

„Ihr habt euch so weit erholt, daß ihr es wagen könnt, den Fluchttunnel zu verlassen. Als ihr einen steinigen Bergpfad entlang schleicht, bemerkt ihr eine große Ansammlung von Monstern. Aus eurem Versteck beobachtet ihr, wie ein riesiger Grottenschrat einem Goblin eine Botschaft übergibt. Wahrscheinlich ist das die Siegesnachricht von der Einnahme der Burg. Ihr beschließt, den Goblin zu verfolgen, um zu sehen, für wen diese Botschaft bestimmt ist. Jedoch trennen sich die Soldaten von euch, um sich nach Süden durchzuschlagen. Nach einer tagelangen Verfolgung, verschwindet der Goblin schließlich eines nachts in einem dunklen Höhleneingang. Was immer dort drin wohnt, ihr habt das Gefühl, daß es von eurem Kommen weiß...“

Mission: „Findet heraus, für wen die Botschaft bestimmt ist, stiehlt seine Schätze und besiegt alle Monster. Nehmt blutige Rache für Burg Morgard.“

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

Fallen:

- Klingenfalle: Held verliert 2 orange Würfel an TP

Die Höhle ist sehr dunkel. Immer wenn eine neue Tür geöffnet wird, stellt der SL nur die Monster und Truhen auf, die tatsächlich in Sichtlinie der Helden sind. Alle anderen Monster und Truhen werden erst dann aufgestellt, wenn sie in Sichtlinie kommen. Der SL kann in seinem Zug natürlich Monster aus ihrem Versteck bewegen und muß sie dann aufstellen. Ein einmal aufgestelltes Monster wird aber nicht mehr vom Feld genommen, wenn es wieder außer Sichtlinie aller Helden gelangt.



Raum A: Wenn die Tür zu diesem Raum geöffnet wird: „Ihr seht den kleinen Goblin, wie er zu einem unheimlichen Menschen spricht, der auf einem kleinen Thron sitzt. Doch dieses Wesen kann kein Mensch sein, denn es hat viel zu spitze Eckzähne und wirft keinen Schatten im Fackellicht. Plötzlich verwandelt es sich in eine Fledermaus und fliegt durch eine kleine Öffnung in der Decke nach draußen.“ **Alle noch geschlossenen Türen öffnen sich, und das ganze Spielfeld wird komplett aufgestellt.** Die Helden werden angegriffen.

Truhe B: Diese Truhe enthält einen *Steinhauttrank*.

Truhe C: Diese Truhe enthält *Hewards praktischen Rucksack*.

Die Helden gewinnen, wenn alle Monster besiegt und alle Schatztruhen geöffnet sind.

„Kein Zweifel! Ein Vampir steckt hinter dem Angriff auf Burg Morngard. Mit ihrer Fähigkeit, andere zu bezaubern, können diese Wesenheiten große Macht über die Lebenden ausüben. Dadurch läßt sich auch der Verrat von Banrent dem Kastellan erklären. Ihr macht euch besser auf den Weg zurück zum Heer des Kaisers. Er wird über diese Nachricht nicht erfreut sein.... Herzlichen Glückwunsch, ihr Grabräuber habt die 3. Stufe erreicht!“