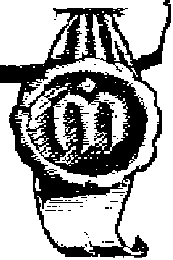


## Der Höllenschlund

*Nachdem ihr dem Hexer Waxor das Handwerk gelegt habt, erkennt ihr schnell, dass die Katakomben zu einem Höllenschlund führen. Wahrscheinlich hat Waxor auch von dort die Zutaten für seine Seuche her. Ihr müsst den Höllenschlund auf jeden Fall schliessen. Bleibt er offen könnten noch schlimmere Plagen als die Seuche aus ihm entweichen. Sucht zuerst nach einer Möglichkeit den Schlund zu schliessen, bevor ihr in seine Nähe gelangt.*

Dies ist die Fortsetzung von "Das Dorf der Verdammten" und wird direkt danach gespielt. Die Heroen erhalten wieder die volle Lebenskraft und Intelligenzpunkte zurück. Zaubernde Heroen können ihre Zauber wieder erneuern, allerdings müssen es die selben Zauber wie beim vorhergehenden Abenteuer sein.



**Streunendes Monster:** In diesem Abenteuer gibt es keine streunende Monster. Jeder Heroe mit Ausnahme des Elfen, der trotzdem die betreffende Karte zieht, muss einen Kampfwürfel werfen. Wirft er einen Totenschädel so dringen die giftigen Dämpfe des Schlunds so tief in seinen Geist ein dass er einen Intelligenzpunkt verliert. Wirft er einen runden Schild so wird ihm Übel und er muss eine Runde aussetzen. Während dieser Zeit kann er sich mit 1 Kampfwürfel verteidigen. Wer keine Intelligenzpunkte mehr übrig hat, bleibt bewusstlos liegen und kann nach der Schliessung des Schlunds geborgen werden.

Das von Sir DeForest auf Zombies ausgesetzte Kopfgeld von 15 Goldmünzen gilt auch in diesem Abenteuer.

(A) Dies ist eine Alchimistenwerkstatt

(B) Wer hier nach Schätzen sucht findet einige Arbeitsnotizen die Waxor über über den Höllenschlund verfasst hat. Die Heroen können mit Hilfe der Notizen in der Alchimistenwerkstatt versuchen den Trank zu brauen, der den Schlund schliessen lässt. Heroen mit vier und mehr Intelligenzpunkten müssen einen Kampfwürfel werfen, werfen Sie einen Totenschädel so ist der Trank richtig geraten. Heroen mit weniger als 4 Intelligenzpunkten werfen ebenfalls einen Kampfwürfel, wird allerdings kein Totenschädel geworfen, so verliert der betreffende Heroe einen Körperkraftpunkt, ansonsten gelingt die Zubereitung des Trankes. Wenn die Entwicklung des Trankes positiv verlaufen ist, kann der betreffende Heroe ihn über den Schlund ausschütten.

(C) Das ist der Höllenschlund. Die Hitze und der Gestank nach Schwefel, Russ und Säure sind fast unerträglich.

Wenn der Höllenschlund von den Heroen entdeckt worden ist, kann der Böse in jeder Runde ein Skelett aus dem Schlund steigen lassen.

Wenn der Schlund trockengelegt ist, wird die Bodenabdeckung und der Lavastrom entfernt.

(D) Neben Pergamenten und Büchern befinden sich auch zwei Phiolen mit Heiltränken, die jeweils bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte heilen können. Der Finder notiert sich den Fund auf seinem Persönlichkeitspass.

(E) In diesen zwei Schatzkisten sind 170 Goldmünzen

(F) Dieser Lavastrom ist ein Abfluss des Höllenschlund. Er kann nicht überquert werden.

(G) Wer hier nach Schätzen sucht findet 100 Goldmünzen in Bar und teure Stoffe im Wert von 150 Goldmünzen.

(H) Diese Schatzkisten sind Fallen. Wer Sie öffnet ohne vorher nach Fallen zu fragen löst ungewollt eine äzende Flüssigkeit im Schlossmechanismus und erleidet einen Schaden von einem Punkt Körperkraft.