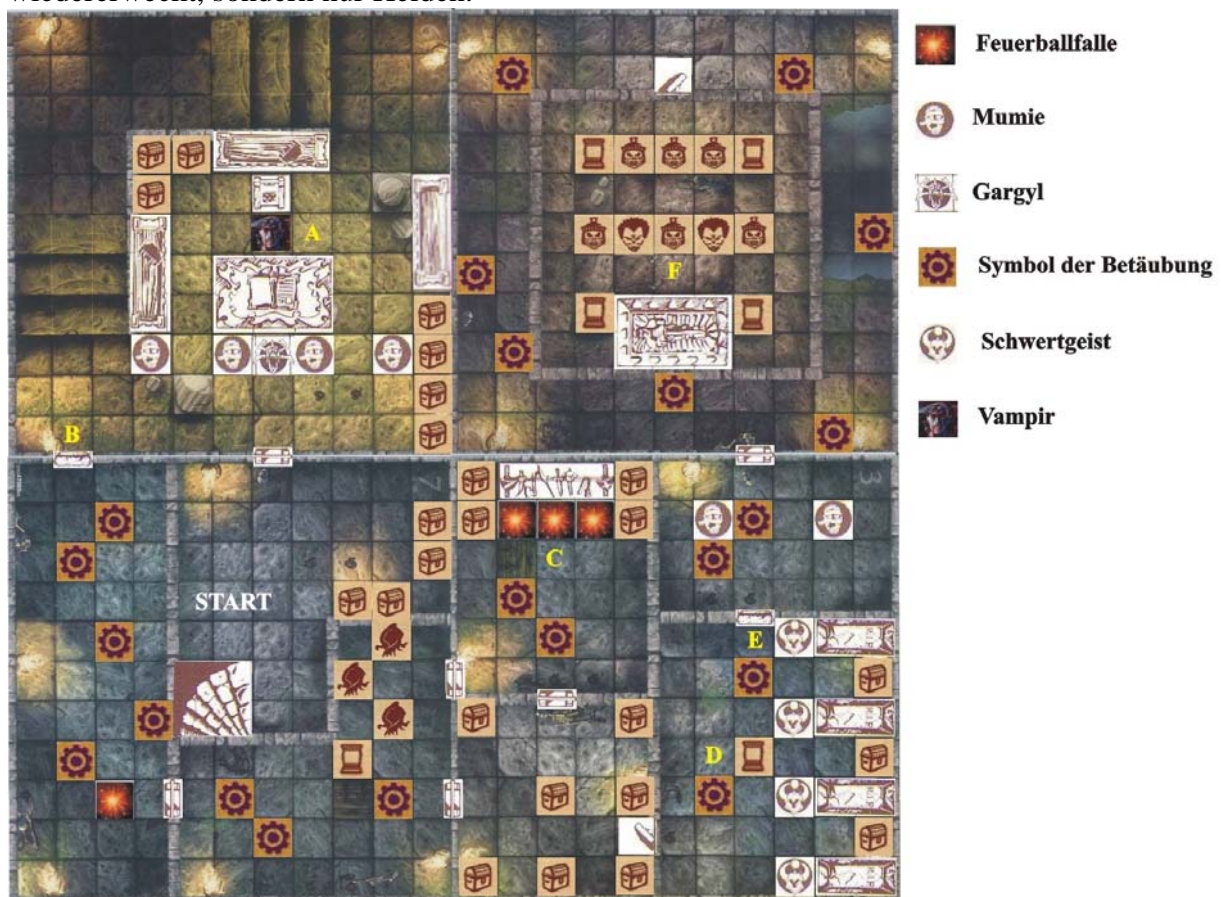
Mission: „Findet den Sarkophag, schüttet *heiliges Wasser* hinein und vernichtet den Vampirhexenmeister ein für alle Mal.“

Der **Schatzkartenstapel** besteht aus den **Waffen**, **Gegenständen**, **Tränken**, **Zaubern** und **Hinterhalten** der **Stufen 1, 2 und 3**.

Fallen:

- Symbol der Betäubung: Diese magische Falle ist nur zu entdecken, wenn der Suchende 2 Augen würfelt. Wird sie ausgelöst, setzen alle Helden und Soldaten im Raum das nächste Mal aus.
- Feuerballfalle: Diese Falle ist magisch und nur zu entdecken, wenn der Suchende 2 Augen würfelt. Wird sie ausgelöst, wird jedes Wesen im Raum mit 1 lila +1 orangen + 1 gelben Würfel angegriffen.

Alle überlebenden Soldaten sind auch vollständig geheilt und können auch in diesem Abenteuer mitkämpfen. Es werden aber keine im letzten Abenteuer gestorbenen Soldaten wiedererweckt, sondern nur Helden.



Raum A: Hier wartet Wilmfried der Verstümmelter auf die SC. Wenn die Tür geöffnet wird: „Nun endlich treffen wir uns. Ich wußte, daß ihr kommt. Doch für diesen Fehler werdet ihr jetzt mit eurem Leben bezahlen. Sterbt!“. Wilmfried ist ein Monster, kann aber wie ein Held 2 mal pro Runde zaubern oder angreifen. Er muß auch Gegenstände bereit machen, kann jederzeit Tränke trinken und Ausrüstung von toten Helden aufnehmen. Er besitzt folgende Ausrüstung: *Feuerschutzring*, *Steinhauttrank*, *Untote herbeirufen*, *Eissturm*, *Melfs Säurepfeil*. Wenn er stirbt, wird er sofort gasförmig und kehrt in seinen Sarkophag zurück. Dort regeneriert er jede Runde 1 TP oder 1 ZP(aber nicht zusätzlich zu seiner normalen Regeneration). Er verliert seine Ausrüstung nicht. Wenn er vollständig genesen ist, steht er wieder auf. Er darf auch aufstehen, wenn er angegriffen wird. Wenn die Helden ihn nicht finden, bevor er sich komplett regeneriert hat, werden alle Spielbretter werden hingelegt, und Raum F wird aufgestellt. Wilmfried steht dann auf und kann alle Türen und Geheimtüren wie ein Held öffnen(kein Initiativewechsel). Alle Räume, die Wilmfried sieht, werden komplett aufgestellt, und die Monster können handeln. Wilmfried kann von den Helden mehrfach getötet werden. Er wird nicht endgültig sterben, solange sein Sarkophag noch nicht mit *heiligem Wasser* ausgespült wurde. Sobald dies geschieht, kann er sich nicht mehr darin regenerieren und kann endgültig vernichtet werden.

In den Bücherregalen von Raum A finden sich alle neuen Zauber aus dieser Kampagne, die die Helden nicht mehr besitzen. Im anderen Schrank ist ein Hebel, mit dem sich die Steintür B öffnen läßt.

Raum C: In dem Waffenregal steht der *Hauch des Todes*.

Säule D: Wer die Säule untersucht, findet einen Knopf, der die Steintür E öffnet.

Die Helden gewinnen, wenn sie den Vampir töten, nachdem sie seinen Sarg mit *heiligem Wasser* ausgespült haben.

„Endlich trifft euer letzter Angriff den Vampir. Als er sich in Luft auflöst, um wieder in seinen Sarkophag zu fliehen, hört ihr eine ohrenbetäubende Explosion. Der Sarkophag bricht unter einer Erschütterung zusammen. Übrig bleibt nur ein Steinhaufen, aus dem farbige, übelriechende Dämpfe aufsteigen. Herzlichen Glückwunsch, ihr Helden habt Wilmfried den Verstümmelter nach harten Kämpfen vernichtet. Das Reich ist gerettet, und der Kaiser steht in eurer Schuld. Jetzt kann im Land wieder Frieden einkehren.“