

# Die Spiegelwelt

## Black Plague

*Wir sind in einer Spiegelwelt gefangen, getrennt von unseren Freunden. Es ist merkwürdig, Dinge passieren hier ohne Vorankündigung, Schlüssel erscheinen auf einmal in unserer Tasche oder aus dem Nichts erscheinen Waffen vor unseren Füßen. Aber noch schlimmer ist die Angst auf einmal an einem anderen, wenn auch ähnlichen Ort zu sein. Wir springen ohne Warnung zwischen den Welten hin und her! Womit haben wir nur diesen Fluch verdient?! Wir müssen schnell einen Ausweg finden.*

### **Ziele:**

- 1) Alle Helden müssen ins Portal gelangen um die Spiegelwelt zu verlassen.

### **Aufbau:**

- 1) **Zwei Welten** - Legt die beiden Spielhälften nebeneinander und lasst einen kleinen Spalt.
- 2) **Zwei Gruppen** - Teilt die Helden in zwei gleichgroße Gruppen und setzt sie an die Startpunkte.
- 3) **Jumper** - Teilt den Überlebenden die Zahlen 1-6 zu. Sollten Ihr weniger Spieler sein bekommen einzelne Helden mehr Zahlen zugewiesen.

### **Sonderregeln:**

- 1) **Von Innen verschlossen** – Die mit einer 1 markierten Türen lassen sich nur von Innen öffnen.
- 2) **Woher kommt meine Kraft?** – Die roten X können für eine Aktion aufgenommen werden. Sie bringen dem Helden, in der anderen Spiegelwelt, mit der geringsten Erfahrung 5EXP.
- 3) **Eben war der Schlüssel noch nicht hier!** – Nachdem Aufsammeln des grünen und blauen X kann die jeweils andere Gruppe die dementsprechende Tür öffnen.
- 4) **Woher kommt der Lärm?** – Die Lärmmarker die von Beginn an auf dem Spielfeld liegen machen keinen Lärm. In diesen Feldern kann man eine Aktion ausgeben um in die andere Spiegelwelt zu schreien. Je Aktion legt man dann einen Lärmmarker, für die Runde, in das Feld der anderen Spiegelwelt.
- 5) **Es regnet Waffen aus dem nichts** – In den Gewölben kann eine Aktion dafür benutzt werden, um eine Gewölbekarte in das andere Verließ zu legen. Jeder Held kann eine Karte erzeugen.
- 6) **Diese Sprünge machen mich verrückt** – Nach jeder Zombiephase wird überprüft ob ein Überlebender die Welt wechselt. Jeder Held wirft einen Würfel bei einer 5 oder 6, wirft er erneut einen Würfel. Wenn die Zahl beim zweiten Wurf eine Zahl von einem Helden der anderen Spiegelwelt ist, tauschen diese Helden die Plätze.
- 7) **Jedem das Seine** - In den Spiegelwelten zählt immer das Gefahrenlevel der jeweiligen Gruppen.



