

Stufe 1 Abenteuer 2

Flucht

- SL stellt Raum A auf. Auf dem Feld mit dem A steht der stärkste Held der SC(Barbar>Kämpfer>Zwerg>Priester). Er hat keine Ausrüstung. Dann wird Raum B aufgestellt.

SL zu stärkstem Held: „Mit pochendem Schädel wachst du wieder in deiner kleinen, dunklen Zelle auf. Schon mehrere Tage lang wirst du von den Monstern in diesem Loch gefangen gehalten. Von Zeit zu Zeit kommt der schreckliche Kerkermeister, ein übler Grottenschrat, und holt dich, um dich zu foltern. Von deinen Gefährten weißt du nichts. Sind es vielleicht ihre Schreie, die du manchmal hörst? ... Vor Wut prügelst du auf alle Wände ein, und siehe da: Ein Stück der alten Zellenmauer stürzt ein.“

- SL legt die Durchbruchsmarkierung aus und stellt Raum C auf

Mission: „Befreie alle noch lebenden Mitgefangenen, und flieh mit ihnen aus den Höhlen.“

Der **Schatzkartenstapel** besteht aus den **Waffen**, **Gegenständen**, **Tränken** und **Hinterhalten** der **Stufe 1**. Er enthält jedoch nicht die *Startausrüstung aller Helden* und auch nicht das *gequälte Schwert der Sklaverei* und den *Heiltrank für leichte Wunden*.

Fallen:

- Fallgrube: wie bekannt
- Pfeilfalle: Held verliert 2 gelbe Würfel an TP.



Raum A: Hier ist der Startraum für den stärksten Helden. Die Zellentür ist verschlossen und kann nur mit dem Zellschlüssel geöffnet werden.

Raum B: Dies ist der Hauptraum des Gefängnisses und gleichzeitig die Folterkammer. Die Türen zu den 8 kleinen Zellenräumen können nur mit dem Zellschlüssel geöffnet werden.

Raum C: In den Truhen liegen das *gequälte Schwert der Sklaverei* und ein *Heiltrank für leichte Wunden*.

Raum D: In der Truhe liegt der Zellschlüssel.

Räume E: In diesen Räumen ist jeweils einer der anderen Helden, auch von seiner Ausrüstung beraubt. Bevor die Tür zu einem dieser Räume geöffnet wird, müssen die anderen Helden eine Initiativekarte ziehen. Derjenige Held mit der höchsten Zahl befindet sich dann in diesem Raum. Danach wird der Held in den Raum gestellt und die normale Initiativereihenfolge bestimmt.

Räume F: In diesem Zellen befinden sich die untoten Skelette von zu Tode gefolterten Gefangenen. Sie greifen zuerst den Kerkermeister an. Nur wenn der Weg zu ihm von einem Helden versperrt ist, greifen sie auch den Helden an. Wenn der Kerkermeister tot ist, greifen die Skelette die Helden an.

Raum G: In dem Schrank liegt die *Startausrüstung* der Helden. Es kostet eine Aktion, einen Gegenstand heraus zu nehmen. Jeder kann sich nehmen, was er will.

Raum H: Die Gnolle in diesem Raum haben die Bierfässer geleert und sind total besoffen. Sie kämpfen nach folgenden Regeln: RK 2, Bewegung 2, TP 4, Nahkampfangriff: 1 lila + 1 gelber Würfel, kein Fernkampf. Vor jeder Aktion muß ein Gnoll einen Sternwürfel werfen. Fällt ein Stern so kann er die Aktion nicht ausführen.

Raum I: In dem Waffenregal steht eine *leichte Armbrust*.

Die Helden gewinnen, wenn alle Helden befreit worden sind und die Überlebenden das Außengelände erreichen.

„Ihr verlaßt die stinkenden Höhlen und erreicht allesamt den rettenden Wald. Eure Flucht aus dem dunklen Gefängnis war eine kühne und heldenhafte Tat.“