

„Ihr kehrt mit dem Amulett der Treue in den kaiserlichen Palast zurück, denn das Heerlager existiert nicht mehr. Im ganzen Land toben Kämpfe gegen die Truppen des Vampirhexenmeisters. Obwohl der Vampir schon mehrfach getötet wurde, kehrt er immer wieder mit neuen Monstern und Untoten zurück. Das kaiserliche Heer ist zerstreut und muß sich neu formieren. Es gibt nur eine Möglichkeit, den Vampir zu stoppen. Er muß in seinem innersten Heiligtum vernichtet werden. Dort steht sein Sarkophag, in dem er sich regenerieren kann. Nur wenn dieser komplett zerstört wird, kann er nicht mehr auferstehen. Die hohen Zauberer des Kaisers haben den Sarkophag mit ihrer Magie aufspüren können. Er steht in einem finsternen Turm im äußersten Norden des Landes, der nur als der Leichenturm bekannt ist. Ihr müßt dorthin reisen und euch bis zum Sarg des Vampirs vorkämpfen. Der Kaiser hat einer Hand voll seiner mutigsten Soldaten gestattet, euch zu begleiten und zu unterstützen. Auch sollt ihr das Amulett der Treue behalten. Setzt seine Macht weise ein. Welches Grauen euch auch im Leichenturm erwarten mag, bleibt standhaft und guten Mutes! Möge das Böse unter dem Zorn eurer Kingen und Zauber fallen!“

Mission: „Findet die Treppe, die in die oberen Turmkammern führt.“

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

Fallen:

- Fallgrube: wie bekannt
- Klingenfalle: Held verliert 2 orange Würfel an TP
- 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.



Jeder Spieler kontrolliert außerdem einen tapferen Soldaten. Der Spieler zieht seinen Soldaten unmittelbar vor oder nach seinem Helden.

Soldaten zählen als Helden. Sie dürfen aber nur einmal pro Zug angreifen und keine Schatztruhen öffnen, Inventar durchsuchen, nach Fallen oder Geheimtüren suchen (außer Pfadfinder) oder Gegenstände besitzen. Ausnahme: Sie besitzen zu Anfang einen *Heiltrank für mittlere Wunden*, den sie selbst benutzen aber nicht abgeben können. Der Spieler wählt zu Anfang aus, welche Waffe der Soldat trägt.

Tür A: Diese Tür ist aus Stein und kann nicht einfach so geöffnet werden.

Raum B: Alle Fallen in diesem Raum sind gut getarnt und werden nur gefunden, wenn 2 Augen gewürfelt werden. Im Waffenregal steht der *Schädelhammer*.

Truhe C: In dieser Truhe befindet sich ein Hebel, mit dem die Steintür A geöffnet werden kann.

Truhe D: Diese Truhe ist in Wirklichkeit ein *Mimik*.

Raum E: Wenn jemand den Kamin durchsucht: „Plötzlich schlagen lodernde Flammen aus dem Kamin und hüllen den ganzen Raum ein.“ Der Zug des Helden endet, und alle Wesen im Raum werden wie von einer Feuerballfalle mit einem lila + 1 orangen + 1 gelben Würfel angegriffen. Das wiederholt sich jedesmal, wenn der SL seinen Spielzug beginnt. Nur wenn jemand einen Eiszauber (*Froststrahl*, *Kältekegel* oder *Eissturm*) auf den Kamin zaubert oder *Heiliges Wasser* darauf schüttet und mindestens 3 Schwerter wirft, erlischt das Feuer für immer.

Raum F: In der Truhe lauert ein *Ätherischer Langfinger*. Im Schrank steht ein Paar *Siebenmeilenstiefel*.

Tisch G: Auf dem Tisch liegt der *Stirnreif der Zauberkunst*.

Die Helden gewinnen, wenn alle überlebenden Helden und Soldaten im Treppenraum stehen.

„Sehr gut! Ihr habt die Elitewache der Monster besiegt, euch durch Horden von Untoten gekämpft und euch nicht von den teuflischen magischen Fallen aufhalten lassen. Dieser Raum ist ein guter Platz für eine kurze Pause. Als ihr die Tränke auf dem Alchimietisch durchkramt, findet ihr genug Heil- und Zaubertränke, die euch stärken.“