



# Die Flucht

By Torsten Winkelsträter

## Quest Background

Das Dorf eurer Eltern wurde vor ein paar Wochen von einer Horde Tiernmenschen unter dem Kommando eines Hexenmeisters, der ständig etwas von "Hach-Ga braucht Opfer" schrie überfallen. Und was noch schlimmer ist: Ihr wurdet dabei verschleppt und wart vermutlich als Opfer vorgesehen, doch zu eurem Glück waren die Tiernmenschen in der Bewachung fahrlässig, und so seit ihr ihnen mit ein paar Waffen entkommen.

Auf der Flucht vor den Verfolgern habt ihr euch gestern in einer Höhle versteckt. Dummerweise wart ihr scheinbar nicht vorsichtig genug und habt Spuren hinterlassen, so dass ihr am frühen Morgen hört, wie sich die Tiernmenschen nähern. Ihr beschließt, die hinteren Gänge zu erforschen bevor ihr euch falls nötig dem letzten Gefecht stellt.

## Quest Goals

Findet den Ausgang und entkommt den Tiernmenschen! Dazu habt ihr 5 Questmarker zur Verfügung, die euch nicht ausgehen sollten...

Nach der fünften Runde darf der Overlord zwei Tiernmenschen umsonst auf den ersten zwei Feldern des Höhleneingangs aufstellen. Nach jeweils 3 Runden kommen wieder zwei Tiernmenschen an der gleichen Stelle nach, es ist also Eile geboten!

Die Glyphen haben keine Funktion, außer als Respawn-Punkt für gestorbene Helden zu dienen (und natürlich Questpunkte zu geben). Die Goldhaufen bringen nur 50 Gold/Spieler und genaugenommen als Einzelszenario gespielt garnichts. Also Kampagne abwarten :)

## Der Höhleneingang

Dieser Gang führt an einem Tunnel voller Spinnweben vorbei und endet im Norden an einem Geröllhaufen, der sich bestimmt bewegen lässt.

Die Türen stellen den Geröllhaufen bzw. Spinnweben dar. Sind sie einmal geöffnet, können sie nicht mehr geschlossen werden.

## Die Kaverne

Ihr betretet eine sehr hohe Höhle in der ihr deutlich spürt, dass es einige leider sehr enge Schächte zur Oberfläche gibt. Leider nutzen das ein paar Rasierklingenflügler, die hier ihr Nest aufgeschlagen haben und scheinbar nicht viel von Störungen halten.

**Wenn einer der Helden Sichtkontakt zur Tür im Nordosten hat:**

Vor euch befindet sich eine in Stein gearbeitete Tür, die schon ziemlich vom Zahn der Zeit angegriffen wurde.

## Die große Höhle

In dieser Höhle leben offensichtlich Spinnen. Nach Süden und Osten gehen noch dichter spinnwebenverhangene Gänge ab, im Norden ist allerdings eine in Stein gearbeitete, scheinbar ziemlich alte Tür zu sehen.

Die beiden Räume werden nicht durch Wandstücke geteilt sondern besitzen eine gemeinsame "Grenze" von 6 Feldern! Außerdem behindern die Spinnweben die Bewegung, so dass jeder Spieler 1 BP weniger zur Verfügung hat (ggf. NACH der Verdopplung durch Rennen).

## Das Spinnennest

Die Netze werden immer dichter, aber ihr seid sicher irgendwo da hinten was glänzen gesehen zu haben...

Hier verlieren die Spieler 1 von ihrem Bewegungswert sobald sie auch nur ein Felde in diesem Bereich betreten.

## Der Ausgang

Ihr betretet einen uralten Raum, den bestimmt seit Jahrhunderten niemand mehr gesehen hat. Doch die Knochen, die auf dem Boden verteilt lagen bewegen sich und es erheben sich immer mehr furchterregende Skelette. Im Osten erspäht ihr eine Treppe, die nach oben führt, vielleicht ist dies der Weg in die Sicherheit?!

Die Skelette sind uralte Wächter und besitzen +1Rüstung und +3 Leben gegenüber den "normalen" Werten. Falls zu Beginn einer Aktivierung eines Skeletts ein Monster näher an diesem steht als der nächste Held, greift das Skelett dieses an. Jede Runde erhebt sich ein neues Skelett mit den verbesserten Werten möglichst weit im Norden des Raumes.

**sobald der letzte Held die Treppe benutzt hat (kostet 1 BP):**

Von unten hört ihr Kampfgeräusche als Tiernmenschen und Skelette gegeneinander kämpfen, aber die Treppe kommt niemand herauf und so habt ihr Zeit, euch auszuruhen, um euch dann gestärkt der ungewöhnlichen Umgebung zu widmen.

## Die Truhen

Die Zahl der gefundenen Schätze ist unabhängig von der Spielerzahl (2 Schätze heißt also nur der öffnende Spieler bekommt 2 Schätze)!

Kupfer 1: 2 Questmarker, 2 Schätze, 100 Gold  
Kupfer 2: 3 Schätze, 2 Flüche, 50 Gold  
Kupfer 3: 2 Schätze, 1 Fluch