

Abenteuer 1: Stufe 1

Anscheinend waren die Informationen des Barons richtig.
Vor Euch liegt der versteckte Zugang zur Burg und er scheint wirklich nur schwach bewacht zu sein.

Aufgabe:

Dringt in die Höhlen ein und tötet die Wachen am Eingang zur Festung.



★ Giftpfeil: Held erleidet ☹ Schaden

★ Decke stürzt ein, Held erleidet 1 TP Schaden (kein Entschärfen möglich)

■ Fallgrube: Held erleidet 1 TP Schaden

★ Stolperdraht: Bewegung endet hier.

Ziel: Ihr habt den Eingang gefunden. Die beiden Wachen waren kein Problem, jetzt ist der Weg in die Festung frei.

Abenteuer 2: Stufe 1

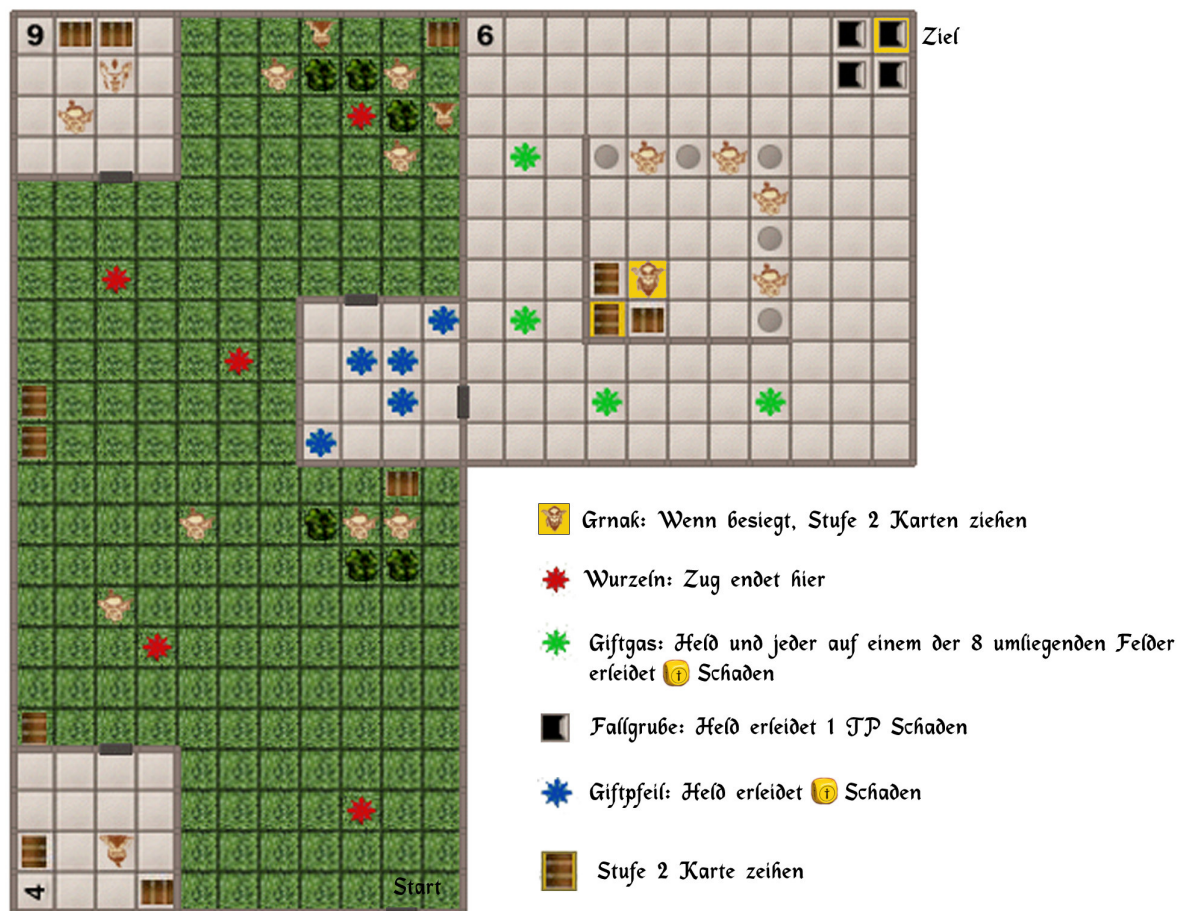
Durch den versteckten Eingang betretet Ihr den südlichen Burghof. Leider ist er nicht verlassen, sondern es tummeln sich etliche Monster darauf. Aber da müsst Ihr jetzt durch, schließlich ist der Burgfried im Norden euer Ziel.

Aufgabe:

Dringt in den Burgsaal ein und findet den Zugang zu den Katakomben.

Zusatzaufgabe:

Tötet den Wachhauptmann Grnak



Ziel: Eine steile Treppe führt nach unten in die Verliese. Von dort aus solltet Ihr dann die Katakomben erreichen.

Abenteuer 3: Stufe 2

Ihr folgt einer steilen Treppe, es geht dutzende Meter in die Tiefe. Als nächstes warten die Verliese der Festung auf euch, durch die Ihr hoffentlich zu den Katakomben gelangt.

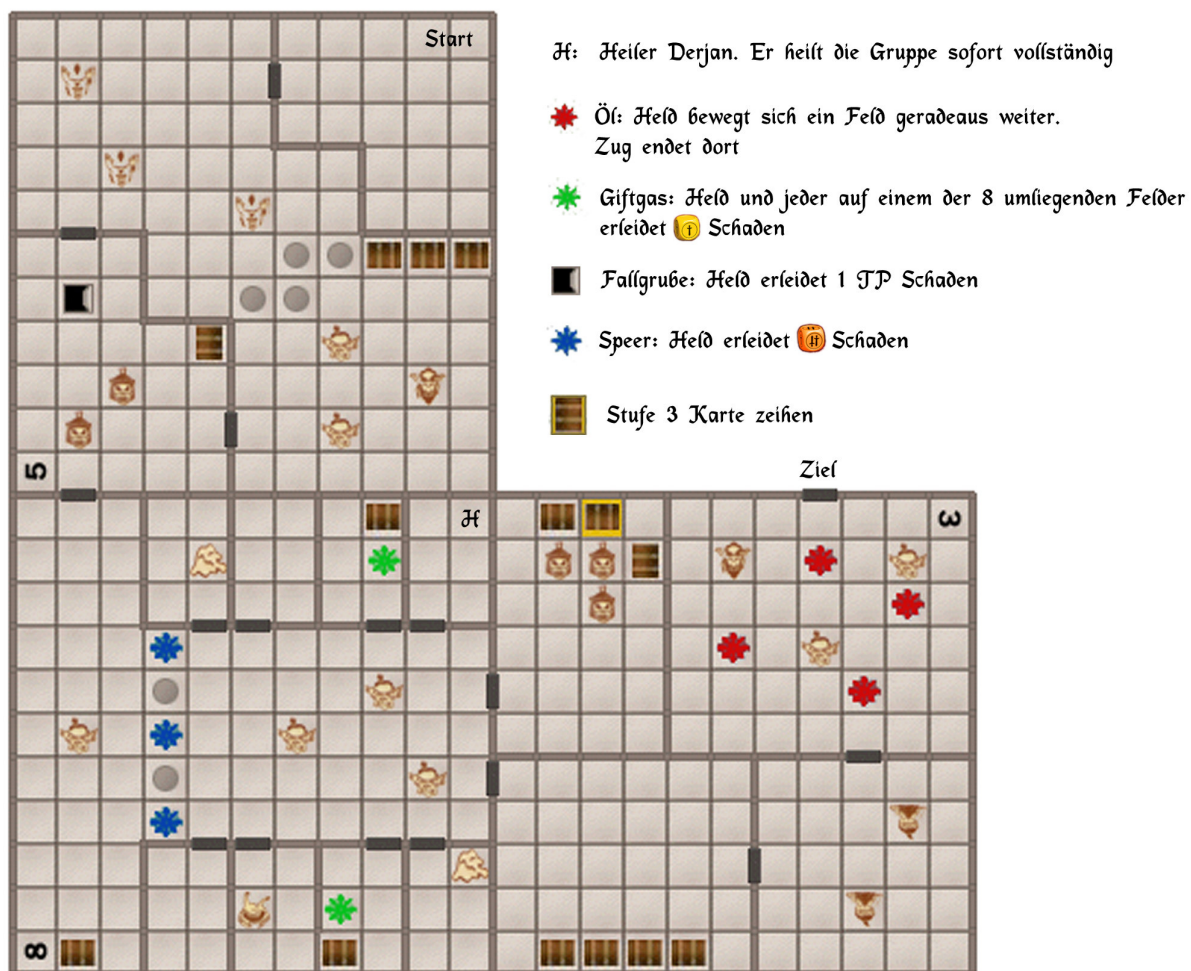
Von einem der Wachgoblins habt Ihr erfahren, das ein Heiler in einer der Zellen gefangen gehalten wird. Vielleicht solltet Ihr ihn befreien, ein bisschen Unterstützung kann ja nie Schaden.

Aufgabe:

Durchquert die Verliese und findet den Eingang zu den Katakomben.

Zusatzaufgabe:

Findet und befreit den Heiler Derjan



Ziel: Ihr seid eurem Ziel ganz nah. Hoffentlich ist das Artefakt nicht zu gut bewacht, aber jetzt gibt es kein Zurück mehr.

Abenteuer 4: Stufe 2

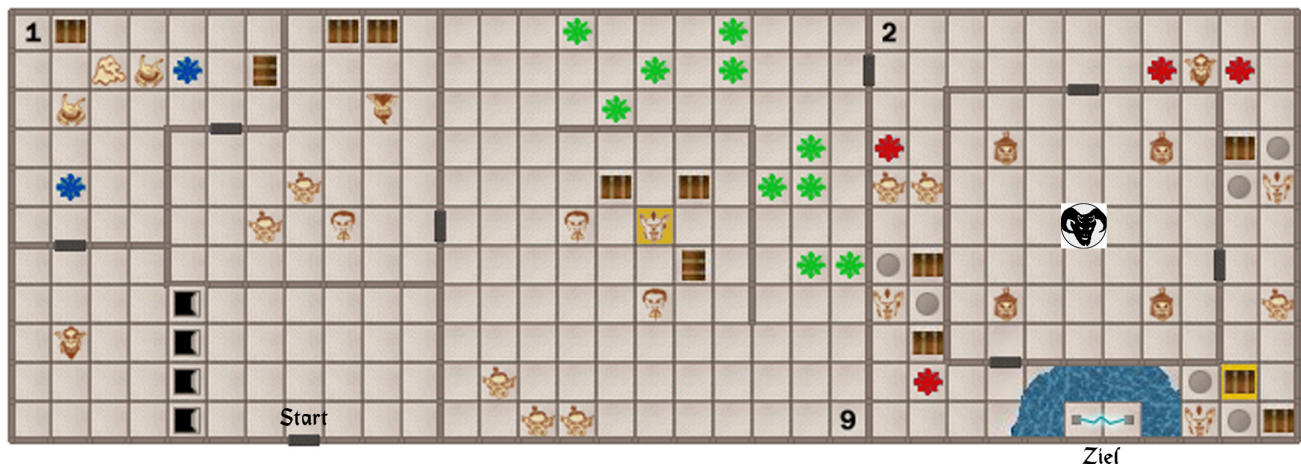
Endlich habt Ihr Euer Ziel erreicht. Aber irgendetwas stimmt hier nicht? Ihr spürt eine starke unheimliche Präsenz hier unten. Anscheinend ist das Artefakt doch besser bewacht als ihr dachtet. Und hoffentlich stimmen Eure Informationen über den Geheimgang, der wieder nach draussen führen soll.

Aufgabe:

Findet das Artefakt und verlasst die Katakomben durch den Geheimgang.

Zusatzaufgabe:

Tötet den Gnoll-Anführer Rshgnu



Netz: Zug endet hier und Held setzt nächste Runde aus.

Wiederbelebung der Bösen: Das zuletzt getötete Monster erscheint auf einem umliegenden Feld

Speer: Held erleidet Schaden

Fallgrube: Held erleidet 1 TP Schaden

Stufe 3 Karte zeichnen

Gnollanführer Rshgnu:
Führt Stufe 3 Waffe 'Stangenaxt'

Schwertdämon (spezielles Monster)
Wenn besiegt, läßt er den Chaoswürfel zurück

Geheimgang:
Helden werden in den nächsten Level teleportiert.
W6: 1-3 Startfeld 1, 4-6 Startfeld 2

Ziel: Man, wo kam den der Dämon her? Egal, Ihr habt das Artefakt, nun ab durch den Geheimgang.

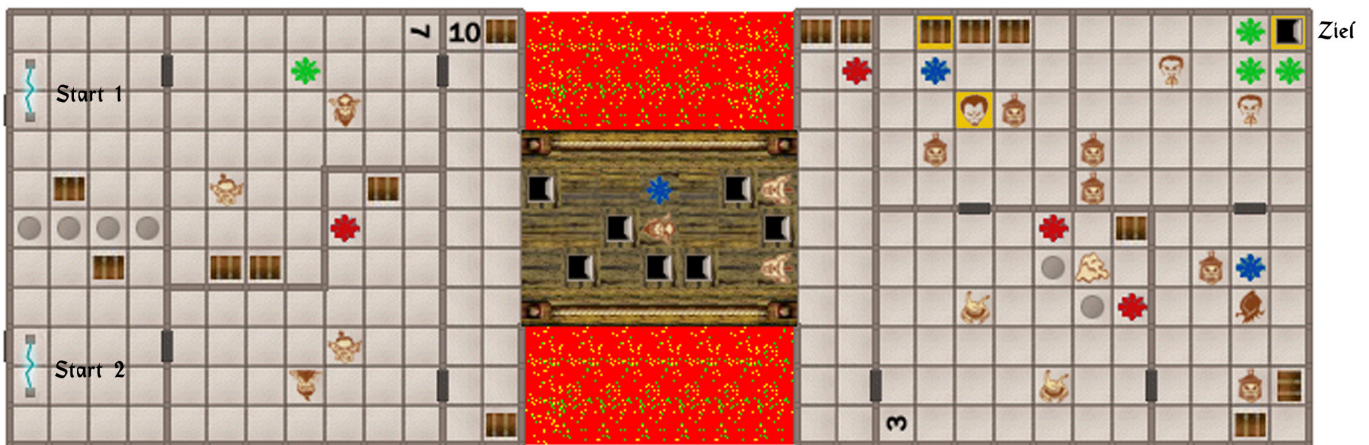
Ihr steigt ins Wasser und nähert euch dem Geheimgang, aber irgendwie habt Ihr ein schlechtes Gefühl bei der Sache ...


Abenteuer 5: Stufe 3


Was war denn das, der Geheimgang ist eher ein Teleporter.
Und zu allem Unglück führt er auch noch in zwei getrennte Räume.
Ihr könnt Euch zwar zwischen den Säulen hindurch sehen, aber
wohl oder übel müßt ihr erstmal getrennt losziehen.
Hoffentlich kommt Ihr bald in einen gemeinsamen Raum.

Aufgabe:



Nehmt dem Torwächter den Schlüssel ab und flieht auf den nördlichen
Burghof.




 Fallgrube: Held erleidet 2 TP Schaden

 Netz: Zug endet hier und Held setzt nächste Runde aus.

 Feuerball: Alle im Raum erleiden 2 TP Schaden

 Speer: Held erleidet  Schaden

 Schlüssel für Burgtor

 Torwächter:
wenn besiegt, erhalten alle Helden 2 TP zurück

 Ende der Geheimgänge:
Getrennte Starts für die Helden

Ziel: Da sind die Stufen nach oben, puh, ihr könnt schon fast die
frische Luft riechen. Hoffentlich ist jetzt nicht schon die ganze
Burg da oben versammelt und wartet schon auf Euch.

Abenteuer 6: Stufe 3

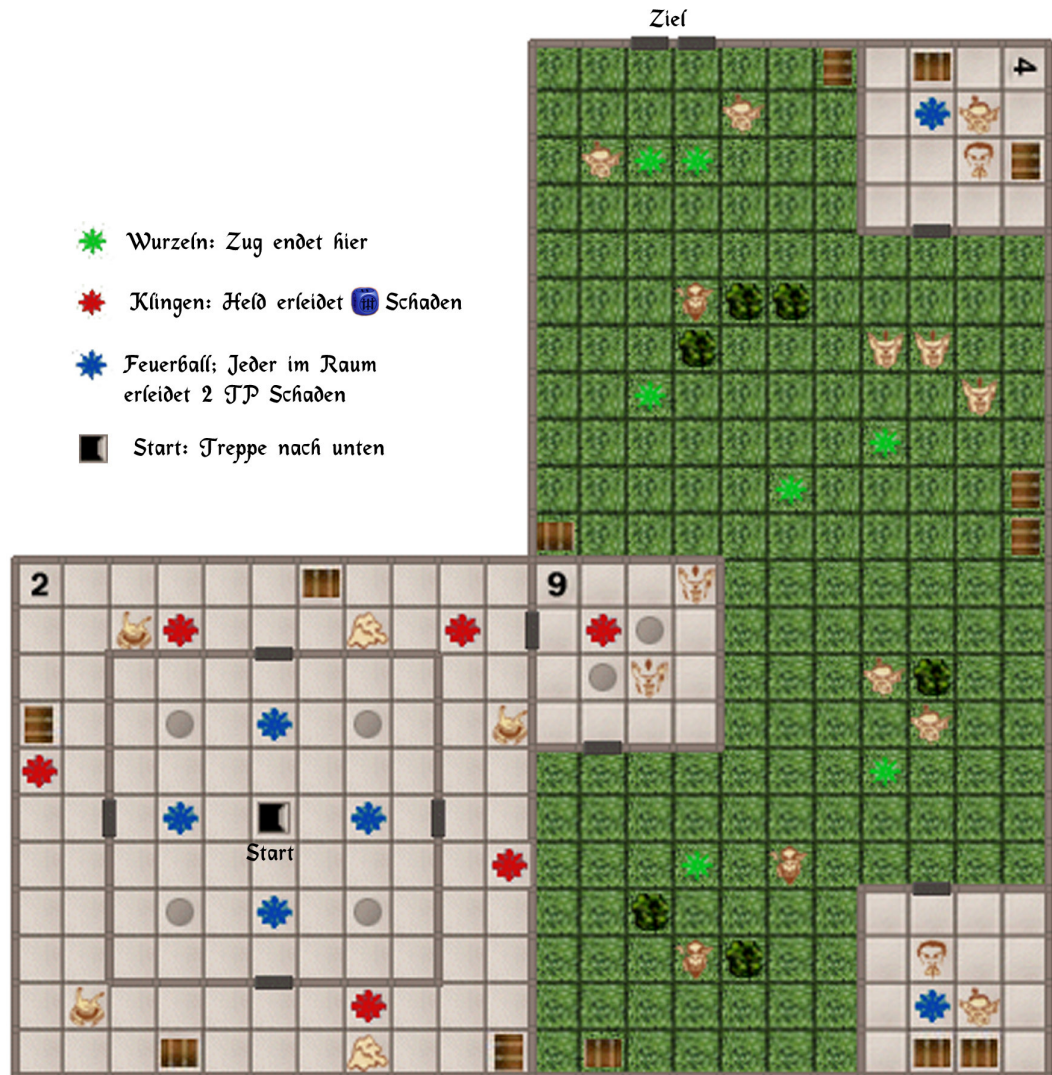
Ihr seid fast Draussen. Aber anscheinend wurde Euer eindringen doch bemerkt. Jetzt müsst Ihr euch beeilen und euch den Weg nach Draussen freikämpfen.

Aufgabe:

Durchquert den Burghof und öffnet das Burgtor.

Zum Öffnen werden 8 Aktionen benötigt.

Halteet danach 10 Runden lang das Tor.



Ziel: Ihr hört die Fanfaren, die Armee des Lichts greift an. Schon stürmt die Vorhut das Tor und drängt die Armee der Finsternis zurück. Eure Aufgabe ist erledigt, beruhigt könnt Ihr Euch aus der Schlacht zurückziehen.