

„Ihr erreicht das Heerlager des Kaisers. Es ist fast leer, denn die Soldaten kämpfen gerade in einer großen Schlacht, deren Lärm sogar hier noch zu hören ist. Nach einigem Suchen trefft ihr den Hohepriester der Kirche von Pelor. Ihr berichtet ihm vom Verrat des Kastellans von Morgard und von dem Vampir, der die Siegesbotschaft der Monster entgegennahm. Darauf antwortet er euch: „Das sind traurige Nachrichten, doch auch wir wissen inzwischen, wer die feindliche Armee anführt. Es ist der im großen Krieg verschwundene Hexenmeister Wilmfried der Verstümmelter. Er ist nicht tot, wie lange vermutet, sondern zu einem Vampir geworden. Er führt seine erbarmungslose Untotenarmee übernatürlichen Kräften und hat uns bereits in die Defensive gedrängt. Noch ist die Schlacht nicht verloren, doch keiner weiß, wie lange wir die Stellung noch halten können. Wir brauchen etwas, das die Untoten zurück in ihre Gräber treiben kann. Der einzige Gegenstand, der das vielleicht vermag, ist das Amulett der Treue, ein heiliges Artefakt unserer Kirche. Es liegt in den Gemäuern unseres heiligen Tempels in Sonnentäl. Aber die kleine Stadt wurde schon vor Tagen von Monstern überrannt. Ihr müßt nach Sonnentäl reisen und das Amulett der Treue zurückholen, bevor es zu spät ist. Beeilt euch! Doch haltet euch vom Friedhof fern, denn dort spukt es. Ich weiß, daß der Tempel selbst noch unversehrt ist. Wir konnten ihn kurz vor unserer Flucht mit einem magischen Schloß versiegeln und haben außerdem in seinem Inneren viele magische Fallen ausgelegt. Außerdem ist der Boden heilig, und kein untotes Monster kann den Tempel betreten. Der Schlüssel zum Tor liegt tief in dem Astloch einer alten Eiche im Hinterhof. Möge Pelors Segen mit euch sein.“

Mission: „Holt den Schlüssel aus dem Baum und dringt in den heiligen Tempel des Pelor ein.“

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

Fallen:

- Pfeilfalle: Held verliert 2 gelbe Würfel an TP.
- Heiliger Schlag: Held verliert 1 lila + 2 orange Würfel an TP. Jozan kann das Feld durchqueren, ohne die Falle auszulösen.
- Die Helden starten auf den mit X markierten Feldern.

Tür A: Die Tür zu dieser Gruft ist aus Stein und kann nicht einfach so geöffnet werden.

Truhe B: Diese Truhe enthält den **Trank des Feuerodem**s.

Baum C: Wer den Baum durchsucht, findet den Tempelschlüssel. Sobald die Helden den Schlüssel gefunden haben, öffnet sich die Tür A. Auch die andere Tür zum Friedhof öffnet sich, wenn sie noch geschlossen ist. Eine unheimliche Stimme ertönt: „Sterbliche, der Tod wartet auf euch. Bald seid auch ihr welche von uns.“ Die Initiative ändert sich sofort, und die Untoten greifen an.

Raum D: Die Eisentür kann nur mit dem Tempelschlüssel geöffnet werden. Kein Untoter darf diesen heiligen Raum betreten. Die Truhe enthält den Zauber **Verteidigungskoordination**.



Sarkophag E: Er enthält die *Axt des Zwergenkönigs*.

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

„Ihr habt es gerade so bis in den Tempel geschafft. Ihr unmenschliches Stöhnen verrät die Untoten, als sie draußen um den Tempel schleichen. Sie kratzen und schlagen an die eiserne Tür, werden aber von der heiligen Aura zurückgehalten. Das verschafft euch etwas Zeit zum Ausruhen.“