

„Ihr steigt die alte Treppe hinauf und gelangt durch eine mit Dreck verdeckte Falltür in den Burghof von Morngard. Mit Entsetzen müßt ihr feststellen, daß das Burgtor eingerammt wurde, und könnt nun durch den offenen Zugang auf die große Brücke blicken, die den Lavastrom in der Tiefe überspannt. Die Verteidiger konnten die Monster noch ein Mal zurückschlagen, und die Überlebenden erwarten jetzt den letzten Ansturm. Ein Armbrustschütze spricht euch an: „Ah, endlich Unterstützung für uns – wo immer ihr auch her kommt?! Diese verfluchten Oger haben das Tor eingeschlagen! Wir werden den nächsten großen Angriff nicht mehr abwehren können. Die Brücke muß unbedingt heruntergeklappt werden. Doch das kann nur von der Waffenkammer aus geschehen, und die ist abgeschlossen. Nur Banrent, der Kastellan, hat den Schlüssel. Seit zwei Tagen wurde er nicht mehr gesehen. Helft uns, die Brücke zu verteidigen und den Waffenkammerschlüssel finden! Zum Kastellan geht es durch die Tür dort hinter mir. Seine Amtsstube ist genau hinter der Bibliothek. Zur Waffenkammer führt die andere Tür des Burghofs! Übrigens gibt es in der Burg einen Schrank mit Heiltränken. Für jeden von uns sollte noch einer übrig sein.“ Einer der Hellebardiere brüllt plötzlich dazwischen: „Zu den Waffen! Die Monster rücken wieder vor! “

**Mission:** „Findet den Kastellan, holt den Waffenkammerschlüssel und schließt die Waffenkammer auf. Dann laßt die Zugbrücke herunterklappen. Währenddessen müssen einige von euch die Burg verteidigen. Ist die Klappbrücke unten, dann vernichtet alle Monster, die sich noch in der Burg herumtreiben. Die Soldaten werden euch bei allem helfen!“

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

**Fallen:**

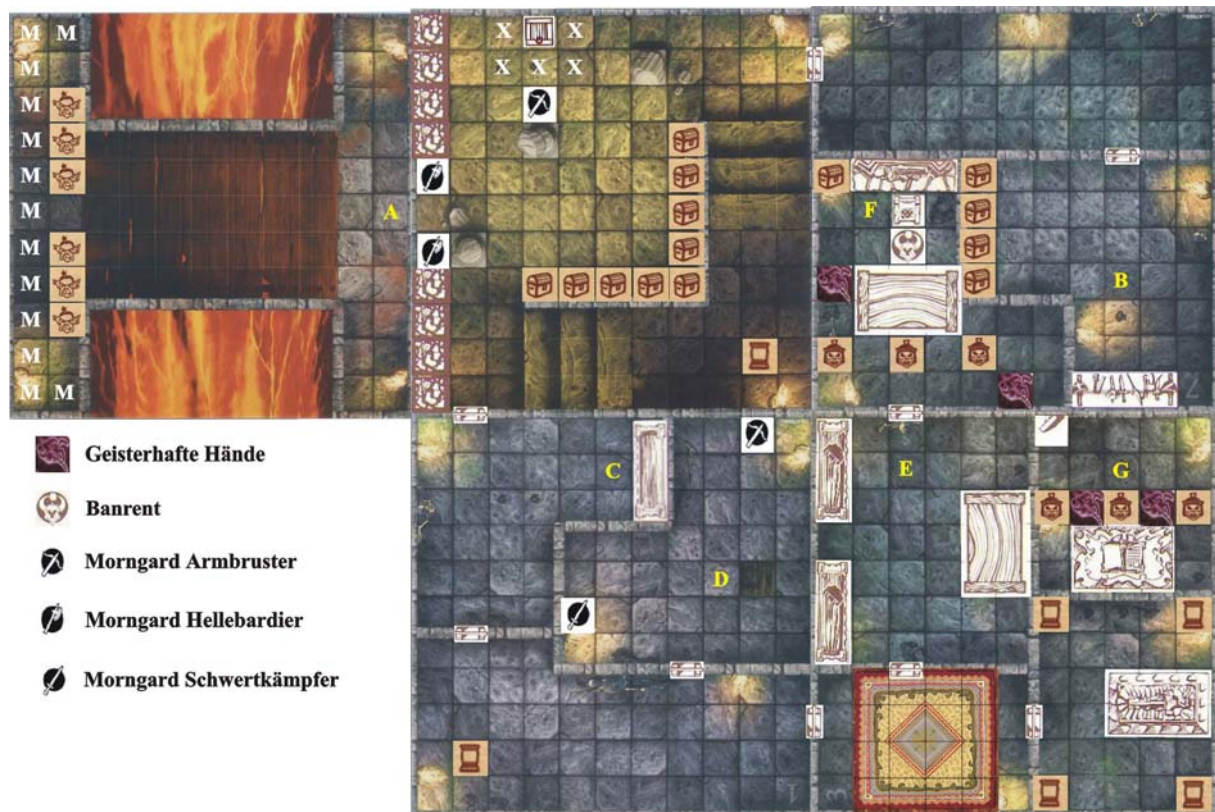
- Geisterhafte Hände: Ein lähmender Griff magischer Hände läßt dich die nächste Runde aussetzen.

- Die Helden starten auf den mit X markierten Feldern.

- Die Soldaten werden von den Spielern gespielt. Jeder Spieler darf nur einen Soldaten kontrollieren. 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 Geheimtüren suchen oder Gegenstände besitzen. Ausnahme: Sie können den Schlüssel tragen und benutzen und im Spiel Heiltränke aus dem Schrank nehmen, wenn noch welche da sind. Sie dürfen aber nur einen Heiltrank zur gleichen Zeit besitzen.

Zum Ende seiner Züge mischt der SL einen kleinen Stapel aus Monsterkarten folgender nicht auf dem Brett stehenden Monster: **Goblins**, **Gnolle**, **Grottenschrake** und **Oger**. Dann würfelt der SL einen **orangenen Würfel**. Die Anzahl der Schwerter gibt an, wie viele Monsterkarten gezogen werden. Die entsprechenden Monster erscheinen dann auf einem beliebigen mit M gekennzeichneten Feld. Der SL kann sie in seiner nächsten Runde ziehen.

Raum A: Die Bretter 6 und 10 zählen als ein einziger Raum. Zwischen den Steinmarkierungen war das Tor. Jetzt ist dort ein 3 Felder breiter Durchgang. Außerdem zählen die Innenwände der beiden Spielbretter nur als Gehhindernis, nicht als Sichthindernis.



Raum B: Dies ist die Waffenkammer. Die Eisentür kann nur mit dem Waffenkammerschlüssel geöffnet werden. Wer das Waffenregal durchsucht, findet eine **schwere Armbrust** und einen Hebel. Wenn man den Hebel zieht, löst sich die Brücke auf der fernen Seite und klappt herunter. Alles, was auf der Brücke steht und nicht fliegen kann, fällt in die Lava und ist sofort tot. Wenn die Brücke unten ist, erscheinen auch keine neuen Monster mehr.

Schrank C: In dem Schrank liegen 10 **Heiltränke für leichte Wunden**.

Raum D: Hier schlafen 2 müde Soldaten. Werden sie geweckt, schließen sie sich den Helden an.

Raum E: Dies ist die Bibliothek. Auf dem Tisch liegt der Zauber **Otilukes unverwüstliche Sphäre**. Die beiden Bücherschränke können je 2 mal durchsucht werden. Die Karten werden aus einem extra Schatzkartenstapel bestehend aus den **Zaubern** der Stufen 1 und 2 gezogen. **Wenn die Helden die Eingangstür zur Bibliothek öffnen, erscheint sofort ein Gargyl auf einem der mit M markierten Felder.**

Raum F: Dies ist das Zimmer von Banrent, dem Kastellan. Wird die Tür geöffnet sagt er: „Halt, wer seid ihr? Egal, wenn ihr nicht durch die Hand der Monster draußen stirbt, dann müßt ihr eben unter den Hieben meiner Axt fallen!“ und greift mit den Skeletten zusammen an. Wenn er besiegt ist röchelt er mit letzter Kraft: „Ihr werdet den Schlüssel nicht rechtzeitig finden! Die Horden meines Meisters werden euch überrennen!“ Wer den Sessel durchsucht, findet einen Schalter, mit dem er sofort die Geheimtür zu Raum G öffnen kann. Die Geheimtür kann nicht durch Suchen gefunden werden.

Raum G: Auf dem Hexentisch liegt der Waffenkammerschlüssel. **Nachdem die Helden den Schlüssel gefunden haben, würfelt der SL 1 orangen + 1 gelben Würfel, wenn es um die Anzahl der Monster geht, die jede Runde neu erscheinen.**

**Die Helden gewinnen**, wenn die Klappbrücke unten ist und kein Monster in der Burg mehr lebt.

„Ihr habt das letzte Monster niedergestreckt. Doch euer Sieg ist wertlos. Ihr könnt Burg Morngard nicht halten. Die düsteren Machenschaften des Kastellans haben die Verteidigung zu sehr geschwächt. Als ihr am Horizont eine ganze Handvoll Gargyle erblickt, tretet ihr mit den überlebenden Soldaten die Flucht durch den Tunnel an. Dort ist es sicher genug, um neue Kraft für kommende Kämpfe zu tanken.“