



Sir Ragnars Wiederkehr

Dem Hof sind Gerüchte zugetragen worden, demnach Günstlinge der dunklen Macht versuchen, den einstigen Widersacher und Gefolgsmann Morcars, Sir Ragnar in die Welt der Lebenden zurückzuholen. Ihr lasst euch von den Spionen des Regenten zu dem Ort führen, wo die dunkle Zeremonie stattfinden soll. Ihr müsst nun die Beschwörer ausfindig zu machen um das Ritual zu verhindern. Nach eurer Rückkehr und Berichterstattung an die Beamten erhält jeder Heroe, der das Abenteuer übersteht 150 Goldmünzen.

Streunendes Monster: Skelett

(A) Das scheint die Ruhestätte Sir Ragnar zu sein, allerdings ist der Sarkophag jetzt leer.

(B) Die Schatzkiste enthält 250 Goldmünzen

(C) Hier sind gerade 4 Anhänger der dunklen Magie an einer Beschwörung. Sie kämpfen nach folgenden Regeln: Angriff, 4 Würfel, Verteidigung 5 Würfel. Körperkraft 1 Punkt, Intelligenz 4 Punkte. Wer hier nach Schätzen sucht findet heraus, dass diese Zeremonie nicht zur Wiederbelebung Sir Ragnars beigetragen hat.

(D) Dies ist ein magischer Brunnen. Wahrscheinlich wird er für die Wiederkehr von Sir Ragnar benötigt. Jeder Heroe der seinen Zug in diesem Raum beendet, darf sich alle seine verlorenen Körperkraftpunkte wieder gutschreiben.

(E) Hier sitzt Sir Ragnar auf seinem Thron und schallt die Heroen Narren. Die Heroen sind zu spät gekommen, die Zeremonie hat bereits stattgefunden. Sir Ragnar kann in diesem Abenteuer nicht bezwungen werden. Jeder Angriff, der die Heroen gegen ihn führen, schlägt fehl. Wenn der Böse das nächste mal am Zug ist, nimmt er Sir Ragnars Figur, öffnet die Geheimtüre und flieht mit ihm durch die Geheimtüre aus dem Raum und lässt ihn aus dem Spiel verschwinden.

(F) Diese Schatzkiste ist mit einer speziellen Falle gesichert, die nicht mit Suchen gefunden werden kann. Wer die Schatzkiste öffnet löst sofort die Schlagfallen im Raum aus. Die Schatzkiste enthält 300 Goldmünzen.

