

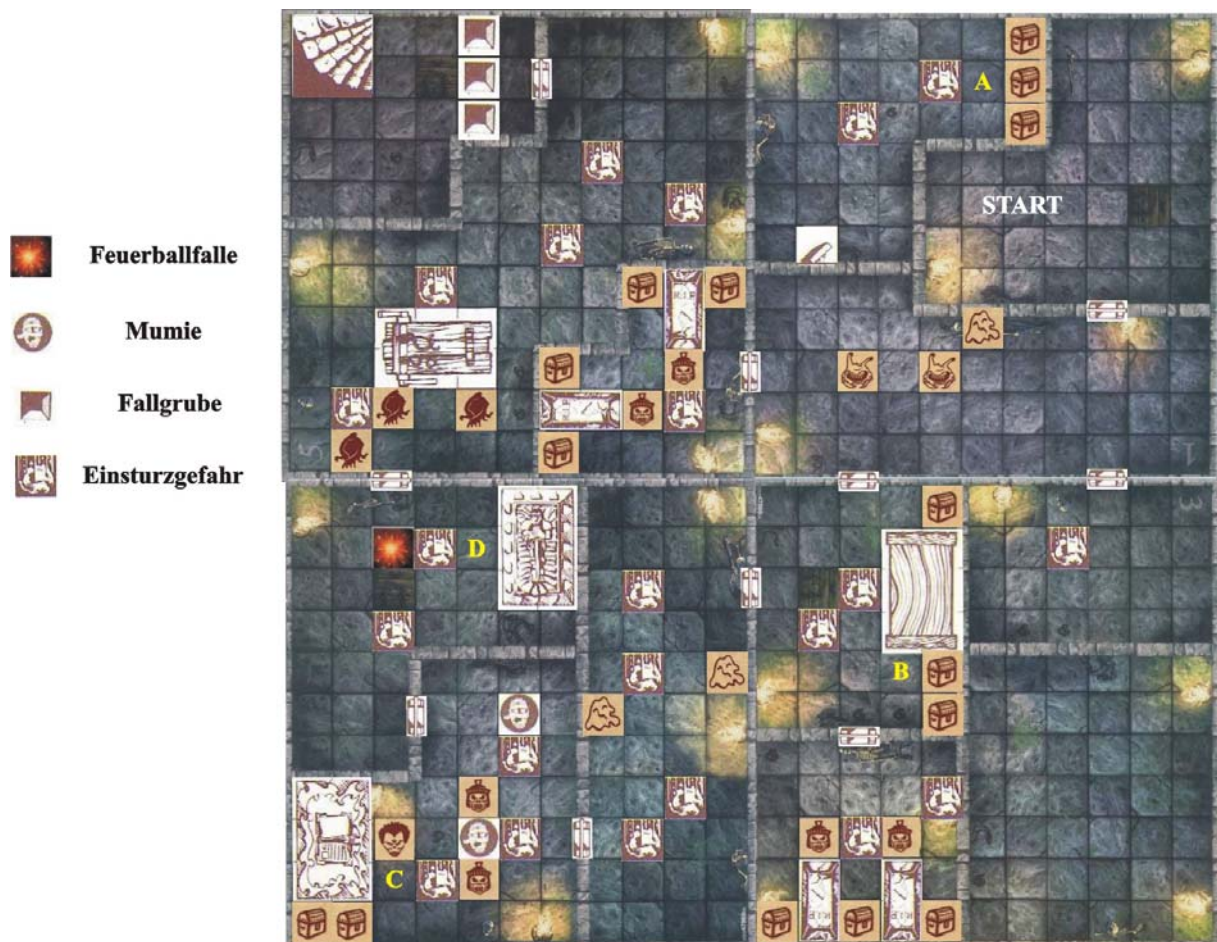
„Das Heer des Kaisers muß nach Osten ziehen, um eine sich sammelnde Horde aus lebenden und untoten Monstern zu zerschlagen. Doch auch Burg Morngard, die in den Vulkanbergen ganz in der Nähe steht, wird belagert. Noch halten die Verteidiger aus, aber sie brauchen bald Unterstützung, denn sie kämpfen schwächer als erwartet. Zum Glück gibt es einen uralten Fluchttunnel, der in die Burg führt. Ein alter, erfahrener Pfadfinder des Kaisers weiß sogar, wo der Ausgang des Tunnels in einer nahen Schlucht zu finden ist. Die Gänge wurde seit Ewigkeiten nicht benutzt, und keiner weiß, was jetzt dort unten haust. Ihr müßt aber durch diesen Tunnel vordringen, um die Verteidiger von Burg Morngard zu unterstützen.“

Mission: „Findet den unterirdischen Weg in die Burg Morngard.“

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

Fallen:

- Fallgrube: wie bekannt
- Einsturzgefahr: Die alten Mauern sind brüchig. Ein Rutsch aus Steinen stürzt auf den Helden herab. Er erleidet 1 roten Würfel an Schaden. Außerdem wird das Feld von Steinen blockiert und zählt von nun an als Sicht- und Bewegungshindernis. Der Held muß sofort auf das nächste freie Feld ausweichen. Monster können die Fallen nicht auslösen.
- 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.



Alle Skelette hier sind mit magischen Netzen bewaffnet, die sie einmal im Spiel werfen können. Das zählt als normaler Fernkampfangriff.

Truhe A: Diese Truhe enthält den *Säureschutzring*.

Raum B: Auf dem Tisch liegt eine *Hellebarde*. Eine der Truhen enthält ein *magisches Netz*.

Raum C: Auf dem Hexentisch befinden sich die Zauber *Spiegelbilder* und *Energieschild*.

Raum D: Wenn jemand den Sarkophag durchsucht: „Der Sarkophag ist über und über mit Gold und Juwelen besetzt. Doch sie machen gierig und blenden den Geist jedes Schatzsuchers. Auf dem Sarkophag lastet ein *Fluch der Unachtsamkeit*.“ Ansonsten gibt es dort nichts zu finden.

Die Helden gewinnen, wenn alle überlebenden Helden die Fallgruben im Treppenraum überwunden haben.

„Lange hat es gedauert und schwierig waren die Kämpfe, doch ihr habt letztendlich den Eingang in die alte Burg gefunden. Hmmm, hier unten auf der Treppe hat jemand seinen verschimmelten Beutel voll Heil- und Zaubertänke vergessen. Diese werden eure geschunden Körper und gepeinigten Seelen schnell wieder richten. Ihr seid schnell alle wieder bei bester Gesundheit. Doch wird das reichen, um Burg Morngard zu verteidigen?“