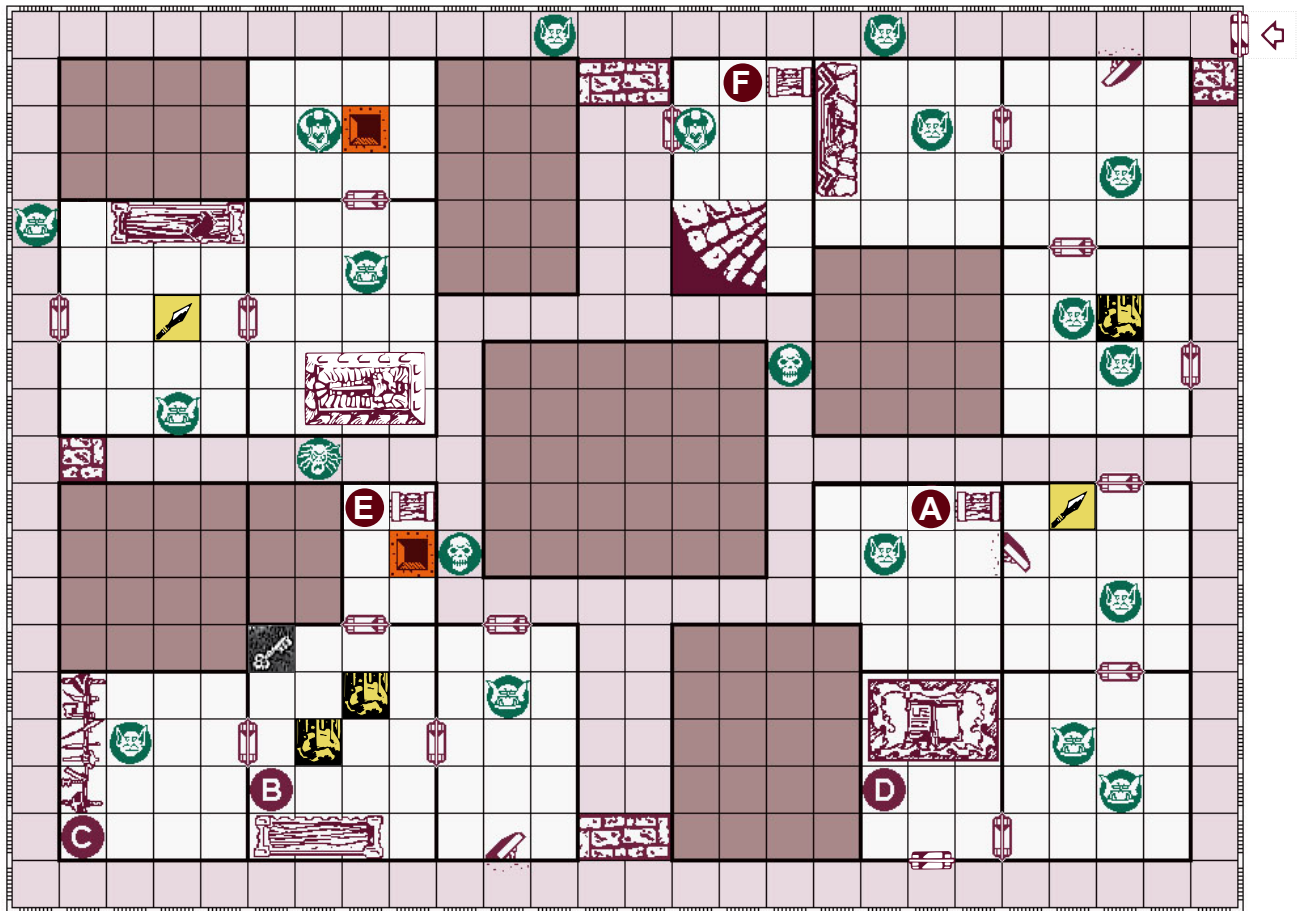


Die Burg von Morrigan

Eine von Morcar's engsten Vertrauten, die dunkle Magierin Morrigan, sammelt eine Armee von Untoten und anderen Scheusalen um sich, um sie dem Kaisereich in einer großen Schlacht entgegen zu werfen. Es ist zwingend notwendig, Morrigan bei ihrem Vorhaben zu stoppen. Viele Heldentrupps haben schon einmal versucht in Morrigans Burg vorzudringen, alle sind gescheitert. Und niemals haben wir wieder etwas von den Helden gehört. Ich bitte nun Euch, liebe Heroen, erweist dem Kaisereich die Ehre und gebietet dem schändlichen Tun Einhalt.

Der Imperator wird Euch reich belohnen. Er bietet Euch eine Summe von 1000 Goldmünzen, wenn Ihr es schafft, Morrigan zu besiegen und auf ewig zu vernichten.

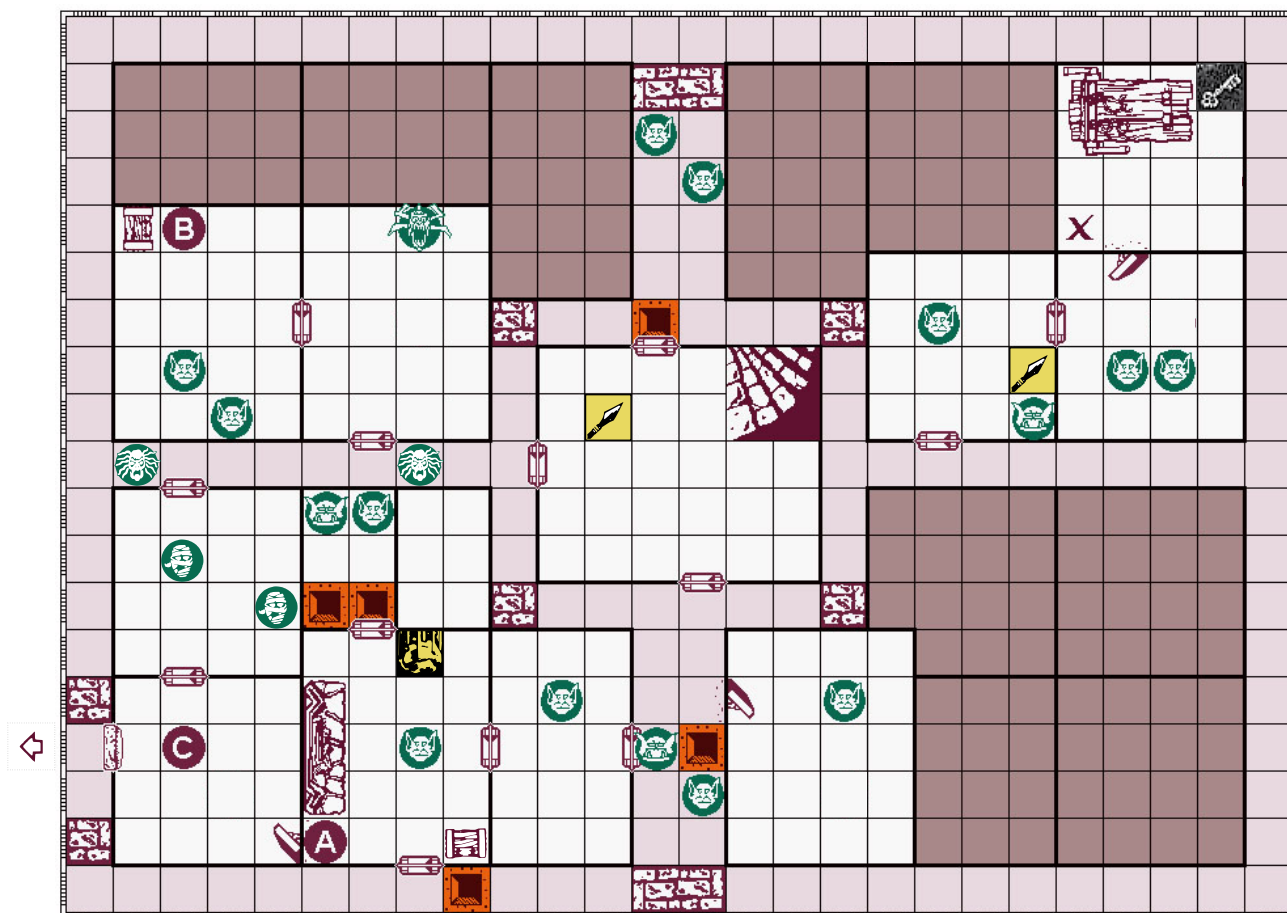
Ich wünsche Euch viel Glück.



Die erste Ebene

Dies ist die erste Ebene. Findet die Stiegen zum Abgang um weiter in Morrigans Verliese vorzudringen. Versucht auch das Studierzimmer der bösen Magierin zu finden, es könnte sich lohnen.

- A:** Die Schatztruhe ist durch eine Falle geschützt, die entschärft werden muss. Anschliessend wird hier ein Heiltrank gefunden, der bis zu 4 Körperkraftpunkte wiederaufbaut.
- B:** Der Schlüssel wird benötigt, um die Türen zum Studierzimmer "D" zu öffnen.
- C:** Im Waffenständer ist eine geheiligte Lanze versteckt.
- D:** Beide Türen lassen sich nur mit dem Schlüssel aus "B" öffnen. Der Zauberer darf hier nach dem Ablegen einer Intelligenzprobe einen Spruch des Giftzaubersets erlernen. Diesen Zauberspruch hat er nur für den Aufenthalt in Morrigans Burg zu Verfügung, danach wird er (zusammen mit den beiden anderen) wieder abgegeben.
- E:** In der Schatztruhe ist eine Spruchrolle versteckt.
- F:** In der Schatztruhe sind 85 Goldmünzen versteckt.



Die zweite Ebene

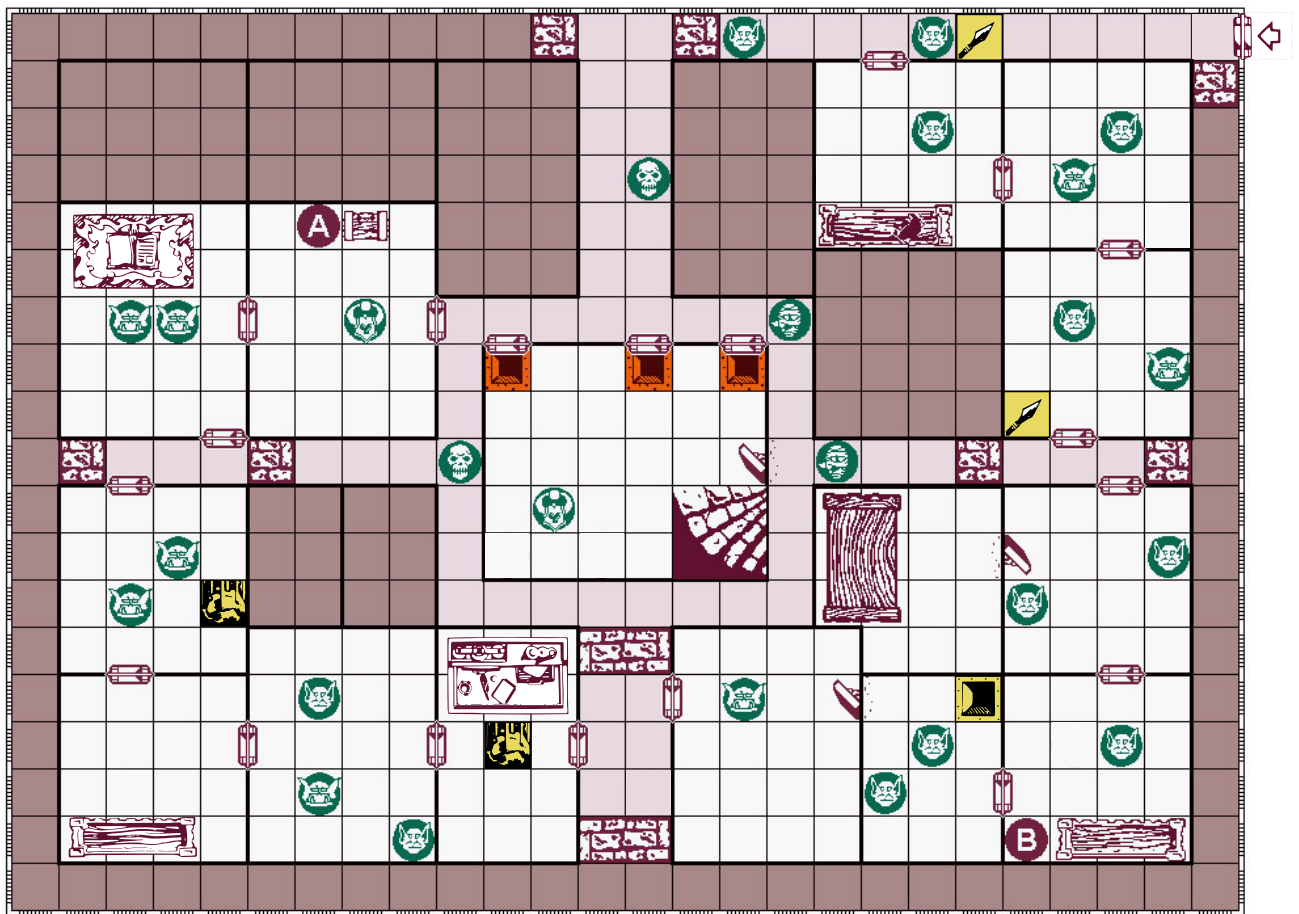
Willkommen in der zweiten Ebene.

Die Tür zur Freiheit ist versperrt. Findet den Ork-Lord Murag, er hat vielleicht etwas, was Ihr brauchen könnt.

- A:** In der Schatztruhe die durch eine zu entschärfende Falle gesichert ist, befindet sich eine Spruchrolle.
- B:** In dieser Truhe befindet sich ein Heiltrank, der bis zu 4 Körperkraftpunkte wiederaufbaut.
- C:** Diese Tür geht nur auf, wenn Lord Murag tot ist, und sein Schlüssel gefunden wird.
- X:** Hier lauert Lord Murag.

Seine Werte sind: Tempo: 10, Angriff: 3, Verteidigung: 4, Intelligenz: 6, Körperkraft 3.

Sobald der Lord tot ist, finden die Helden bei der Suche nach Schätzen einen Schlüssel.

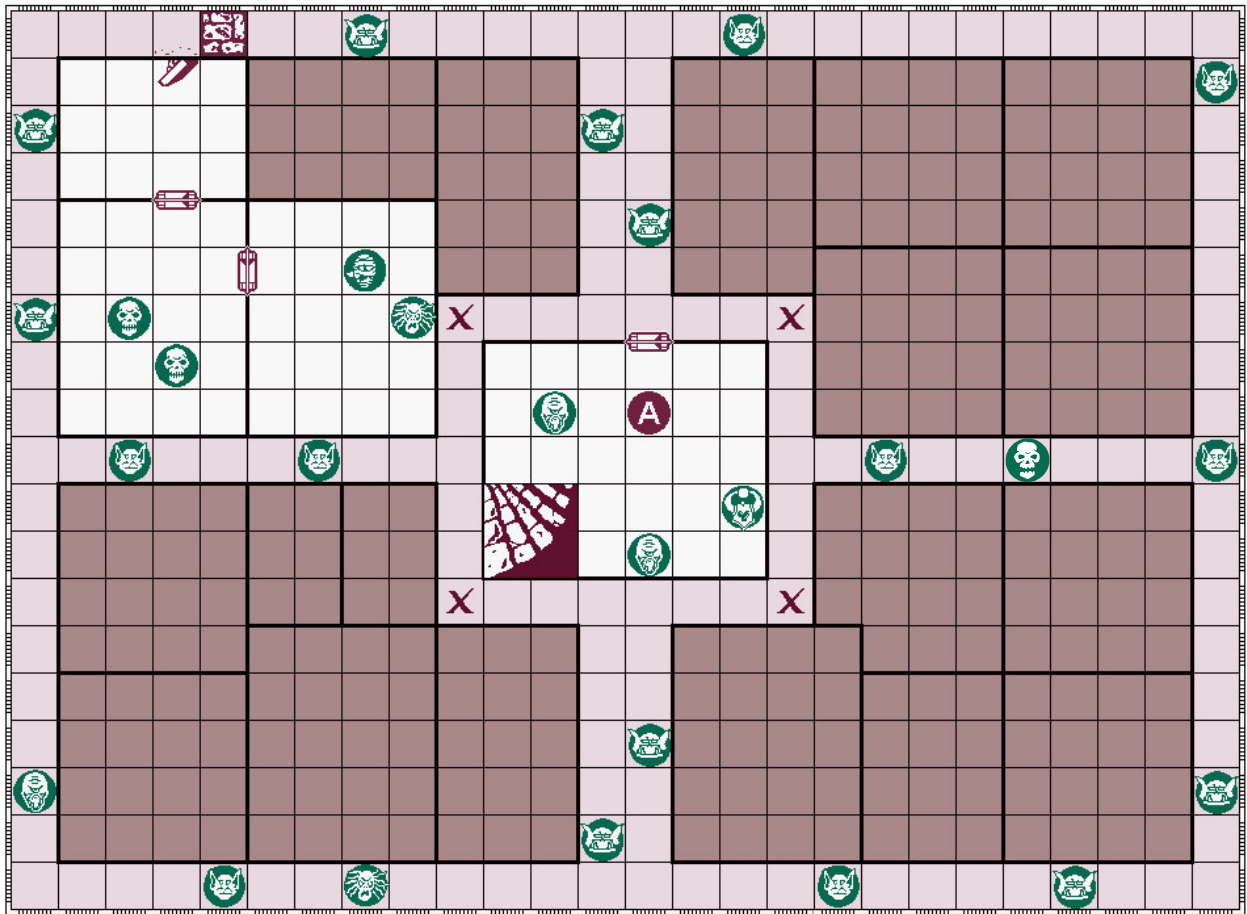


Die dritte Ebene

Mich freut es, daß Ihr es bis hierher geschafft habt, obwohl es bisher noch niemand überlebt hat.

Dies ist Morrigans Labyrinth. Findet den Ausgang.

- A:** In dieser Truhe befindet sich ein Heiltrank, der bis zu 4 Körperkraftpunkte wiederaufbaut
- B:** Sobald der Schrank durchsucht wurde, hören die Helden ein feines Zischen. Jeder Held verliert einen Körperkraftpunkt durch ausströmendes, giftiges Gas. In jeder folgenden Runde, in der sich noch ein Heroe in dem Raum befindet, verliert dieser ebenfalls einen Körperkraftpunkt.

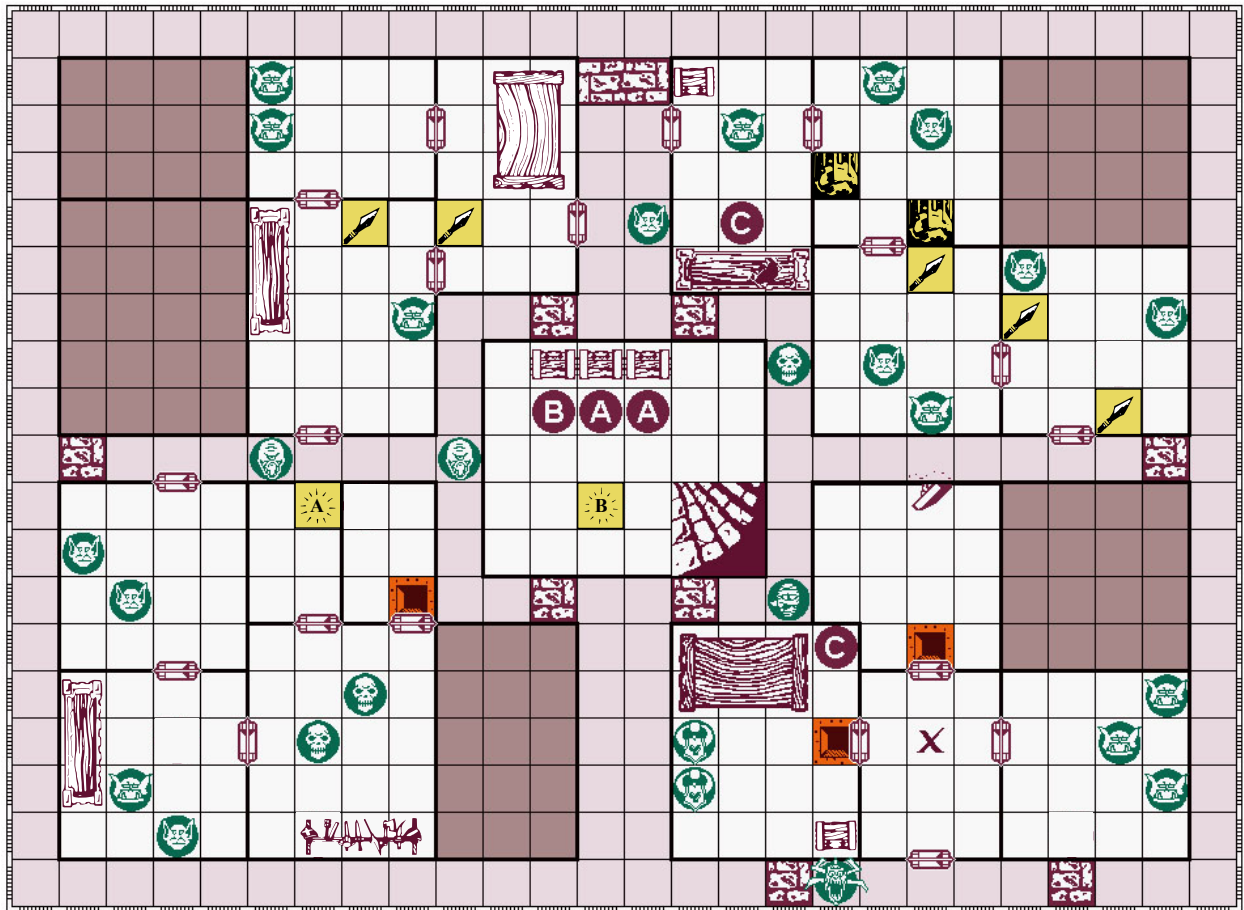


Die vierte Ebene: Die Arena

Willkommen in der Arena. Erst wenn ihr alle Vasallen beseitigt habt, könnt Ihr weiterziehen. Weder Schätze noch Fallen erwarten Euch hier. Nur den Tod könnt Ihr hier finden ...

X: Anfangspunkt der Helden.

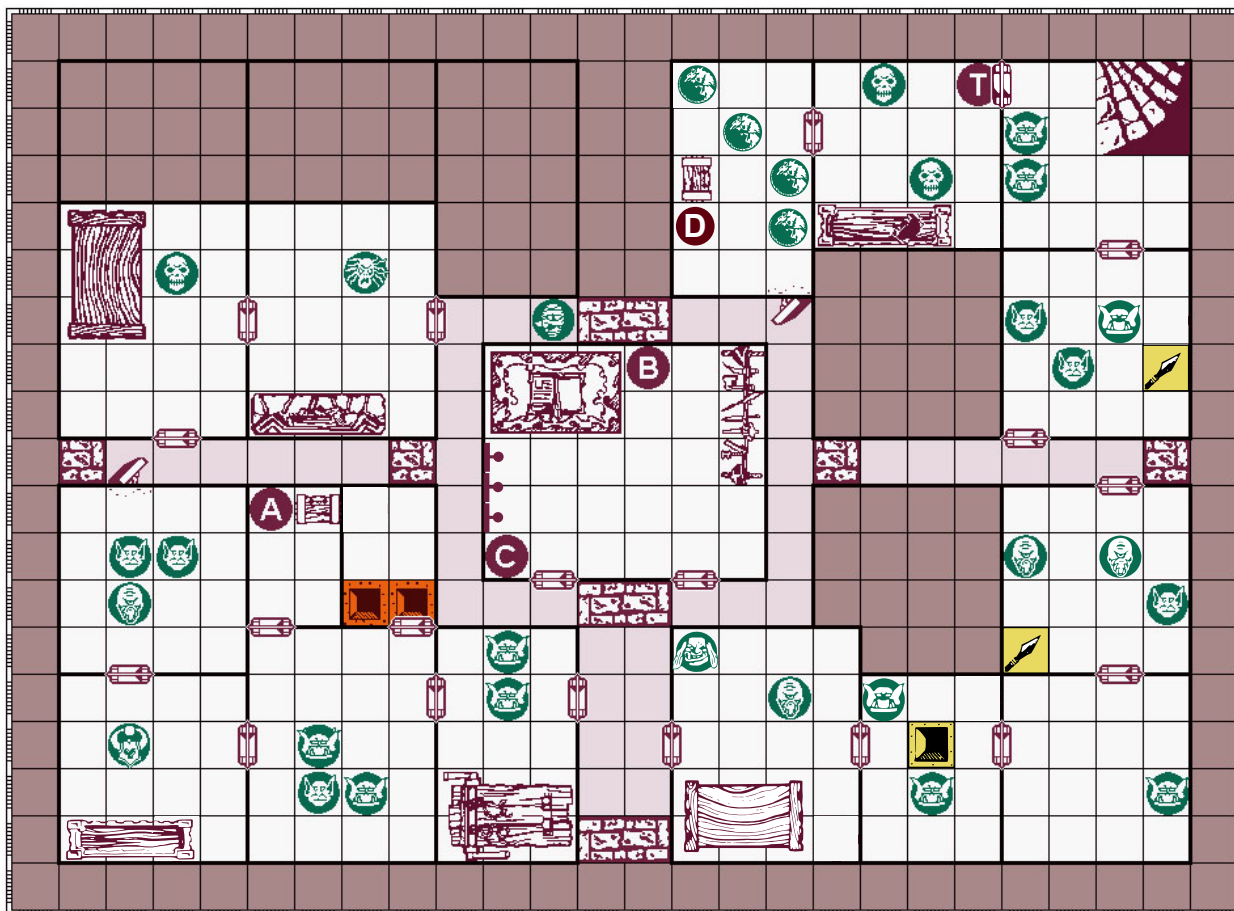
A: Diese Zür öffnet sich erst, wenn alle Monster tot sind.



Die fünfte Ebene: Die Schatzkammer

In dieser Ebene befindet sich die Schatzkammer von Morrigan. Sie ist durch viele tückische Fallen und einer Menge Wachen geschützt. 3 Truhen harren Eurer. Doch wählet klug, denn nur eine Truhe ist, was sie scheint

- X:** Anfangspunkt der Helden.
- A:** Wer diese Truhe öffnet, verliert 1 Körperkraftpunkt und gelangt automatisch in die nächste Ebene. Die Figur wird sofort vom Brett entfernt.
- B:** In dieser Truhe liegen 300 Goldmünzen.
- C:** In diesen Schatztruhen befindet sich ein Heiltrank, der bis zu 4 Körperkraftpunkte wiederaufbaut.



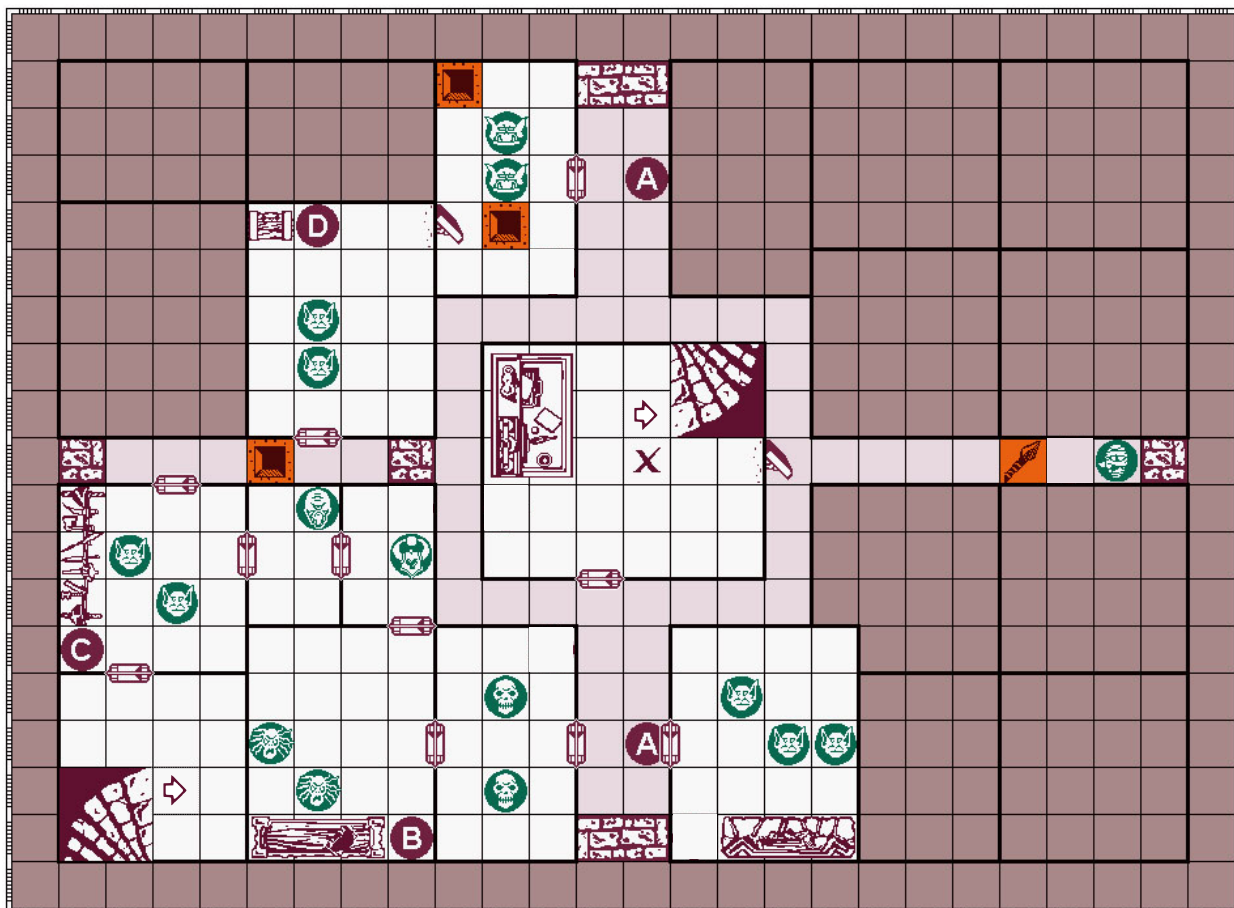
Die sechste Ebene

*„In Vino Veritas“ – Im Wein liegt die Wahrheit. Ein sehr weiser Spruch.
Findet den Kelch gefüllt mit Wein auf Morrigans Altar. Diejenigen die nicht
mit dem Segen des Zauberns gerüstet sind, können hier eine besondere Rüstung
finden. Passt auf. Es könnten Ratten auf Euch lauern...*

Die Tür in der Westwand ("T") ist geschlossen.

Sobald der letzte Heroe durch die Tür in der Südwand geht, schliesst sie sich hinter den Heroen für immer.

- A:** Die Kiste enthält 100 Goldstücke.
- B:** Auf dem Altar steht der Wein. Die Helden bekommen einen Hinweis, das nur eine magisch begabte Person ihn trinken darf. Danach ist die Person dazu in der Lage den zweiten Giftzauber erlernen. Im Waffenregal befindet sich die Schattenrüstung.
- C:** Bei der Suche nach Fallen finden die Heroen ein sonderbares Pult mit 3 Knöpfen. Die Kombination 0-1-0 (oben-unten-oben) öffnet die Tür bei "T".
- D:** Die Schatztruhe im Raum der Skaven enthält ihren Schatz: 2 Dolche, die Schädel und Knochen diverser Heroen und 50 Goldstücke.

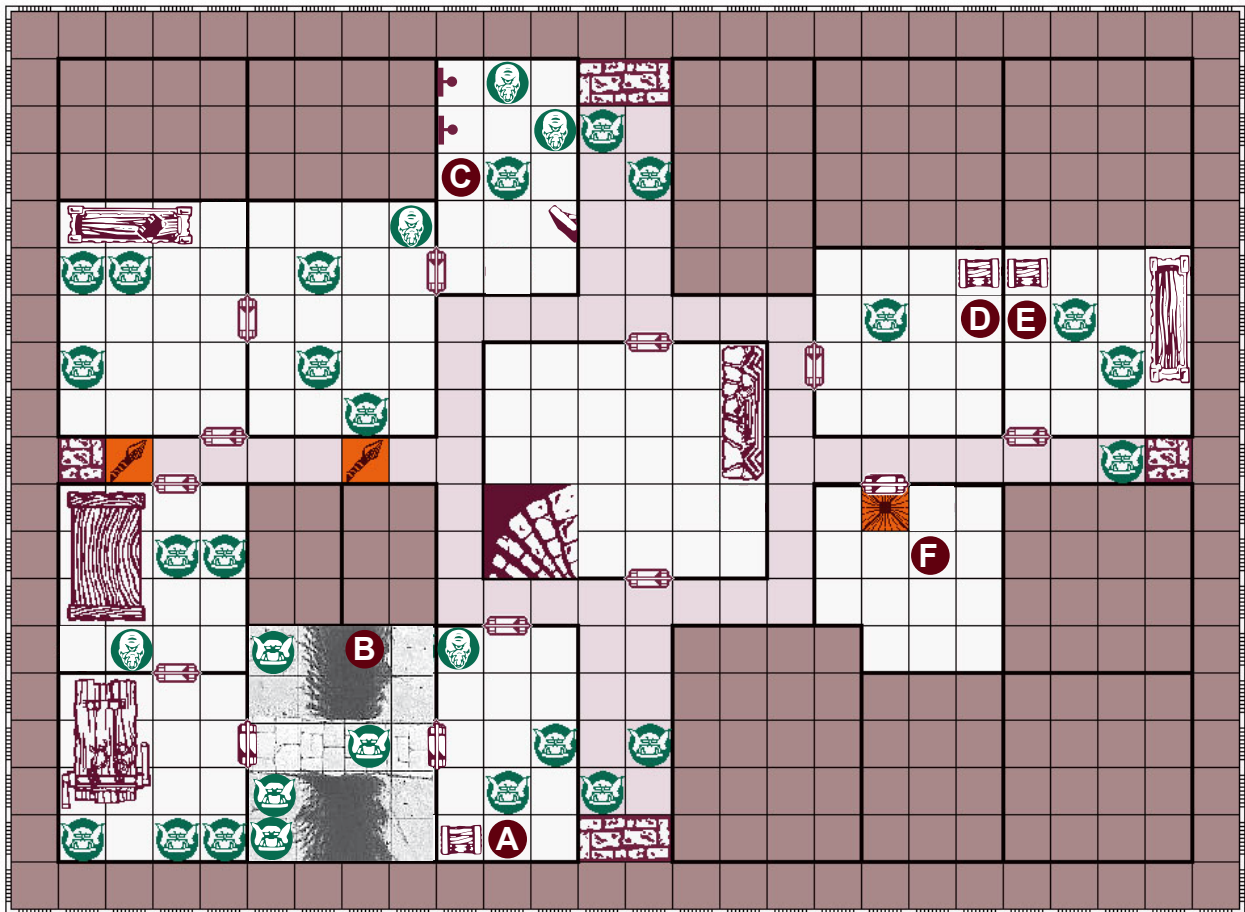


Die siebte Ebene

Abigor, ein mächtiger Dämon haust in dieser Ebene. Er beherrscht die Geister des Feuers. Gegen ihn können keine Feuerzauber angewendet werden. Findet und vernichtet ihn.

Abigor erhält den Zaubersatz "Feuerzauber" des Zauberers.

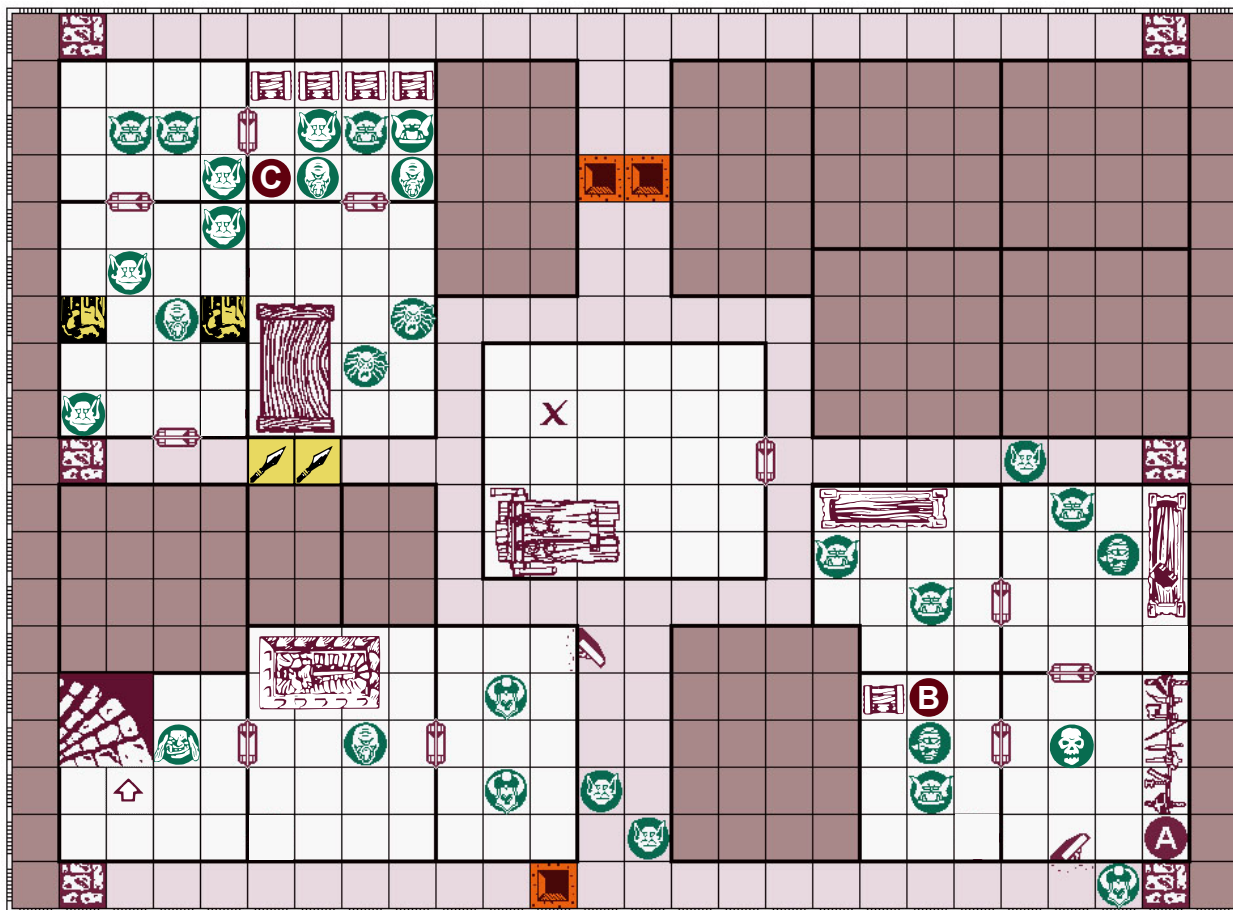
- A:** Sobald der Flur durch die Heroen betreten wird, ist Abigor (X) aktiv und kann den Raum verlassen. Abigor hat folgende Werte:
Tempo: 8, Angriff: 4, Verteidigung: 4, Intelligenz: 6, Körperkraft 3.
Bevor er sein Leben aushaucht, bittet er um Gnade. Sollten die Helden einwilligen, würde er ihnen den 3. Giftzauber verraten. Sie können ihn töten, oder auch nicht, er wird auf jeden Fall versuchen sie zu betrügen.
- B:** Der Schrank enthält eine Giffalle, die dem Suchenden den Verlust von 1 Körperkraftpunkt beibringt. Die Falle kann nicht gefunden werden.
- C:** Im Waffenständer befindet eine Kiste mit 10 Armbrustbolzen.
- D:** Die Truhe enthält zwei Heiltränke, die bis zu 2 verlorene Körperkraftpunkte heilen können.



Die achte Ebene

Nun seid ihr in der Barracke der Orks gelandet. Die Grünhäute haben schon von Eurem Vormarsch gehört und befinden sich in höchster Bereitschaft. Findet den Ausgang zur nächsten Ebene, aber gebt acht! Euch wurde eine tödliche Falle gestellt...

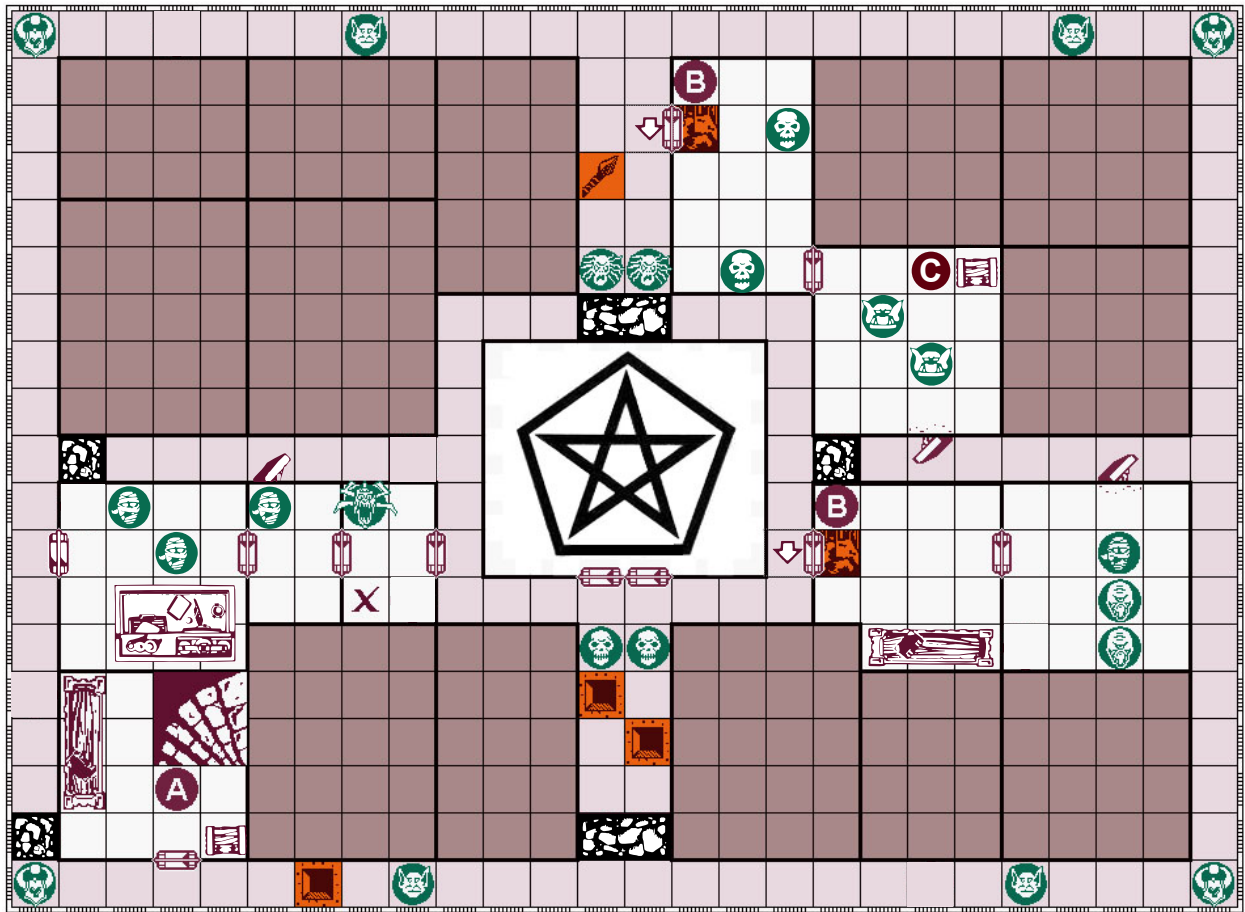
- A:** In der Schatztruhe befinden sich 70 Goldstücke.
- B:** Die Orks sind mit Armbrüsten bewaffnet, die die Heroen mit 2 Kampfwürfeln angreifen.
- C:** Einer der Hebel öffnet die Geheimtürverriegelung der Geheimtür. Der andere öffnet die Tür bei "F".
- D:** In der Schatztruhe befindet sich ein Heiltrank, der bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte heilt.
- E:** In der Schatztruhe befindet sich eine Spruchrolle.
- F:** Sobald der erste Held diesen Raum betritt, klappt der Boden nach unten weg. Die Spielfigur wird vom Brett entfernt. Die anderen Helden müssen wohl oder übel hinterherspringen. Sie landen auf einem übelriechenden Ballen Stroh, umringt von Orks, die ihnen die ganze Ausrüstung und alles Gold abnehmen. Die Zaubersprüche des Zauberers und des Elben sind nun die einzigen Waffen, die die Heroen noch zur Verfügung haben.



Die neunte Ebene: Das Verließ

Ihr schafft es, die Holztür einzutreten und könnt nun aus dem Verließ fliehen, in das Euch die Falle gebracht hat. Ihr seid allerdings ohne Ausrüstung. Auch all das Gold hat man Euch genommen. Findet Eure Ausrüstung und die Treppenstufen um Euch dem Kampf mit Morrigan zu stellen...

- X:** Das Verließ. Hier ist der Startpunkt der Helden.
- A:** Hier liegt Eure Ausrüstung. Das Gold fehlt leider.
- B:** In der Schatzkiste befinden sich zwei Heiltränke, die bis zu 2 verlorene Körperkraftpunkte heilen.
- C:** In diesen Kisten befindet sich das gesamte Gold, daß die Orks den Helden abgenommen haben. Die Kreaturen in dieser Beutekammer sind über den anstehenden Verlust ihrer Beute so wütend, daß sie mit einem Kampfwürfel EXTRA angreifen.



Die letzte Ebene

Dies ist die letzte Ebene. Hier lebt die mächtige Zauberin Morrigan. Sie besitzt alle Zauber der 4 Elemente und hat eine Rüstung, die fast undurchdringbar ist. Findet den heiligen Boden mit dem Zeichen der weissen Magie und weicht Eure Körper, bevor Ihr ihr gegenübertrittet. Ansonsten wird sie Euch vernichten. Aufgrund der starken Magie sind die Elementsprüche des Zauberers und des Alben sowie alle Spruchrollen hier wirkungslos.

- A:** Für jeden Heroen gibt es in der Schatzkiste einen Heiltrank, der 4 verlorene Körperkraftpunkte heilt.
- B:** Diese Fallen werden ausgelöst, sobald der erste Held das dahinterliegende Feld mit dem Pfeil betritt, bzw. überquert. Somit ist der Durchgang für die folgenden Helden versperrt.
- C:** Die Schatztruhe enthält 100 Goldmünzen.
- X:** Morrigan: Tempo: 8, Angriff: 5, Verteidigung: 5, Intelligenz: 10, Körperkraft 4.

Morrigan bekommt **alle** Zaubersprüche bis auf die Giftzauber. Sie verliert sie aber sobald der Zauberer und der Alb den Raum mit dem Drudenfuss betreten. In diesem Moment erhalten sie ihre Zaubersprüche zurück. Morrigan darf Türen öffnen und sich auf dem Spielfeld bewegen. Dann muss sie allerdings für alle Heroen sichtbar auf das Spielbrett gestellt werden.

Raum mit „Pentagram“. Jeder, der nicht in diesem Raum war, kann Morrigan nur mit 1 Kampfwürfel angreifen. Erst nachdem ein Heroe im Pentagram-Raum war, kann er mit seinen nun „geweihten Waffen“ Morrigan normal angreifen. Wenn Morrigan tot ist, dient der Mittelpunkt des Pentagramms als Teleporter nach draussen, in den Vorhof der Burg.