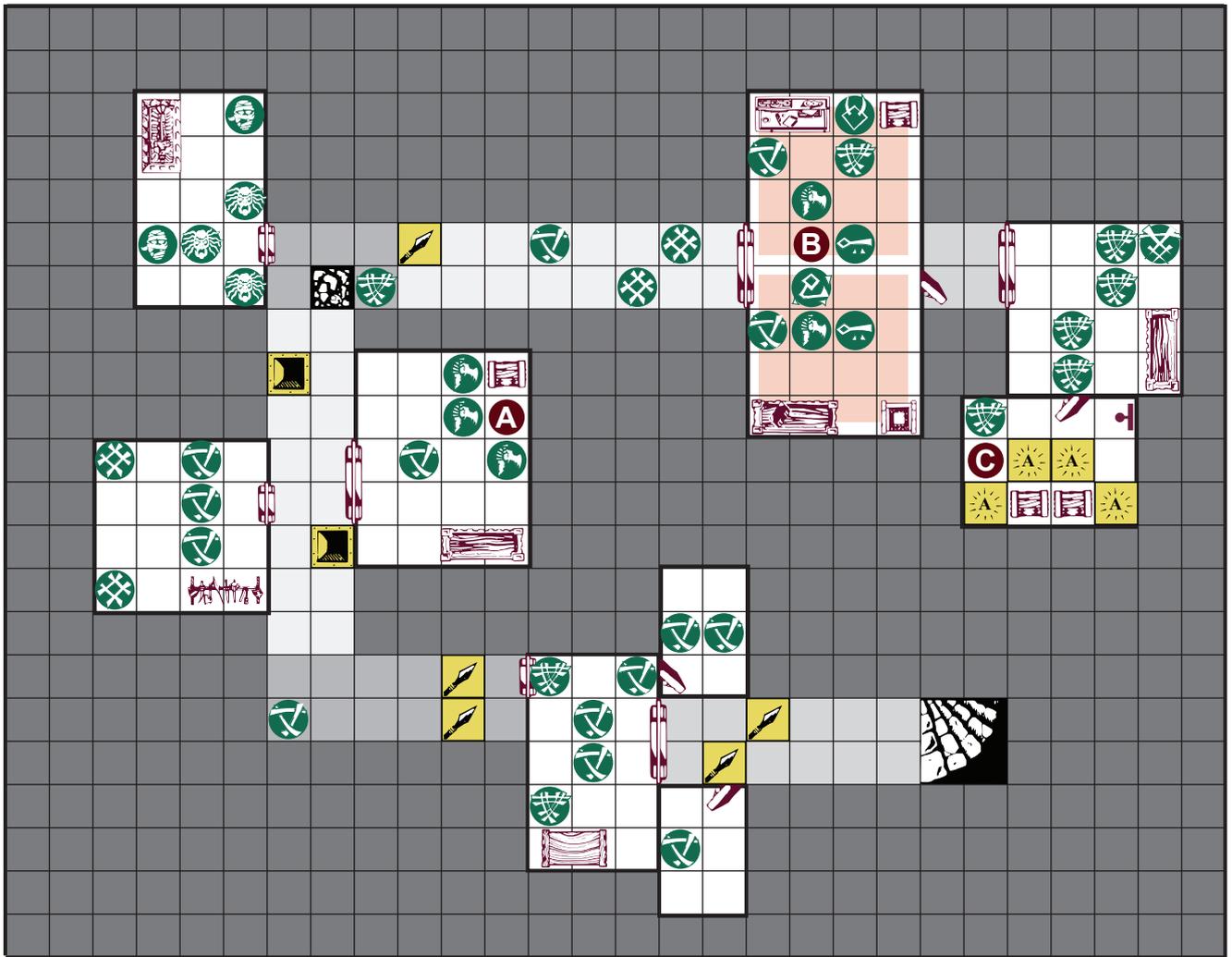


## Das Zauberamulett (1)

*Heroen, ein magisches Zauberamulett wurde aus der Magiergilde entwendet. In den falschen Händen kann es großen Schaden anrichten. Mentor ist bereit, jedem von Euch 300 Goldstücke zu geben, wenn Ihr es zurückbringt. Im Schloss des Vampirgrafen Zatarus sollt ihr Eure Suche beginnen, seid auf der Hut.*

- A: Die große Tür ist mit 4 Schlössern verschlossen und kann nur mit allen 4 Schlüsseln geöffnet werden. Der Schrank und der Kamin verschieben sich um ein Feld, wenn die Hebel bei „B“ und „C“ betätigt werden. Erst dann können die beiden Geheimtüren gefunden werden
- B: In der Truhe befindet sich der erste Schlüssel, sowie ein Heiltrank, der 4 KKP regeneriert.
- C: In der Truhe befindet sich der zweite Schlüssel, sowie ein 150 Goldstücke.
- D: Die Truhe ist durch eine Falle gesichert. Sie enthält den dritten Schlüssel sowie eine Spruchrolle.
- E: Die Truhe ist durch eine Falle gesichert. Sie enthält den 4. Schlüssel und ein Artefakt. Der Todesalp kämpft mit folgenden Werten: A=3, V=3, T=5, KK= 3, I=4. Jeder Heroe, durch den der Alp hindurchzieht, verliert bei einem Schädel einen KKP, bei einem Monsterschild einen IP. Bei einem weissen Schild passiert nichts
- F: Der Hexer kennt folgende Sprüche: „Energiestrahl“, „Heilung“, „Feuerblitz“ und „Angst“ und kämpft mit folgendem Profil: A=3, V=4, T=8, KK= 5, I=8. Die Chaoskrieger sind Statuen, sie greifen erst an, wenn der Magier attackiert wird.
- G: Das Fallgitter öffnet sich (noch) nicht.

**Streunendes Monster: 1 Ork, 1 Goblin**

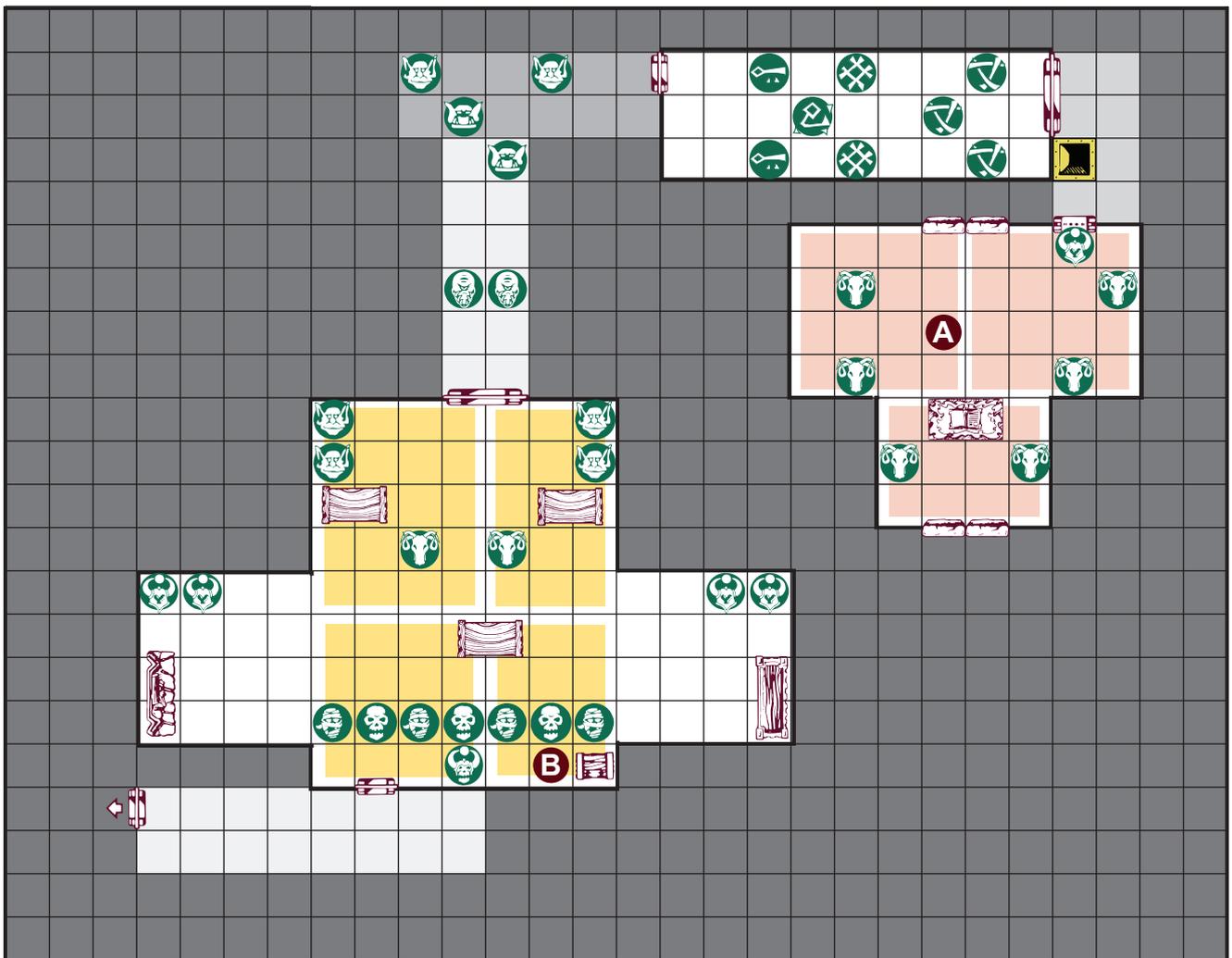


## Ein neuer Feind (2)

*Als ihr in den 2. Stock der Feste eindringt, trifft Euch die Wahrheit wie ein Schlag: Das also ist das Geheimnis des Diebstahls. Diese Allianz muss auf jeden Fall verhindert werden, oder das Leben in der „Alten Welt“ wird nicht mehr das gleiche sein. Eilt Euch und versucht den Mechanismus für das verschlossenen Fallgitter zu finden.*

- A: In der Truhe befindet sich ein Heiltrank, der 4 KKP regeneriert und eine Spruchrolle.
- B: In der Truhe befinden sich zwei Heiltränke, die jeweils 2 KKP regenerieren und 200 Goldmünzen.
- C: Die Beamfallen transportieren die Heroen direkt in den Starraum der nächsten Herausforderung. Der Hebel öffnet die Verriegelung des Fallgitters im Starraum der nächsten Herausforderung

**Streunendes Monster: Seuchenmönch**



## Der Graf von Zatarus (3)

*Jetzt seid Ihr Eurem Ziel so sehr nahe..... Der Graf hat all seine Kräfte aufgeboten und seine Schutztruppen verstärkt. Es wird sehr schwer werden an das Amulett heranzukommen. Ihr müsst Euer Bestes geben, sonst sind wir alle verloren. Viel Glück für diesen letzten Kampf*

A: Startpunkt der Heroen. Das Fallgitter ist geöffnet, wenn die Helden den Hebel im vorherigen Raum betätigt haben. Der Chaoskrieger greift nicht an, er schützt die offene Tür. Wenn er attackiert wird, greift auch er ins Kampfgeschehen ein.

B: Der Graf kämpft mit folgenden Werten:

A=6, V=6, T=10, KK=8, I=10

und beherrscht folgende Chaosprüche: „Untote rufen“, „Energierahl“, „Magieresistenz“, „Chaosheilung“, „Angst“, „Zerstörung“ und „Feuerball“.

In der Truhe, die durch eine Falle geschützt ist, befindet sich das Amulett, 2 Heiltränke die jeweils 4 KKP regenerieren und 100 Goldmünzen