



Audienz im Spiegel

Der hochwohl geborne, aber altersschwache Sir Roland hat die Heroen des Landes an seine Tafel gerufen, um wichtige Geschäfte zu besprechen. Zusammen mit ein paar Landsknechten seit ihr seiner Einladung gefolgt und wartet nun im Besprechungszimmer auf seine Lordschaft. Nach müssigem Warten habt ihr beschlossen, Sir Roland selbst zu suchen. Findet Sir Roland, der sich womöglich im Labyrinth seines Anwesens selbst verlaufen hat ...

Anmerkung für den Bösen: Die mit einem Punkt markierten Türen sind bereits geöffnet, allerdings müssen sie erst wie alle anderen Türen gefunden werden. Wenn die Heroen herausfinden, dass sie in eine Falle geraten sind, sollten sie sich einen anderen Weg nach draussen suchen (I).

Streunendes Monster: In diesem Abenteuer gibt es keine streunenden Monster.

(A) Hier beginnen die Heroen, ihnen zur Seite stehen 1 Armbruster, 1 Pfadfinder, 1 Hellebarder und 1 Fechter

(B) In der Ecke des Raumes liegt Sir Roland - tot. Seinem Zustand zu entnehmen, schon seit längerem

(C) Durch diese Türe glauben die Heroen hereingeführt worden zu sein. Die Türe lässt sich aber nicht öffnen.

(D) Diese Räume sind jeweils mit Spiegeln der Finsternis ausgestattet. Immer wenn der Böse am Spiel ist, muss er einen Tempowürfel werfen, die Augenzahl bestimmt welche Kreaturen jeweils aus den Spiegeln entsteigen: 1 Chaoskrieger, 2 Fimir, 3 Orc, 4 Mumie, 5 Skelett, 6 Goblin. Die Kreaturen beginnen jeweils vor der am nächsten gelegenen Türe mit den Punkten zum Spiegel hin, welche bereits entdeckt wurde. Ein Spiegel kann keine Kreatur hervorbringen, wenn ein Heroe in Sichtweite zum Spiegel steht, oder die Türen mit den Punkten noch nicht entdeckt wurden. Die Spiegel haben eine Körperkraft von 3 Punkten und eine Intelligenz von 5 Punkten. Sie können sich mit 4 Würfeln verteidigen. Die Spiegel können alle Kreaturen im gleichen Raum mit 4 Kampfwürfeln gleichzeitig angreifen; die betroffenen Spieler müssen sich mit Anzahl Intelligenzpunkten wehren. Wer in einem Raum der Spiegel nach Schätzen sucht, findet Edelsteine und Gold aus dem Rahmen des Spiegels. Dazu würfelt er mit einem Tempowürfel und multipliziert die Augenzahl mit 35, soviel beträgt der Goldwert der gesammelten Bruchstücke.

(E) Unter viel Staub verbirgt sich eine Flasche mit einem Heiltrank für 3 verlorene Körperkraftpunkte

(F) Diese Schatzkiste enthält Familienerbstücke von Sir Roland - und diese bleiben in der Kiste

(G) Diese Schatzkiste enthält Gold und Silber im Wert von 430 Goldmünzen

(H) Wer hier nach Schätzen sucht, findet nur Werkzeug für betagte Greise

(I) Durch diese Treppe können die Heroen fliehen

