

Die Schwarze Sichel

oder die Grotten des Schweigens.
Ein Solo-Abenteuer

ERFAHRUNGSSTUFEN

1-4

ABENTEUER 14



Droemer
Knaur®

Avenger

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Solo-Abenteuer

Die Schwarze Sichel

Die Schwarze Sichel
oder
die Grotten des Schweigens

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knaur®



Die Schwarze Sichel

von Frank Pfeifer

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 1-4
für 1 Helden
ab 14 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Jochen Fortmann

Die schwarze Sichel

von Jochen Fortmann

Illustrationen von Jochen Fortmann

© 1985 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Claus D. Biswanger
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30025-7

Inhalt

Einführung	7
Vorwort	9
Hintergrund	11
Das Abenteuer	13
Schluß	57
Die Schwarze Sichel zum Ausschneiden . .	59
Ende	61
Ausklang	63

Einführung

Das Schwarze Auge ist ein Fantasie-Rollenspiel. Dieses neue Rollenspiel-System ist Anfang der achtziger Jahre entstanden und im Jahre 1984 erstmals veröffentlicht worden.

Erfahrene Rollenspiel-Experten haben **Das Schwarze Auge** entwickelt. Da die Gattung der Rollenspiele in Europa noch kaum bekannt war, wurde zunächst ein einfaches Regelsystem geschaffen, das Rollenspiel-Anfängern einen problemlosen Einstieg in diese neue Spiegattung ermöglicht.

Diese einfachen Grundregeln des **Schwarzen Auges** sind im *Abenteuer-Basis-Spiel* enthalten. In dieser Schachtel haben wir alles zusammengefaßt, was Sie benötigen, um das Rollenspiel **Das Schwarze Auge** kennen- und spielen zu lernen; sowohl als Held als auch als Meister des Schwarzen Auges.

Für alle Schwarze-Auge-Spieler, die von ihrem System nun mehr erwarten, ein intensiveres Spielerlebnis suchen, steht das *Abenteuer-Ausbau-Spiel* zur Verfügung. Dieses Ausbau-Spiel enthält eine Fülle von Zusatzregeln und Regelerweiterungen, die alle so angelegt sind, daß sie schon von der ersten Erfahrungsstufe an eingesetzt werden können – wenn die Spieler das wollen. Natürlich ist es günstiger, die zusätzlichen Regeln erst bei Spielern höherer Erfahrungsstufen zu verwenden. Die neuen Regeln sind auch so angelegt, daß sie sowohl einzeln als auch in beliebiger Kombination in das Spiel einfließen können – je nach Wunsch der Spieler und nach den Möglichkeiten des Meisters.

Das *Abenteuer-Ausbau-Spiel* enthält weiter eine große vierfarbige Landkarte Aventuriens und ein Buch, in dem dieser Kontinent ausführlich dargestellt und beschrieben ist.

Neben diesen beiden Regel-Sets gibt es eine Zubehör-Schachtel – die *Werkzeuge des Meisters* –, deren Inhalt das dreidimensionale Rollenspiel ermöglicht. Mehr als 120 Helden- und Monsterfiguren können auf Bodenplänen ins Spiel gebracht werden und jede nur denkbare Spielsituation optisch verdeutlichen.

An weiterem Zubehör gibt es noch die *Würfel des Schicksals* und einen *Zusatzblock* mit den Schwarze-Auge-Formularen.

Die Reihe der Abenteuer-Bücher zum **Schwarzen Auge** wird ständig ausgebaut. Alle Abenteuer-Bücher sind auf der Titelseite deutlich gekennzeichnet: Für welche Erfahrungsstufen ist dieses Abenteuer gedacht, und wie viele Spieler können sich beteiligen? Als weitere Unterscheidung haben wir zwei Kennfarben eingeführt: ein blaues Dreieck und ein gelbes Dreieck. Alle Abenteuer-Bücher mit dem blauen Dreieck sind für die Regeln des *Abenteuer-Basis-Spiels* gedacht. Die Abenteuer mit dem gelben Dreieck sind für die zusätzlichen Regeln des *Abenteuer-Ausbau-Spiels* vorgesehen. Das heißt, diese Abenteuer enthalten bereits alle Angaben, die durch die Regelerweiterungen notwendig werden. Natürlich können die Ausbau-Abenteuer auch mit den Basis-Regeln gespielt werden, die nicht benötigten Angaben läßt man dann einfach weg. Umgekehrt ist es auch möglich, die Basis-Abenteuer mit den Ausbau-Regeln zu spielen – der Meister muß sich dann nur die benötigten Werte zusammensuchen, zum Teil kann er sie auch selbst entwickeln.

Sie sehen, **Das Schwarze Auge** ist ein offenes Spielsystem. Alle Neuauflagen werden überarbeitet und verbessert; viele Anregungen und Vorschläge von begeisterten Spielern haben uns diese Arbeit erleichtert. Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich für die aktive Mitarbeit bedanken.

Auch weiterhin hoffen wir auf die Mitarbeit aller begeisterten Schwarze-Auge-Spieler.

Wir wünschen Ihnen nun mit dem **Schwarzen Auge** viel Vergnügen.

Sollten Sie Fragen zu unserem Spiel haben oder regelmäßig über Neuerscheinungen informiert werden wollen, so schreiben Sie uns bitte:

Das Schwarze Auge

Postfach 1165, D-8057 Eching

Vorwort

Die Schwarze Sichel ist ein Solo-Abenteuer für Helden der Stufen 1–4. Gespielt wird nach den *Basis-Regeln*, nur Abenteurer, Krieger, Streuner und Zwerge sind zu dem Abenteuer zugelassen. In der Schwarzen Sichel wird eine neue Spieltechnik eingeführt: Die Aktionen des Helden bewirken einige permanente Veränderungen im Spielgeschehen. Wenn der Held z. B. einen Ohrenkneifer zertritt, so wird er ihm nicht noch einmal begegnen, auch wenn er noch einmal in die Behausung der Kreatur eindringt. Sobald Sie eine solche permanente Veränderung bewirkt haben, werden Sie im Text aufgefordert, eins oder mehrere runde Felder ○ in bestimmten Abschnitten anzukreuzen. Halten Sie sich bitte an diese Anweisungen. Im Abenteuer werden gelegentlich Waldelfen-Zaubersprüche angewendet. Für diejenigen Spieler, die nicht im Besitz der DSA-Ausbauregeln sind, haben wird die 7 Zaubersprüche der Waldelfen hier in knapper Form zusammengefaßt:

I Nebelfeld

Waldelfen können mit diesem Spruch ungefähr 200 Kubikmeter völlig undurchsichtigen Nebels entstehen lassen. (*Kosten: 10 ASP, Reichweite: 50 Meter im Umkreis.*)

II Lebewesen erspüren

Mit diesem Spruch können Waldelfen jedes über 20 cm große Lebewesen im Umkreis von 30 Metern aufspüren. (*Kosten: 5 ASP*)

III Bewegung beschleunigen und verlangsamen

Mit dieser Formel kann die Geschwindigkeit eines beliebigen Wesens verdoppelt oder halbiert werden.

AT- und PA-Werte eines so verzauberten Wesens erhöhen oder verringern sich um 2 Punkte. (*Kosten 4 ASP pro Lebewesen.*)

IV Pflanzen beherrschen

Mit diesem Zauberspruch ist der Waldelf in der Lage, direkt auf Pflanzen einzuwirken, z. B. ihr Wachstum zu beschleunigen. (*Kosten: 12 ASP*)

V Freundschaft mit Tieren und Pflanzen

Alle Tiere und Pflanzen im Umkreis von 100 Metern reagieren freundlich auf den Anwender des Spruches. (*Kosten: 9 ASP*)

VI Augentrug

Hiermit kann der Waldelf eine fast perfekte Tarnung für sich selbst bewirken. (*Kosten: 5 ASP*)

VII Fallen finden

Wenn dieser Spruch gelingt, kann der Waldelf alle natürlichen und künstlichen Fallen in seiner näheren Umgebung aufspüren. (*Reichweite: 20 Meter, Kosten: 7 ASP*)

Wenn im Abenteuer ein Elfenzauber verwendet wird, ist im Text nur seine römische Kennzahl (I–VII) angegeben. Schlagen Sie dann bitte das Vorwort auf und schauen Sie hier nach, was der Spruch bewirken kann.

Damit ist alles gesagt, was Sie für das folgende Abenteuer wissen müssen. Wenn Sie endlich in die Geschichte einsteigen wollen, dann lesen Sie jetzt den »Hintergrund«!

Auf der Seite 59 gibt es etwas zum Ausschneiden: Die Schwarze Sichel persönlich.

Hintergrund

Die Abenddämmerung eines langen Reisetages ist angebrochen. Die Vögel besingen den verklingenden Schein von Praios Sonnenflug, und der Wald sinnt auf die Nacht.

Schon früh morgens sind Sie aufgebrochen und durch das schwarze Sichelgebirge gewandert, haben Höhenzug um Höhenzug hinter sich gelassen, manch feuchtes Tal durchstreift und hoffen jetzt, das Waldgasthaus »Zur Mondsichel« noch vor Einbruch der Dunkelheit zu erreichen. Ein Freund erwartet Sie dort und ein Abenteuer, »denn«, so hieß es in seiner Nachricht, »ich habe eine tolle Geschichte herausgefunden und würde gerne mit dir und ein paar Freunden, die ich im selben Gasthaus erwarte, dieser Sache nachgehen. Aus Geheimhaltungsgründen will ich sie dir aber erst dort verraten ...« Neugierig und abenteuerlustig, wie Sie nun mal sind, haben Sie Ihren Rucksack gepackt und sich auf den Weg gemacht, der Sie in die Schwarze Sichel führte, ein urwüchsiges Gebirge im aventurischen Mittelland. Die tiefen Täler und die zugigen Pässe sind zwar nicht völlig vereinsamt, aber sie liegen doch ziemlich

abseits vom hektischen Treiben des kaiserlichen Mittellands. Sie sind unterwegs wenig Menschen begegnet, zum Glück waren einige Einheimische darunter, die Ihnen den Weg zur Waldschenke beschreiben konnten. Vor einer Wegstunde ist Ihnen auch der unglückliche Schweinehirt Jaschel begegnet. »Die schönste, warum die schönste ausgerechnet!« seufzte er immerzu, und als Sie ihn nach dem Grund für seinen Liebeskummer fragten, heulte er: »Rosa, meine allerschönste Sau, ist davongelaufen, ausgerechnet die schönste. Gut und gern ihre zwanzig Silbertaler wäre sie wert gewesen. Warum gerade Rosa ...?« Sie versprachen, nach Rosa Ausschau zu halten und erfuhren noch, bevor Sie sich von Jaschel trennten, daß die Schenke geradewegs auf dem Hauptweg zu erreichen ist, auf dem Sie sich jetzt bewegen. Nun sind Sie ein Stück gegangen und kommen an einem Seitenweg vorbei, der vom Hauptweg abzweigt.

Sie können diesen wählen, dann lesen Sie bei Abschnitt **23** weiter, oder auf dem Hauptweg bleiben und Abschnitt **42** lesen.

Das Abenteuer

1

»Ich freue mich. Man nennt mich Kimsa Twilli. Laß uns nun unsere Ausrüstung vergleichen.« Er zeigt Ihnen seinen Ranzen, in dem sich Proviant, ein fünfzig Meter langes, dünnes Seil, eine wasserdichte Laterne, drei Pechfackeln, Feuerstein und Stahl, Zunder, eine Flasche Lampenöl und Angelzeug befinden. Einen Wasserschlauch hat er umgehängt. Außerdem trägt er am Gürtel eine geheimnisvolle Lederbörse und einen Dolch. Seine eigentliche Waffe ist jedoch ein Bogen, den er meisterlich zu spannen versteht.

Wenn Sie sich jetzt mit dem Waldelf in das Versteck des Alchimisten begeben, werden Sie stets Anweisungen zum Führen dieser Figur erhalten. Der Elf wird auf jeden Fall nie an Nahkämpfen teilnehmen. Seinen gewaltigen, zielsicheren Schuß (seine Geschicklichkeit beträgt 18), können Sie jedoch immer einsetzen, solange er Pfeile hat (im Köcher 16). Außerdem verfügt Kimsa natürlich über die Waldelfenmagie, zu deren Einsatz Sie in der besonderen Situation Hinweise erhalten. Seine Astralenergie beträgt zur Zeit 22 Astralpunkte. Für Ihre nun geschlossene Freundschaft erhalten Sie Vertrauenspunkte, die den Grad der Intensität Ihrer Beziehung angeben. Alle Helden, außer den zwergischen, erhalten drei Vertrauenspunkte, Zwerge nur zwei (seine Skepsis diesen gegenüber konnte Kimsa noch nicht ganz überwinden).

Als Sie Ihre Sachen einpacken, bemerken Sie, wie Kimsa mit einer durchlöcherten Schachtel zu flüstern anfängt. Darauf angesprochen meint er, darin sei Godot, ein Maulwurf, dem er die linke Schaufelhand geheilt habe und der ihn auf seiner Reise begleite. Er habe ihm mitgeteilt, wer Sie seien, und daß es nun unter die Erde gehe. Dann ergreift er eine Tanne an zwei Ästen und windet sie langsam um eine halbe Drehung. In diesem Moment schiebt sich eine mit Moostepich getarnte Steinplatte zur Seite und legt ein dunkles Loch frei. Eine Leiter führt hinab. Kimsa entzündet die Laterne und will hinuntersteigen, da rufen Sie, »Halt, was ist mit dem Waldschrat? Wird er nicht zurückkommen und uns einsperren?«

Kimsa klettert wieder aus dem Loch. »Wir Waldelfen kennen einen sicheren Abwehrzauber gegen Waldschrate.« Er legt fünf lange Äste im Kreis um das Loch und die Tanne. »Jetzt können wir gefahrlos hinuntersteigen. Unten angelangt erhellt die Laterne einen viereckigen gemauerten Raum. Im Westen ist eine Tür, eine Treppe führt nach Norden hinab, ein Loch klafft in der Südwand und vor der Ostwand sind sieben Seile gespannt.

In diesem Augenblick erscheint oben im Einstieg die Fratze des Waldschrats. »Hier kommt ihr nicht mehr raus!« schallt es, und schon schiebt sich die Öffnung zu, noch bevor Sie hochklettern konnten.

Sie sehen Kimsa vorwurfsvoll an. »Ich habe dich belogen«, sagt er, »in Wahrheit kenne ich keine Abwehrzauber gegen Waldschrate. Ich hatte nur Angst, du könntest es dir überlegen und nicht mitkommen.« Überlegen Sie sich nach dieser Eröffnung, ob Sie die Vertrauenspunkte zwischen Kimsa und Ihnen nicht Ihrerseits etwas reduzieren.

Wollen Sie anhand der sieben gespannten Seile untersuchen, ob sich mit ihnen die Luke öffnen läßt, dann lesen Sie Abschnitt 168. Wenn Sie mit den Nachforschungen nach dem Alchimistenschatz beginnen wollen, dann fangen Sie am besten mit der Tür an (Abschnitt 118).

2

Der Gang ist völlig verschüttet. Gehen Sie wieder zurück in den Raum vor der Schatzkammer (Abschnitt 246).

3

Der Kampf mit der Höhlenspinne:

Ein riesiger achtarmiger Schatten taucht über dem Netz auf und geschwind hat der wachsame Kimsa



angelegt. Bevor die Spinne angreift, hat er einen gezielten Schuß (Geschicklichkeitsprobe +1), dann liegen Sie mit der Riesin im Zweikampf. Jetzt muß Kimsa genauer zielen und eine Geschicklichkeitsprobe +3 ablegen. Sollte er die Spinne verfehlen, trifft er bei einer Eins auf dem sechsseitigen Würfel Sie. Wenn Sie von der Spinne einen Schadenspunkt zugefügt bekommen, hat Sie ein Lähmgift einspritzen können, das bei jedem erfolgreichen Biß je einen Attacke-, Parade- und Geschicklichkeitspunkt kostet. Die Lähmung läßt nach dem Kampf rasch wieder nach. Eine Flucht ist nicht möglich.

Werte der Höhlenspinne:

MUT:	10	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+3 (+Gift)

Monsterklasse: 15

Siegen Sie, dann gehen Sie zu Abschnitt 75. Wenn nicht, dann geht es bei Abschnitt 200 weiter.

4

Eben haben Sie sich der Sau genähert, da kracht es im Gebüsch, und ein muskelbepackter wilder Keiler bricht durchs Holz und sieht Sie erst überrascht, dann feindselig an.

Während er anfängt, mit den Füßen den Kampfplatz zu scharren, müssen Sie sich überlegen, ob Sie mit ihm in Abschnitt 138 um die Sau kämpfen, oder lieber schnell die Flucht ergreifen, entweder zurück auf den Hauptweg (Abschnitt 42) oder den eingeschlagenen Seitenweg weiter (Abschnitt 127).

5

Schon wieder gelangen Sie an eine Gabelung. Von Norden dringt Gemurmels aus dem Gang (Abschnitt 192), nach Westen führt der Gang abwärts zu Abschnitt 74, nach Süden geht es zu Abschnitt 39.

6

Sie können nun nach links in den Ostdurchgang (Abschnitt 130) oder geradeaus die Treppe hoch gehen (Abschnitt 21).

7

Die Kanus bestehen aus einem Holzgerippe, das mit Häuten bespannt ist. Innen liegt ein Paddel. Kimsa nimmt das Paddel aus dem anderen Boot, dann schieben Sie ab. Das leichte Fahrzeug liegt gut im Wasser.

Wenn Sie sich damit zum Abfluß hinauswagen wollen, dann lesen Sie Abschnitt 227. Möchten Sie die Grotte jedoch lieber zu Fuß verlassen, so schlagen Sie Abschnitt 215 auf.

8

Der Strom versickert hier im Boden und wird wahrscheinlich an einer tieferen Stelle weiterfließen. Sie müssen jedoch umkehren und den anderen Kanal nehmen (Abschnitt 36).

9

Das Wasser kommt aus einem Schacht, der in einen überfluteten, tieferen Teil der Höhle führt.

Wenn Sie Mut haben, können Sie einen Tauchversuch in diese Richtung wagen (Abschnitt 54) oder in die Pilzhalle zurückkehren (Abschnitt 90).

10

Streichen Sie vier Ausdauerpunkte von Ihrem Atemvorrat.

Unterwegs gibt es einen Ruck, und das Seil hängt fest. Es gibt nicht mehr nach.

Sie können sich losschneiden und versuchen, auf eigene Faust herauszuschwimmen (Abschnitt 186) oder es lieber sein lassen und darauf hoffen, daß Kimsa das Seil irgendwie freibekommt (Abschnitt 78). Falls die Ausdauerpunkte unter Null gesunken sind, schlagen Sie Abschnitt 114 auf.

11

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf den Boden ist ein »I« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt 249,
eine Osttür zu Abschnitt 230,
eine Südtür zu Abschnitt 248
und eine Westtür zu Abschnitt 222.

12

Ziehen Sie acht Ausdauerpunkte von Ihrem Luftvorrat ab!

Sie schwimmen jetzt in eine Höhle. Die gegenüberliegende Wand ist merkwürdig nach außen gewölbt. Sie können an Ihr hoch- (Abschnitt 176) oder rechts entlang tauchen (Abschnitt 80). Auch der Weg zurück in die andere Höhle steht Ihnen offen (Abschnitt 35). Wenn Sie sich von Kimsa zurückziehen lassen wollen, schlagen Sie Abschnitt 78 auf.

13

Das Wasser reicht bis zur Decke, kein Auftauchen möglich. Lassen Sie sich wieder hinabgleiten (zu Abschnitt 92).

14

Während der andere Arm wieder einmündet, stellen Sie fest, daß Wasser ins Kanu eindringt. Außen ist die Bootshaut von Schnecken übersät. Sie streifen einige ab und bemerken, daß diese Biester Löcher in den Rumpf fressen.

Sie können rasch versuchen, zum See zurückzudern (Abschnitt 184), oder Sie lassen das Boot weitertreiben (zu Abschnitt 100).

15

Die Untersuchung bleibt ergebnislos. Kehren Sie wieder um und lesen Abschnitt 205.

16

Sie haben einen Spalt in der Nordwand gefunden. Sie können dort durch ihn hindurchschlüpfen, wenn Sie wollen (Abschnitt 235), oder erst in den Osten der Halle laufen (Abschnitt 38).

17

Sie gelangen an eine Gabelung. Drei Stollen führen nach Westen (Abschnitt 74), nach Norden (Abschnitt 205) und nach Süden (Abschnitt 39).

18

Sie stehen am Fuß einer Treppe, die nach Westen führt (Abschnitt 21). Im Norden ist ein offener Durchgang (zu Abschnitt 130), im Osten eine Tür (Abschnitt 172). An der Tür steht ein Vers:

*»Beis', Giz', beis' d'Nune!
Beiß', Katz', beiß' die Neune,
Brenn' die Scheune,
Lies' die Rune!«*

19

Keine Wirkung. Zurück zu Abschnitt 168.

20

»Wer ist denn da?« rufen Sie.

»Niemand! Habe mir nur an einem Ast den Kopf gestoßen!« kommt es krächzend zurück. Wenn die Antwort Sie befriedigt und Sie weiterreisen wollen, dann suchen Sie Abschnitt 85 auf. Den Hauptweg finden Sie bei Abschnitt 42. Möchten Sie jedoch das Gespräch fortsetzen, so können Sie das in Abschnitt 68. Hingehen zum Nachsehen können Sie unter Abschnitt 188.

21

○ Wenn das Feld angekreuzt ist, blättern Sie gleich weiter zu Abschnitt 71.
Ansonsten gehen Sie zu Abschnitt 231.

22

Mit Ihrem ersten Angriff haben Sie die Haut aufgeschlitzt, und eine Unmasse Schlamm quillt Ihnen



entgegen. Da bohrt sich noch eine Haut durch die Wand, und das Erdreich fängt an zu beben. Unter dem gnadenlosen Hieb Ihres Helden haben die zukenden Leiber jedoch noch lange nicht ihr Leben ausgehaucht. Wild schlängeln sie sich hin und her, durchwühlen den Erdboden, reißen die Stützbalken ein...

Da fällt der gesamte Gang zusammen und begräbt Ihren Helden unter sich.

Bevor Sie sich einen neuen erschaffen und zu Abschnitt 200 gehen, kreuzen Sie noch die Felder in den Abschnitten 108 und 69 an.

23

○ Wenn das Feld angekreuzt ist, blättern Sie gleich zu Abschnitt 67 weiter.

Ansonsten schlagen Sie Abschnitt 55 auf.

24

Sie haben Erfolg. Quietschend setzt sich ein Mechanismus in Gang. Lesen Sie Abschnitt 73.

25

Lange Zeit bemerken Sie überhaupt nichts, bis Ihnen auffällt, daß der Algenbewuchs immens zunimmt und die quillende, grüne Masse Sie zum Westausgang hinausdrückt. Lesen Sie Abschnitt 225.

26

»Mmmmh!« erschallt es in der Goblinrunde. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 104.

27

Der Raum, in dem Sie sich befinden, ist ein langgestreckter Flur. Die Wände sind ordentlich gemauert, die Decke ist gewölbt. Eine Tür befindet sich in der Nordwand (Abschnitt 172), darauf steht ein Vers,

»Beis', Giz', beis' d'Nune!
Beiß', Katz', beiß' die Neune,
Brenn' die Scheune,
Lies' die Rune!«

Eine andere Tür führt nach Osten (Abschnitt 170). Sie hat keine Klinke. An der Südwand des hohen Raumes klafft in etwa fünf Metern Höhe ein Loch. Eine Leiter lehnt an der Wand, so daß Sie hineinklettern können (Abschnitt 152).

28

Kimsa hat Ihre Kampfgeschwindigkeit für zwanzig Kampfrunden verdoppelt. Erhöhen Sie für diese Zeit Ihren Attacke- und Paradowert um je zwei Punkte. Kämpfen Sie in Abschnitt 145.

29

In dem Raum, in den Sie gekrochen sind, herrscht eine unerträgliche Hitze. Köchendes Gestein brodeln in einem trichterartigen Loch, und die ganze Szenerie erstrahlt in seiner roten Glut. Zwei Abflüsse aus dem Kessel schicken die überlaufenden Mengen in einen nordwestlichen und einen nordöstlichen Kanal. Die sengende Luft zwingt Sie, in die kühle Grotte zurückzukehren (Abschnitt 215).

30

Das Wasser reicht bis zur Decke, kein Auftauchen möglich. Gleiten Sie wieder hinab zu Abschnitt 59.

31

Das Wasser reicht bis zur Decke. Tauchen Sie wieder hinab in Abschnitt 221.

32

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf den Boden ist ein »S« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt 238,
eine Osttür zu Abschnitt 106,
eine Südtür zu Abschnitt 210
und eine Westtür zu Abschnitt 187.

33

Das Wasser reicht bis zur Decke. Lassen Sie sich wieder zu Abschnitt 105 zurückgleiten.

34

In der dichten Nebelbank, die Kimsa aus seiner Hand geblasen hat, haben Sie im Kampf den Vorteil, daß die Gegner Sie nicht alle gleichzeitig angreifen können, sondern immer nur einer von ihnen. Begeben Sie sich zu Abschnitt 145.

35

Ziehen Sie acht Ausdauerpunkte von Ihrem Luftvorrat ab!

Nun sind Sie in den Ostteil einer Höhle geschwommen. Von dort können Sie zwischen Tropfsteinen nach Osten (Abschnitt 12) oder Süden (Abschnitt 59) in eine weitere Höhle vordringen, oder in einen Durchbruch nach Westen (Abschnitt 236). Vielleicht wollen Sie auch lieber hochtauchen (Abschnitt 125) oder Kimsa das Zeichen zum Einholen geben (Abschnitt 78).

36

Die Strömung wird etwas stärker. Da hören Sie ein schabendes Geräusch vom Bootsrumpf. Sie beugen sich über den Rand und können außer einer Wasserschnecke, die fest am Kanu haftet, nichts ungewöhnliches entdecken. Der Kanal teilt sich wieder. Aus dem linken Arm weht ein feiner Sprühnebel heran (Abschnitt 174), der rechte ist klar (Abschnitt 243).

37

Fasziniert von den stets harmonischen Zusammenklängen zaubern Sie, obwohl ungeübt, mit Kimsa ein seltsames Konzert auf dem naturgewachsenen Orchester.

Sobald Sie genug davon haben, können Sie die Tropfsteinhöhle durch den Nordspalt (Abschnitt 139), den Südspalt (Abschnitt 191) oder den Oststollen (Abschnitt 151) verlassen.

38

○ Wenn das Feld angekreuzt ist, blättern Sie weiter zu Abschnitt 90.

Ansonsten schlagen Sie Abschnitt 132 auf.

39

Sie kommen an eine Kreuzung. Vier Gänge führen in alle Richtungen. Welchen schlagen Sie ein? Der Nordstollen führt zu Abschnitt 232, der Südstollen zu Abschnitt 225, der Oststollen, ein sehr niedriger Gang, zu Abschnitt 162, und der Weststollen zu Abschnitt 151.

40

Da dreht sich die Geheimtür, und der Elf erscheint mit der Lampe in der einen und einer Sprühflasche in der anderen Hand. Damit bespritzt er wild die Untoten und ein süßlicher Geruch breitet sich aus. Die Leichen weichen sofort zurück, kriechen hastig in ihre Sarkophage hinein und schließen die schweren Steindeckel. Dann herrscht Ruhe.

»Was war das für ein seltsames Mittel, mit dem du die Untoten vertrieben hast?«

»Das ist das gefährlichste Gift, das wir Waldelfen kennen. Es dringt in den Körper ein und zerfrißt ihn von innen. Wir dürfen es nur im äußersten Notfall anwenden. Es heißt *Kokokala*.«

»Wie heißt es?«

»Kakakolo.«

Nun können Sie den Raum durchsuchen (Abschnitt 101) oder durch die Geheimtür (von innen funktioniert sie etwas zögernd) wieder zurück in den Gang zu Abschnitt 129 kehren.

41

Wenn Sie vermuten, daß es sich um eine Geheimtür handelt, können Sie folgende Versuche zum Öffnen durchführen:

dreimal husten (Abschnitt 88),

fest mit beiden Beinen aufspringen (Abschnitt 120),

Kopfstand machen (Abschnitt 204),

Zunge rausstrecken (Abschnitt 24),

auf einem Bein stehen (Abschnitt 171)

oder ein Lied singen (Abschnitt 142).

42

Erst nach Einbruch der Nacht erreichen Sie endlich das gastfreie Haus.

Sogleich begrüßt Sie Ihr Freund und erkundigt sich nach der Anreise.

Viel außer der einen oder anderen Kuriosität haben Sie ja nicht zu erzählen. Das Abenteuer, das Ihnen Ihr Freund versprochen hat, ist natürlich ein Gruppenabenteuer.

Doch sein Titel steht noch nicht fest, und es wird nicht in diesem Buch erzählt. Ihr Held jedoch ist froh, daß er den weiten Weg zum Treffpunkt »Mondsichel« geschafft hat und legt sich schlafen. Übrigens hat der Schweinehirt doch noch seine entlaufene Sau wiederbekommen. Ein anderes Mitglied der erwarteten Abenteurergruppe war noch spät abends eingetroffen und hatte das unternehmungslustige Schwein ohne Rücksicht auf seinen blitzsauberen neuen Waffenrock wieder eingefangen. Der übergelückliche Schweinehirt, zufällig auch in der Schenke, um seinen Verlust im Branntwein zu ertränken, nahm es gegen einen großzügigen Lohn wieder mit nach Hause.

Um das von Ihrem Helden versäumte Erlebnis nachzuholen, können Sie in die Rolle eines anderen Reisenden schlüpfen, der unterwegs jedoch die Augen aufbehält, und das kleine Abenteuer am Wegrand nicht verschmäht.

43

Nun hat Ihr Held leider seinen Lebensfaden erwischt. Schnipp, das Seil ist durchgetrennt, und Sie müssen sich eine neue Figur erschaffen. Lesen Sie bei Abschnitt 200, wie es weitergeht.

44

Der Stollen ist eingestürzt und nicht begehbar. Sie müssen zu der Abzweigung zurückgehen (Abschnitt 139).

45

Keine Wirkung. Zurück zu Abschnitt 168!



46

○ Wenn das Feld angekreuzt ist, blättern Sie weiter zu Abschnitt 37.

Ansonsten schlagen Sie Abschnitt 87 auf.

47

Als Riese laufen Sie über Gipfel und Täler, saugen die Wolken ein und spucken sie ins All . . .

»Kooooomm zuurüüüccck!!! Hiiier stiiimmmmmmt wasss niicht–t–t–t . . .«

Doch Ihren Helden verläßt die Besinnung. Ein schöner Tod. Rauschgas. Würfeln Sie einen neuen aus und lesen Abschnitt 200.

48

Und tatsächlich. Kimsa hat jemanden aufgespürt.

»Hier im Raum!«

»Wen?«

»Die Unke.«

Sie können den Raum jetzt nach Osten (Abschnitt 131) oder Westen (Abschnitt 225) verlassen, oder Kimsa noch einen Zauber wirken lassen (Abschnitt 214).

49

Der Gang verjüngt sich ständig. Bald können Sie nur noch kriechen.

»Ich will nicht weiter!« ruft Kimsa, »ich bin Waldelf und kein Regenwurm!«

Sie können jetzt ein deutliches Wort mit ihm sprechen (Abschnitt 98) oder mit ihm zusammen in die Grotte zurückkriechen (Abschnitt 215).

50

Machen Sie eine Geschicklichkeitsprobe +5. Haben Sie getroffen, dann würfeln Sie die Trefferpunkte aus. Der Schuß wirkte in jedem Fall als Angriffssignal.

Lesen Sie bei Abschnitt 122 weiter.

51

In diesem Moment fahren die Zwerge plötzlich hoch, setzen ihre dunklen Käppchen auf, und sofort hat sie das Nichts verschluckt. Schlurfende Schritte in alle Richtungen, meckerndes Gelächter. Dann herrscht Schweigen.

Sie können jetzt die Leiter nach Norden hinabsteigen (Abschnitt 27), den Stollen nach Westen (Abschnitt 164) oder den nach Süden (Abschnitt 17) betreten.

52

Vor dem Kampf hatte Kimsa noch Gelegenheit, das Palaver für einen Zauberspruch zu nutzen. Wählen Sie einen aus, reduzieren Sie die Astralenergie entsprechend und schlagen sie den Abschnitt auf.

I auf Abschnitt 34 kostet zehn Astralpunkte,

II in Abschnitt 61 kostet fünf Astralpunkte,

III in Abschnitt 28 kostet vier Astralpunkte,

IV in Abschnitt 165 kostet zwölf Astralpunkte,

V bei Abschnitt 207 kostet neun Astralpunkte,

VI bei Abschnitt 134 kostet fünf Astralpunkte und

VII in Abschnitt 219 kostet sieben Astralpunkte.

Falls die Astralenergie des Waldelf nicht mehr reicht, geht es sofort in die Schlacht (Abschnitt 145). Berücksichtigen Sie, daß Kimsa keinen Nahkampf ausficht. Die ersten drei Kampfunden benötigt er, um sich aus dem Geplänkel zu lösen und sich an einem sicheren Ort zu tarnen. Von dort aus schießt er seine wohlgezielten Pfeile gegen die Goblins (Geschicklichkeitsprobe +2).

53

Der Sog reißt Sie in die Tiefe, doch schon bald stoßen Sie auf ein Hindernis, das Sie auffängt, etwas weiches, glitschiges. Augenblicklich hört der Sog auf, und das Wasser beginnt abzufließen. Sie können atmen. Wenn Sie wollen, können Sie mit dem abfließenden Wasser tauchen (Abschnitt 124) oder auf dem seifigen Untergrund sitzen bleiben (Abschnitt 166).

54

Alle Achtung! Sie haben großen Mut. Der muß mit Sicherheit höher sein, als auf Ihrem Dokument angegeben. Addieren Sie also noch zwei Punkte hinzu.

Nun ziehen Sie Ihre Rüstung aus und lassen sich an Kimsas langem Seil festbinden. Sie machen ein Signal zum Zurückziehen aus, nehmen einen Dolch zwischen die Zähne und springen hinein.

»Brr, das Wasser ist kalt!« Doch nun holen Sie tief Luft und dann sind Sie verschwunden. An Luftvorrat stehen Ihnen Ihre Ausdauerpunkte zur Verfügung. Die Ausdauerpunkte erhalten Sie, indem Sie Ihrem Körperkraft-Wert und Ihre Lebensenergie zusammenaddieren. Streichen Sie sie ab, jedesmal, wenn Sie dazu angewiesen werden. Spätestens, sobald sie auf Null gesunken sind, müssen Sie Kimsa das Signal zum Zurückziehen geben.

Sie tauchen ein in das grün schimmernde Reich. Kimsas Laterne, die Sie mitgenommen haben, leuchtet gut und so schwimmen Sie in einen gemauerten Raum hinab, den Sie durch einen von drei Durchgängen verlassen können. Nach Osten blättern Sie Abschnitt 135 auf, nach Norden gehen Sie zu Abschnitt 146 nach Süden schließlich lesen Sie Abschnitt 92

55

Kurz nach der Abzweigung hören Sie aus dem Wald ein helles Gegrunze. Nicht weit steht ein rundliches, rosiges Schwein und wühlt raschelnd im Waldboden. Wahrscheinlich ist es die vermißte Rosa vom Schweinehirt Jaschel.

Wenn Sie die Sau packen wollen, schlagen Sie Abschnitt 4 auf. Den Weg weitergehen können Sie in Abschnitt 127. Wenn Sie aber lieber den Hauptweg zur Waldschenke nehmen möchten, dann kehren Sie zur Weggabelung zurück und nehmen den anderen Weg (Abschnitt 42).

56

Reduzieren Sie Ihren Luftvorrat um sechs Ausdauerpunkte!

Nun verläuft die helle Wand nach oben, und Sie können ihr folgen (Abschnitt 176) oder von dort einen Durchgang nach Westen in eine Nebenhöhle nehmen (Abschnitt 35).

Sie können auch an der Wand entlang zurücktauchen (zu Abschnitt 80) oder das Signal zum Einholen geben (Abschnitt 78).

57

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf den Boden ist ein »N« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt 222,
eine Osttür zu Abschnitt 248,
eine Südtür zu Abschnitt 82
und eine Westtür zu Abschnitt 245.

58

Sie entdecken eine Öffnung und tauchen nach oben. Pahhhh, frische Luft! Hier steht ja auch Kimsa mit einer Fackel. Lesen Sie weiter in Abschnitt 148.

59

Streichen Sie acht Ausdauerpunkte von Ihrem Luftvorrat!

Sie dringen in eine weitere Höhle vor. Hier findet sich gegenüber eine helle, hervorgewölbte Wand. An ihr können Sie rechts entlang (Abschnitt 209) oder links entlang (Abschnitt 56) tauchen. Es stehen Ihnen noch zwei Durchgänge nach Norden (Abschnitt 35) und Westen (Abschnitt 135) in die Nachbarhöhle zur Verfügung. Falls Sie nach oben schwimmen möchten, tun Sie das in Abschnitt 30. Oder geben Sie Kimsa das Zeichen zum Einholen (Abschnitt 10).

60

Sie kommen in einen kleinen Raum, den mit der Pilzhalle ein einziger Durchgang verbindet. Er steht teilweise unter Wasser. Sonst fällt nichts Außergewöhnliches auf.

Sie können den Raum wieder verlassen (Abschnitt 90) oder sich mit dem Gewässer näher befassen. Es scheint tief zu sein (Abschnitt 9).

61

Kimsa nimmt außer Ihnen sechs wütende Goblins wahr, die Sie in Abschnitt 145 bekämpfen müssen.



62

Ziehen Sie sechs Ausdauerpunkte von Ihrem Atemvorrat ab!

An der hellen Wölbung entlangtauchend schwimmen Sie an zwei Höhlenzugängen links von Ihnen vorbei. Einer führt nach Norden (zu Abschnitt 35) und einer nach Westen (Abschnitt 135). Sie können hier auch versuchen hochzutauchen (Abschnitt 30), oder Sie können Kimsa das Zeichen zum Zurückholen geben (Abschnitt 78). Geradeaus geht es weiter an der Wölbung entlang (Abschnitt 56).

63

Der Raum, in den Sie eintreten, stellt eine natürliche Ausbuchtung der Grotte dar.

Hier ist es aus irgendeinem Grund warm und gemütlich. Kimsa gähnt. »Hier leg ich mich ein bißchen hin.«

Wollen Sie auch eine Pause einlegen (Abschnitt 102) oder untersuchen Sie erst mal den Raum (Abschnitt 173)?

64

Zu Ihrer Panik stellen Sie fest, daß sich die Geheimtür nicht öffnen will, da müssen Sie sich schon unter dem ersten klauenbewehrten Hieb eines Untoten wegducken. Plötzlich dreht sich die Tür, und Sie sind wieder im Gang. Doch wo ist der Waldelf? Die Laterne liegt am Boden. »Um Prais Willen, er ist bei den Untoten!« Sie können die Geheimtür vorsichtig öffnen (Abschnitt 232) oder abwarten, ob er von selbst wieder hervorkommt (Abschnitt 241).

65

Zwerge schlagen Abschnitt 240 auf, alle übrigen Abenteurer Abschnitt 47.

66

Ein scharfes Zischen verrät Ihnen zu spät, daß sich ein Pfeil gelöst hat. Er trifft Sie an der Schulter. Zie-

hen Sie 1W + 4 Lebenspunkte ab. Dann blättern Sie zurück zu Abschnitt 168.

67

Da begegnet Ihnen wieder Jaschel, der Schweinehirt, und an seiner Seite trabt munter Rosa, die entlaufene Sau. Freudestrahlend und ein wenig angeheitert erzählt er Ihnen von der glücklichen Heimkehr seines schönsten Schweines. Wollen Sie es ihm abkaufen, dann können Sie es tun. Bedenken Sie aber, daß es ein wirklich schönes Schwein ist, und Jaschel deshalb zwanzig Silbertaler dafür verlangt. Dann können Sie den Weg fortsetzen und schlagen Abschnitt 127 auf.

68

»Wie kann sich ›niemand‹ an einem Ast den Kopf anstoßen und trotzdem vor Schmerz aufschreien?«

»So!« Nun erschallt ein hohles Klong, und eine Explosion glitzernder Schwärze raubt Ihnen die Sicht, bis Sie sich auf dem Boden wiederfinden, mit einem schweren Knüppel an Ihrer Seite und einem spürbar wachsenden Horn auf Ihrer Stirn.

Wollen Sie vielleicht doch einmal in Abschnitt 188 nachsehen, wer da im Wald sein Unwesen treibt? Oder lassen Sie es auf sich beruhen und gehen weiter (Abschnitt 85)?

69

○ Wenn das Feld angekreuzt ist, blättern Sie gleich weiter zu Abschnitt 44. Ansonsten lesen Sie Abschnitt 179.

70

Keine Wirkung. Zurück zu Abschnitt 168!

71

An dieser Stelle der von Norden nach Süden aufwärts führenden Treppe liegt ein riesiger Spinnenkadaver. Dort führt eine Treppe nach Osten (zu Abschnitt 18). Nach Süden steigen Sie zu Abschnitt 246 hinauf, nach Norden zu Abschnitt 129 hinab.

72

Sie finden die lockeren Ziegel in der Westwand und nachdem Sie sie entfernt haben, funkeln zwei grüne Augen böse hervor, lange, weiße Eckzähne blecken gefährlich, und leises, doch unüberhörbares Fauchen ertönt.

»Jolanthe! Komm, gugugugu! Komm zu deinem Freund!« Sie schnalzen mit der Zunge und halten ein Stückchen Käse vor das Loch. »Gutzigutzigutzi! Hab was Feines!«

Tatsächlich wagt sich das Tier etwas aus dem Loch. »Mmmhmmm!«

Es greift nach dem Käse, in dem Augenblick haben Sie es an der Pfote gepackt und schleudern es mit Schwung durch den Flur an die gegenüberliegende Wand. Nun schreit und faucht es ohrenbetäubend, die Augen sind blutunterlaufen, das Fell sträubt sich und es unternimmt Scheinangriffe.

»Halts Maul!« Sie schmeißen einen Ziegel, dann tasten Sie in dem Loch herum bis Sie gefunden haben, was Sie suchen. Und Sie holen die letzte Seite der Sage von der Fee der Mandelhöhen heraus:

Und daraus ward eine Sichel, das doppelgehörnte Antlitz der Göttin Laia. Zu ihrer Versöhnung wurde ein Fest gefeiert, und siehe, da kam sie, sah ihr Ebenbild erneuert und sandte von da an wieder allnächtlich ihren silbernen Strahl über die Schlafenden. Das Gebirge, welches nun anstelle der Seen dastand, nannte man die ›Schwarze Sichel.‹

Sie können den Flur mit der schweigenden Meerkatze in der Ecke jetzt nach Norden durch die Tür (Abschnitt 82) oder die Leiter hinauf nach Süden verlassen (Abschnitt 152).

73

Der zugemauerte Türrahmen schnellt heraus, dreht sich auf einer Plattform um die eigene Achse und nimmt Sie auf dieser mit in den gegenüberliegenden Raum.

Da ist es dämmrig. Nachdem sich Ihre Augen an den schwachen Schein gewöhnt haben, unterscheiden Sie fünf große, längliche Steinkästen, die mit schweren Platten abgedeckt sind. Die Deckel öffnen sich langsam im Zwielflicht und bleiche Knochengesichter tauchen aus der Tiefe auf. Steife Leiber kriechen aus den Särgen und staksen auf Sie zu. Sie können fliehen (Abschnitt 64) oder kämpfen (Abschnitt 110).



74

Der Weg führt abwärts und die Luft wird muffig und stickig. Wollen Sie lieber zurückgehen (Abschnitt 131) oder weiter zu Abschnitt 216?

75

Da stürzt die Spinne unter Ihrem letzten tödlichen Hieb ins Netz, zerreißt es, wälzt sich am Boden und liegt schließlich in den letzten Zuckungen. Gehen Sie weiter. Falls Sie einen Gegenstand aus dem Netz holen wollten, ist er jetzt vom Todeskampf des schweren Tieres zermalmt worden. Treppauf geht es nach Süden (Abschnitt 246). Die Nordtreppe führt zu Abschnitt 129 herab, die Osttreppe abwärts zu Abschnitt 18. Kreuzen Sie aber vorher noch das Feld in Abschnitt 21 an.

76

»Sag mir's schon!«

»Nein!«

Sie können jetzt nachbohren (Abschnitt 154) oder sich zufriedengeben und die Höhle nach Osten (Abschnitt 131) oder Westen (Abschnitt 225) verlassen.

77

Sie verspüren ein ungeheures Gefühl der Erleichterung – so wie jemand, der ein schweres Problem gelöst hat. Sie schauen sich um: Nun stehen Sie in einem ganz normalen viereckigen Raum, mit je einer Tür nach Osten (Abschnitt 103), nach Süden (Abschnitt 27) und nach Westen (Abschnitt 18). Auf einem Zettel steht:

»Möge Deine Klugheit weiter wachsen!«

Dieser fromme Wunsch beschert Ihnen zwei Klugheitspunkte. Sie finden jedoch noch ein Blatt. Es ist eine Seite aus dem elfischen Sagenbrevier:

»Da hatte die Fee Solaline von den Mandelhöhen eine Idee. Sie beseh sich genau aus der Luft die schwarzen Splitter des geborstenen Seenkreuzes und beauftragte den Riesen Gurd, die Stücke nach ihren Anweisungen wieder zusammenzusetzen.«

78

Da ruckt es wieder und Kimsa zieht Sie aus dem Wasser.

Lesen Sie bei Abschnitt 148 weiter.

79

Diesmal haben die Goblins aufgepaßt, und sofort werden Sie festgehalten. Wenn Sie die Handgreiflichkeiten in offenen Kampf umschlagen lassen wollen, dann lesen Sie Abschnitt 145. Sie können auch aufgeben (Abschnitt 156).

80

Streichen Sie acht Ausdauerpunkte von Ihrem Atemvorrat!

An der hellen Wölbung entlangtauchend schwimmen Sie an zwei Höhlengängen rechts von Ihnen vorbei. Einer führt nach Norden (zu Abschnitt 35) und einer nach Westen zu Abschnitt 135. Sie können hier auch versuchen, hochzutauchen (Abschnitt 30) oder Kimsa das Zeichen zum Zurückholen geben (Abschnitt 10). Geradeaus geht es weiter an der Wölbung entlang (Abschnitt 209).

81

Streichen Sie zwei Ausdauerpunkte von Ihrem Luftvorrat!

Geradeaus schwimmen Sie zu Abschnitt 105, nach links zu Abschnitt 229, nach rechts zu Abschnitt 147. Einen Auftauchversuch können Sie in Abschnitt 84 wagen.

82

Sie kommen in einen Raum. Auf den Boden ist ein »B« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt 57, eine Osttür zu Abschnitt 95, eine Südtür zu Abschnitt 106 und eine Westtür zu Abschnitt 238.

83

Unter den Arbeitspapieren sind einige, die auf Versuche mit Pilzen hinweisen. Lose Tagebuchseiten liefern weitere Andeutungen:

»Er leuchtet, ja er leuchtet . . .«

»Wenn es mir gelingt, sie noch heller luminisieren zu lassen, werden Sie den gesamten aventurischen Haushalt revolutionieren . . .«

»Irgend etwas stimmt mit den Pilzen nicht. Irgendwie fühle ich mich in ihrer Nähe unbehaglich . . . Kopfweh . . .«

»Heute morgen glaubte ich tatsächlich eine Stimme zu hören, ganz hell und hastig.«

»Die Pilze reden, wenn man mit ihnen spricht! Vorm Zubettgehen wünschte ich ihnen im Scherz eine gute Nacht, da fingen sie an: Sie kichern, sie knurren, es macht mich fast wahnsinnig.«

»Das Experiment ist mißlungen. Wer sich einen Phosphor-Pilz als Leuchter in die Wohnung stellt, wird unweigerlich in den Wahnsinn getrieben. Er wird ständig von Stimmen und Geräuschen belästigt, die nicht wirklich sind. Die Phosphorpilze reden in der Einbildungskraft.«

Mehr können Sie nicht finden. Zurück zu Abschnitt 91.

84

Das Wasser reicht bis an die Decke. Schwimmen Sie wieder zurück zu Abschnitt 81.

85

Der Weg wird immer undeutlicher. In der zunehmenden Dunkelheit ist es schwierig den Pfad auszumachen. Schließlich müssen Sie einsehen, daß Sie sich verirrt haben. Wie schwarzer Filz umgibt Sie der Wald. Doch da verrät Ihnen die lieblich aufgehende Sichel des Mondes einen rettenden Hinweis. Nicht weit steigt Rauch auf und verschleiert das silberne Horn. Sie steuern die dünne Rauchsäule an. Lesen Sie Abschnitt 42.

86

Keine Wirkung. Zurück zu Abschnitt 168!

87

Die fröhliche Musik lockt Zuhörer herbei. Leise ist ein Trupp Zwerge mit abgezogenen Mützen eingetreten und lauscht andächtig, bis Ihr Stück zu Ende ist. Nun applaudieren sie stürmisch, und die Kristalle klirren dazu. »Welch ein Kunstgenuß!« rufen sie erfreut und drücken Ihnen und Kimsa die Hände. Auch zwölf Dukaten haben Sie für jeden übrig. Danach kommen Sie miteinander ins Gespräch und erfahren, daß die Zwerge hier auf der Suche nach Riesenregenwürmern sind, die Erde fressen und gelegentlich Edelsteine im Bauch haben, die sie nicht mehr ausscheiden.

»Lebendige Edelsteinsäcke!« meint einer. Als Sie sie nach der Meerkatze fragen, geben sie Ihnen ein Blatt, das aus dem elfischen Sagenbrevier stammt. Darauf steht:

»Die Sage von der Fee Solaline von den Mandelhöhen: In alten Zeiten hatte die Welt noch nicht das Aussehen, das wir heute von ihr kennen.

Da lagen in der Mitte Aventuriens vier große Seen, die wie ein Kleeblatt durch Kanäle miteinander verbunden waren. Die Wasser der Seen waren schwarz von der aschernen Erde, die die Fische im tiefen Grund aufwirbelten, und nachts spiegelte sich hell der Mond auf den dunklen Flächen.«

Wollen Sie sich den Zwergen anschließen (Abschnitt 161) oder sich verabschieden und den Raum nach Norden (Abschnitt 139), nach Süden (Abschnitt 191) oder nach Osten (Abschnitt 151) verlassen?

Kreuzen Sie aber vorher noch die Felder in den Abschnitten 232, 152, und 46 an!

88

Sie haben Erfolg. Quietschend setzt sich ein Mechanismus in Gang. Lesen Sie Abschnitt 73.

89

»Nein, eine Falle ist nicht in diesem Raum.« Soll Kimsa jetzt noch einen Zauber wirken (Abschnitt 214) oder wollen Sie mit ihm die Höhle nach Osten (Abschnitt 131) oder Westen (Abschnitt 225) verlassen?

90

Sie kommen in den Ostteil der Pilzhalle. Noch immer leuchtet die eigenartige Fluoreszenz der Pilze. Sie können in den Westteil der Halle laufen (zu Abschnitt 144) oder eine Tür im Süden passieren (Abschnitt 82), auf der ein Vers steht:

*»Beis', Giz', beis' d'Nune!
Beiß', Katz', beiß' die Neune,
Brenn' die Scheune,
Lies' die Rune!«*

Der Durchgang im Osten führt zu Abschnitt 60.

91

Der hohe, kuppelartig abschließende Raum besitzt zwei Schlote, einen zentral in der Mitte und einen im Süden, der zum Kamin an der Südwand hinabführt. In dem Kamin befindet sich eine Esse. Schmiedewerkzeug liegt darin. In der Südostecke fließt in einer Rinne glühende Steinschmelze, das Blut der Erde, aus einer Wandöffnung in die Esse und taucht diesen Winkel in ein magisches rotes Licht. Der Geruch von Schwefel hängt in der Luft. An der Ostwand schließt sich ein langer Holztisch an, auf dem von Staub bedeckt etliche alchemistische Apparaturen stehen. An den Wänden sind Arbeitsnotizen befestigt, mit denen Sie sich in Abschnitt 83 näher beschäftigen können. An der Nordwand steht ein großer Käfig neben der Tür, in den schläfrige Zwergbaumdrachen eingesperrt sind. Im Käfig befindet sich ein kleines Wasserbassin und ein knorriger Ast. Mitten vor der Westwand steht ein mächtiger Schrank, den Sie untersuchen können (Abschnitt 126). Wenn Sie den Raum verlassen wollen, gehen Sie durch die Nordtür (Abschnitt 103).

92

Streichen Sie vier Ausdauerpunkte von Ihrem Atemvorrat ab. Sie stoßen in einen weiteren Raum künstlichen Ursprungs vor und können einen Durchgang nach Süden zu Abschnitt 175, nach Norden (Abschnitt 220) oder aufwärts (Abschnitt 13) tauchen. Sie können Kimsa auch das Zeichen zum Einholen geben (Abschnitt 78).

93

Genau hier muß die Stelle sein.

»Ich will nicht, daß du den Stein mitnimmst. Opale bringen Unglück!«

Sie graben ein wenig, da finden Sie auch schon das wertvolle, milchig irisierende Stück. Sie können ihn mitnehmen. Dann müssen Sie aber einen Vertrauenspunkt abziehen, denn der Waldelf mag diesen Stein nicht. Entscheiden Sie sich jetzt in Abschnitt 39 für einen Weg.

94

Lesen sie jetzt das »Ende«.

95

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf den Boden ist ein »E« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt 248.

eine Osttür zu Abschnitt 187,

eine Südtür zu Abschnitt 249

und eine Westtür zu Abschnitt 82.

96

Als Sie sich nach der Sau umschaun, ist Sie abgehauen.

Bevor Sie die Suche nach ihr aufnehmen (Abschnitt 117), den Seitenweg weiter (Abschnitt 127) oder zum Hauptweg bei Abschnitt 42 zurückkehren, können Sie noch den Schwarzkittel auf die Schulter nehmen. Er ist nicht leicht, aber bestimmt einiges wert. Ziehen Sie sich in diesem Fall 6000 Unzen von der Tragkraft ab.

97

Nun legt plötzlich irgendwo ein unheimliches Ge-krache, Geschepper und Gesplitter los. Danach kehrt wieder Ruhe ein. Bevor Sie wieder zu Abschnitt 168 zurückgehen, kreuzen Sie das Feld in Abschnitt 137 an.



98

»Gut, wenn du nicht mehr willst. Ich dränge dich nicht. Aber dann werde ich halt alleine weitersuchen.« Während sie vorwärts robben, bleibt Kimsa dicht hinter Ihnen.

»Wir gehen zu zweit, wie wir es ausgemacht haben«, sagt er.

Schreiben Sie sich einen Vertrauenspunkt gut und begeben Sie sich nach Osten (Abschnitt 131) oder nach Westen (Abschnitt 39).

99

Im Gang weht Ihnen ein starker Wind in den Rücken. Schließlich kommen Sie an eine Gabelung. Hier mündet ein künstlich angelegter Stollen nach Norden (Abschnitt 119), der natürliche Gang führt geradeaus weiter nach Westen (zu Abschnitt 213). Wenn Sie einen dieser beiden Gänge betreten wollen, müssen Sie ein Loch überschreiten, das gut eine Elle durchmißt. In diesem herrscht ein starker Sog.

»Der Atem der Erde!« meint Kimsa ehrfurchtsvoll.

Sie können auch wieder zurück zu der vorigen Gabelung gehen (Abschnitt 225).

100

Da ist es auch schon ums Boot geschehen. Die Schnecken haben es völlig zerfressen, und Sie kentern. Mühsam halten Sie sich in den reißenden Stromschnellen über Wasser. Ihr Rucksack, den Sie im Kanu verstaub hatten, verschwindet in den kalten Fluten. Und Kimsa? Wo ist der Waldelf?

»Kimsa!« Sie müssen heftig Wasser schlucken. Die rasende Fahrt treibt Sie durch den Kanal und endet plötzlich in einem Strudel. Sie geraten in den saugenden Trichter und werden an seiner Steilwand im Kreis gespült. Nicht weit schwimmt Kimsas Laterne. Ihr Licht erhellt noch eine Weile die grausige Szenerie, dann wird sie hinabgezogen, und danach Sie.

Lesen Sie Abschnitt 53.

101

In der Gruft finden Sie verschiedene Grabbeigaben. Unter anderem eine wertvolle Schmuckschatulle mit

fünfunddreißig Silbertalern, vierundvierzig Golddukat, Ringen und Armreifen, Kettchen und Ohrgehängen. Eine Treppe führt im Westen hoch zu einer Steintür, die wohl den Zugang von außen darstellt. Sie läßt sich jedoch nicht öffnen.

Schließlich verlassen Sie den Raum durch die Geheimtür (Abschnitt 6).

102

Nachdem sich Kimsa durch die Ruhe ein wenig erholt hat, konnte er sechs Astralpunkte regenerieren. Auch Ihnen hat die Pause einen W+2 Lebenspunkte zurückgegeben.

Im Norden der Höhle entdecken Sie einen Spalt in der Ostwand, aus dem heiße Luft strömt. Sie können dort hineinschlüpfen (Abschnitt 29) oder in die Grotte zurückgehen (Abschnitt 215).

103

Sie sind in einen Korridor gelangt, der sich in Ost-West-Richtung erstreckt. Am Westende befindet sich eine Tür (Abschnitt 172). Darauf steht ein Vers:

*»Beis', Giz', beis' d'Nune!
Beiß', Katz', beiß' die Neune,
Brenn' die Scheune,
Lies' die Rune!«*

Im Osten knickt der Gang nach Süden ab und führt zu einer Tür mit dem Schild »Labor«. Sie können das Labor betreten (Abschnitt 91).

104

Der Goblin-Anführer weist ungenlenk höflich nach Westen, und die eigenartige Schar begibt sich mit Ihnen und Kimsa in diese Richtung. Plötzlich springt der Waldelf zur Seite und macht sich im Affenzahn aus dem Staub. Ein paar Rufe des Anführers und schon jagen zwei Goblins hinterher.

Wenn Sie sich auch davonmachen möchten, dann lesen Sie Abschnitt 79. Wollen Sie jedoch mit den übrigen Goblins gehen, schlagen Sie Abschnitt 156 auf.



105

Streichen Sie zwei Ausdauerpunkte von Ihrem Luftvorrat!

Geradeaus schwimmen Sie zu Abschnitt 229, nach links zu Abschnitt 147, nach rechts zu Abschnitt 221. Einen Auftauchversuch können Sie in Abschnitt 33 wagen.

106

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf dem Boden ist ein »G« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt 82,
eine Osttür zu Abschnitt 249,
eine Südtür zu Abschnitt 222
und eine Westtür zu Abschnitt 32.

107

»Du bist ja ein Zwerg!« Der Elf sieht Sie verwundert an, »wie kommt ein Zwerg dazu einem Waldelf zu helfen?«

Darauf wissen Sie nichts Rechtes zu antworten. Die Feindseligkeiten zwischen Waldelfen und Zwergen sind eigentlich schon längst beigelegt.

»Trotzdem dank ich dir und will dir ein Angebot machen« ...

Lesen Sie Abschnitt 149.

108

○ Wenn das Feld angekreuzt ist, blättern Sie gleich zu Abschnitt 2 weiter.

Ansonsten lesen Sie Abschnitt 179.

109

Im Gang weht Ihnen ein starker Wind entgegen. Schließlich trifft der Stollen auf einen natürlichen Ost-West-Gang. Hier können Sie nach links (Abschnitt 119) oder nach rechts gehen (Abschnitt 213). Wenn Sie einen dieser beiden Gänge betreten wollen,

müssen Sie ein Loch überschreiten, das ungefähr eine Elle breit ist. Aus diesem bläst ein starker Windzug.

»Der Atem der Erde!« meint Kimsa ehrfurchtsvoll.

Sie können auch zurück zur Weggabelung gehen (Abschnitt 151).

110

Der Kampf mit den Untoten:

Es sind fünf, die Ihnen jetzt gegenüberstehen. Hier sind ihre Werte:

MUT:	12	ATTACKE:	7
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W + 3

Monsterklasse: 15

Wenn Sie die vierte Kampfrunde lebend überstanden haben (wenn nicht, beginnen Sie mit einem neuen Helden in Abschnitt 200) und noch mindestens zwei Vertrauenspunkte besitzen, gehen Sie zu Abschnitt 40. Wenn Sie weniger Vertrauen besitzen, kämpfen Sie weiter bis zum Sieg und lesen dann Abschnitt 133.

111

»Die Unke hat mir das Versteck eines Edelsteins beschrieben. Ein Opal, so groß wie ein Unkenauge. Er befindet sich an der einzigen Gangkreuzung in dem gesamten unterirdischen System.«

Sobald Sie die Stelle gefunden haben, lesen Sie die Nummer des betreffenden Abschnitts rückwärts. Darunter schlagen Sie nach, wenn Sie den Opal finden wollen.

Nun können Sie die Unkenhöhle nach Osten (Abschnitt 131) oder Westen verlassen (Abschnitt 225).

112

Das kristallene Gewölbe über dem Fluß zielt dann und wann schimmernder Tropfstein. So fahren Sie den glitzernden Kanal hinab, da teilt er sich in einen linken Arm (Abschnitt 36) und einen rechten (Abschnitt 8).

113

Sie finden einen Schacht und tauchen prustend auf. Herrlich schmeckt die Luft!

Ein viereckiger, hoher Raum umgibt Sie, den Sie als Alchimistenwerkstatt erkennen. Sie sehen ihn durch Gitterstäbe hindurch, denn Sie sind in einem Käfig aufgetaucht, und bevor Sie eine Bewegung über sich bemerkt haben, bläst Ihnen ein heißer Feueratem ins nasse Gesicht.

Sofort sind Sie wieder unter Wasser getaucht und überlegen nun kurz, ob Sie sich auf einen gefährlichen Kampf mit dem drachenartigen Wesen dort einlassen wollen (Abschnitt 244), ob Sie es mit Wasser bespucken (Abschnitt 185) oder weitertauchen sollen (Abschnitt 175).

114

Sie werden ohnmächtig.

Als Sie erwachen, erblicken Sie ein vertrautes Gesicht über sich gebeugt.

»Warum hast du so viel Wasser geschluckt? Du bist doch kein Fisch!« meint Kimsa.

Der Tauchausflug für heute reicht Ihnen und, nachdem Sie wieder zu Kräften gekommen sind, verlassen Sie diesen Raum.

Schlagen Sie Abschnitt 90 auf.

115

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf den Boden ist ein »Z« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt 187,

eine Osttür zu Abschnitt 210,

eine Südtür zu Abschnitt 230

und eine Westtür zu Abschnitt 249.

116

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf den Boden ist ein »N« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt 230,

eine Osttür zu Abschnitt 238,

eine Südtür zu Abschnitt 187

und eine Westtür zu Abschnitt 248.

117

Langsam am Wegrand entlanglaufend strengen Sie Ihr Gehör an, um irgendwo das Geräusch des Schweinsgalopps zu erlauschen. Da hören Sie ganz in der Nähe einen erstickten Aufschrei. Sie können hingehen und nachschauen, was dort los ist (Abschnitt 188) oder in den Wald hineinrufen (Abschnitt 20). Wollen Sie statt dessen auf den Hauptweg zurück, so blättern Sie Abschnitt 42 auf. Weiter nach der Sau können Sie in Abschnitt 211 suchen.

118

○ Wenn das Feld angekreuzt ist, blättern Sie gleich weiter zu Abschnitt 246. Ansonsten lesen Sie Abschnitt 239.

119

Blättern Sie Abschnitt 213 auf.

120

Sie haben Erfolg. Quietschend setzt sich ein Mechanismus in Gang. Lesen Sie bei Abschnitt 73 weiter.

121

Plötzlich prasselt ein Hagel von Nüssen, Buchekern, Tannenzapfen und Eicheln von den Bäumen auf den Schrat hernieder, so daß dieser sich die Hände über den Kopf hält und schreiend davonläuft.

»Den sind wir los«, keucht der Elf.

Gehört Ihr Held dem Zwergenvolk an? Dann gehen Sie zum Abschnitt 107. Alle übrigen Abenteurer schlagen Abschnitt 189 auf.

122

Eine Schar bedrohlicher Schatten hat Sie umzingelt.

»Goblins!« rufen Sie aus. Die mußten ja noch kommen. In der Schwarzen Sichel gibt viele davon. Bevor Sie und Kimsa die Waffen sprechen lassen, ruft der dickste der Horde plötzlich »Halt! Nicht gleich streiten! Platz für alle genuk. Du und du mitkommen, Fest feiern, lecker Essen, dann sehen, ob Feinde oder Frreinde.«

»Er will offensichtlich nicht kämpfen, sondern erst feststellen, ob wir Freund oder Feind sind«, meinen Sie zu Kimsa.

Wenn Sie ein Schwein oder Wildschwein dabei haben, können Sie es zum Festmal anbieten (Abschnitt 26) oder nicht (Abschnitt 218). Sie können auch angreifen (Abschnitt 145).

123

Dieser Zufluß führt an eine steile Stromschnelle, oberhalb derer das Wasser aus vielen Löchern herausickert und über die Felsen herabströmt. Hier kommen Sie nicht weiter. Also lassen Sie sich hinabtreiben, an der Stelle vorbei, wo der rechte Zufluß einströmt (den Sie hochfahren können: Abschnitt 155) an der Mündung des Sees vorbei und weiter flußabwärts (zu Abschnitt 112).

124

Sie tauchen eine schmaler werdende Kluft hinab und bald werden Sie von einer Art Borsten oder Kämmen gebremst und in den Schlund zurückbefördert.

Lesen Sie bei Abschnitt 166 weiter.

125

Das Wasser reicht bis zur Decke. Tauchen Sie wieder hinab zu Abschnitt 35.

126

Der Schrank steht massiv und mit schweren Vorhängeschlossern gesichert vor einer Tür, die er völlig

verdeckt. Zum Wegrücken ist er zu schwer und öffnen läßt er sich auch mit einem Brecheisen nicht. Unter ihm finden Sie aber ein paar Bruchstücke von Edelsteinen, so Onyx, Bernstein, Smaragd und Saphir, deren Gesamtwert ungefähr zehn Dukaten ausmacht. Gehen Sie jetzt wieder zu Abschnitt 91 zurück.

127

Nach diesem Zusammentreffen gelangen Sie in ein dichtes Nadelgehölz.

Bald hören Sie von neuem Geräusche abseits des Weges. Ein dumpfer Hieb, gefolgt von einem erstickten Aufschrei.

Werden Sie hingehen, um bei Abschnitt 188 zu erfahren, was da los ist? Oder möchten Sie erst einmal in den Wald hineinrufen (Abschnitt 20)? Sie können auch weitergehen (Abschnitt 85) oder noch auf den Hauptweg zurückkehren (Abschnitt 42).

128

Keine Wirkung. Zurück zu Abschnitt 168!

129

Der Gang endet hier. Nach Osten führt ein Durchgang (Abschnitt 130). Im Norden befindet sich eine zugemauerte Tür. Möchten Sie sich näher mit ihr beschäftigen, dann schlagen Sie Abschnitt 41 auf. Sie können auch die Treppe nach Süden hinaufgehen (Abschnitt 21).

130

○ Wenn das Feld angekreuzt ist, blättern Sie zu Abschnitt 144.

Ansonsten lesen Sie Abschnitt 203.

131

Der Gang verbreitert sich und Sie gelangen in eine Grotte. Flackernde Schatten wirft die kleine Laterne

an die gewaltige Kuppel. Vorhänge aus kalkigem Tropfstein säumen und unterteilen den Raum wie die Kulissen eines Theaters, und ein erwartungsvolles Schweigen herrscht wie vor einer großartigen Aufführung.

Im Nordosten funkelt türkis ein See, an dem zwei Boote liegen. Ostwärts fließt er in einen Kanal ab, der durch ein hohes Gewölbe befahrbar ist.

Mehrere Ausgänge führen aus der Grotte. Lesen Sie sie bei Abschnitt 215 nach.

132

Auf Ihrem Weg fangen die Pilze zu leuchten an. Wie eine Lichtspur ziehen Sie einen hellen, nach außen dunkler werdenden Streifen hinter sich her. Am Ostende der Halle befindet sich an der Südwand eine Tür und ein Durchgang an der Ostwand.

Irgendwas huscht in den Pilzbeeten herum. Jetzt sehen Sie es deutlich. Eine geduckte Gestalt schleicht sich an Sie und Kimsa heran. Sie können nach ihr schießen (Abschnitt 50), zum Ostdurchgang (Abschnitt 122) oder zur Südtür flüchten (Abschnitt 206).

133

Ihre Kampfkraft ist unglaublich!

Die Tür dreht sich. Plötzlich stürmt Kimsa in die Gruft und vertreibt mit seiner Laterne das unheimliche Zwielficht. Als er all die toten Untoten daliegen sieht, wird er leichenblaß.

Nun können Sie den Raum durchsuchen (Abschnitt 101) oder verlassen (Abschnitt 6).

134

Kimsa verschwindet. Er ist in die dunklen Pilzbeete gesprungen und tarnt sich mit seinem Zauber. Von dort wird er seine Pfeile in das Kampfgetümmel im Abschnitt 145 abschießen.

135

Streichen Sie sechs Ausdauerpunkte von Ihrer Atemluft.



Sie tauchen in eine natürliche Höhle. Hier gibt es zwei Klüfte, nach Osten (Abschnitt 59) und nach Süden (Abschnitt 237). In den Nordteil der Höhle können Sie vordringen (Abschnitt 236), in einen Durchgang nach Westen (Abschnitt 10) oder nach oben (Abschnitt 167). Sie können Kimsa auch das Zeichen zum Zurückziehen geben (Abschnitt 78).

136

Das Wasser reicht bis zur Decke. Tauchen Sie wieder hinab zu Abschnitt 237.

137

○ Wenn das Feld angekreuzt ist, gehen Sie zu Abschnitt 94.

Ansonsten lesen Sie Abschnitt 199.

138

Der Kampf mit dem Keiler:

Werte des Keilers:

MUT:	15	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	2
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W + 2
Monsterklasse: 8			

Falls es Ihnen zu blutig wird, können Sie jederzeit fliehen, und zwar auf den Hauptweg zurück (Abschnitt 42) oder weiter auf dem Seitenweg entlang (Abschnitt 127). Sobald Sie ihn besiegt haben, gehen Sie zu Abschnitt 96. Falls Ihr Held jedoch im Kampf fallen sollte, dann wissen Sie ja, sein Freund erwartet noch mehr abenteuerlustige Kumpel, die auch gerade in der Nähe unterwegs sein müssen.

139

Hier gelangen Sie an eine Abzweigung. Südlich führt eine natürliche Erdklüftung in eine Höhle (Abschnitt 201). Zwei Stollen treffen von Norden (Abschnitt 69) und Osten (Abschnitt 202) kommend zusammen.

140

Jetzt ist der kleine Waldelf verärgert. Das kostet Sie einen Vertrauenspunkt.

Verlassen Sie jetzt die Tropfsteinhöhle durch den Spalt nach Norden (Abschnitt 139) oder den nach Süden (Abschnitt 191), in dem es heftig zieht. Es steht aber auch ein Stollen in Richtung Osten zur Verfügung (Abschnitt 151).

141

Eine feuchte Höhle ist das hier. In Pfützen schwimmen giftiggrüne Algen, schmierige Tropfsteine tropfen lauthallend, eine warzige Unke hockt auf einem Stein.

Möchten Sie Kimsa zaubern lassen, dann tun Sie das bei Abschnitt 214. Sie können die Höhle auch durch den Spalt nach Osten (Abschnitt 131) oder den nach Westen (Abschnitt 225) verlassen.

142

Sie haben Erfolg. Quietschend setzt sich ein Mechanismus in Gang. Schlagen Sie Abschnitt 73 auf.

143

Unbewegt liegt der See vor Ihnen. Nur in der Nähe der Mündung kräuseln ein paar Wellen die Oberfläche. Das kristallene Wasser lädt zum Bade ein (Abschnitt 195). Sie können auch eins der zwei Kanus besteigen (Abschnitt 7) oder in Abschnitt 215 einen Weg aus der Grotte nehmen.

144

Sie kommen in den Westteil der Pilzhalle. Durch das leuchtende Meer können Sie sich in den Osten der Halle begeben (Abschnitt 38). Ein Durchgang nach Westen (Abschnitt 129) oder nach Süden (Abschnitt 18) steht Ihnen außerdem zur Verfügung. Sie können hier aber auch ein wenig herumsuchen (Abschnitt 16).

145

Der Kampf mit den Goblins:

Werte des Anführers:

MUT:	11	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	17	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+4
Monsterklasse: 7			

Die Werte der fünf anderen Goblins:

MUT:	7	ATTACKE:	47
LEBENSENERGIE:	12	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 5			

Sobald drei der Goblins gefallen sind, treten die anderen zur Flucht an (Abschnitt 228). Fällt jedoch Ihr Held, dann beginnen Sie wieder bei Abschnitt 200.

146

Streichen Sie acht Ausdauerpunkte von Ihrem Luftvorrat!

Sie stoßen in einen weiteren Raum künstlichen Ursprungs vor. Hier besteht ein Durchgang nach Osten (Abschnitt 236) und nach Süden (Abschnitt 10). Sie können hochtauchen (Abschnitt 157) oder Kimsa das Zeichen zum Zurückholen geben (Abschnitt 78).

147

Streichen Sie zwei Ausdauerpunkte von Ihrem Luftvorrat!

Geradeaus schwimmen Sie zu Abschnitt 221, nach links zu Abschnitt 81, nach rechts zu Abschnitt 105. Einen Auftauchversuch können Sie in Abschnitt 177 wagen.

148

Sie können noch einen Tauchgang versuchen. Diesmal stehen Ihnen aufgrund der Erschöpfung acht Ausdauerpunkte weniger an Luftvorrat zur Verfügung als beim vorigen Mal. Überprüfen Sie das Seil und tauchen Sie nochmals hinab (Abschnitt 220) oder verlassen Sie diesen Raum (Abschnitt 90)?

149

»Doch zuerst muß ich dir eine Geschichte erzählen.

Unser Volk lebt abgeschieden in einem Teil der Wälder unbemerkt von der Welt der Menschen und der Zwerge, die wir jedoch sehr wohl beobachten und kennen. Eines Tages fand ein Mann den Weg zu uns und wurde gastfreundlich aufgenommen, wie es unser Brauch ist. Er hieß Rimpertu und war ein junger Alchimist. Er interessierte sich für unsere Zauberei, und wir zeigten ihm einige, die nicht geheim sind. Unser Volk besaß jedoch einen Kamm, dem die Zauberkraft innewohnte, die Liebe zwischen den Waldelfenfrauen und -männern zu erwirken. Den stahl er uns und verschwand spurlos. Lange Jahre haben wir versucht, sein Versteck herauszufinden, sind aus unserer Einsamkeit herausgekommen, durch die Lande gezogen, doch ohne Erfolg.

Inzwischen droht in unserem Volk die Liebe zwischen Mann und Frau zu erlöschen. Die gemeinsamen Behausungen haben sich aufgelöst, die Waldfrauen sind ausgezogen und haben ihre eigene Ansiedlung gegründet. Eine von ihnen ist meine geliebte Sim Waltikil.« Ein Seufzer entringt sich seiner Brust, »ich liebe sie, doch ohne den Kamm kann ich mich nicht mit ihr verbinden. Also nahm ich meinen Abschied von Malliki Wist, unserem König, und zog ebenfalls aus auf die Suche. Viele Jahre bin ich schon unterwegs und viel habe ich erlebt, bis ich endlich das Versteck Rimpertus herausfand. Es ist hier unter dieser bewaldeten Anhöhe. Gerade war ich dabei, die Tanne zu verdrehen, als mich der Schrat überfiel und du mir zu Hilfe kamst. Willst du mir nun beistehen, den Kamm aus seinem Schatz zurückzuholen, dann mache ich dir ein Angebot: Der Alchimist besitzt eine große Sammlung magischer Gegenstände. Wenn wir sie finden, sollst du sie alle haben, bis auf den Kamm.«

Wenn Sie dem Waldelf zusagen, dann lesen Sie Abschnitt 1. Wollen Sie jedoch Ihren Weg zur Schänke fortsetzen, dann verabschieden Sie sich von dem Kleinen und gehen zurück zum Hauptweg (Abschnitt 42) oder den eingeschlagenen Weg weiter (Abschnitt 85).

Falls Sie nach einer entlaufenen Sau suchen wollen, dann suchen Sie sie in Abschnitt 211.

150

Keine Wirkung. Zurück zu Abschnitt 168!



151

Sie gelangen an eine Gabelung. Ein starkes Lüftchen geht hier und weht aus dem Stollen nach Süden (Abschnitt 109). Sie können sich außerdem in den Stollen nach Westen zu Abschnitt 201 begeben oder in den nach Osten zu Abschnitt 39.

152

○ Wenn das Feld angekreuzt ist, blättern Sie Abschnitt 205 auf.

Ansonsten lesen Sie Abschnitt 192.

153

Jetzt hat Kimsa den Raum völlig eingenebelt, aber wozu?

»Na, das wolltest du doch unbedingt«, entgegnet der Waldelf. Tasten Sie sich jetzt zum Ausgang nach

Osten (Abschnitt 131) oder nach Westen vor (Abschnitt 225).

154

»So sag's mir doch, wenn es wichtig ist!«

»Nein, es ist nicht wichtig.«

»Du Rindvieh von einem Waldelf, sag's mir augenblicklich, sonst...«

Da haben Sie sich wohl im Ton vergriffen. Der kleine Kimsa blickt Sie argwöhnisch aus den dunklen Augen an. Auch Ihre gestammelte Entschuldigung kann nichts daran ändern, daß Sie dieser Streit soeben zwei Punkte an Vertrauen gekostet hat. Verlassen Sie die Unkenhöhle nun nach Osten (Abschnitt 131) oder nach Westen (Abschnitt 225).

155

Das Gewölbe wird immer niedriger bis zu einer Stelle, an der Sie im Kanu nicht mehr durchkommen.

Also lassen Sie sich hinuntertreiben, an der Mündung des Sees vorbei zu Abschnitt 112.

156

Sie werden unsanft gepackt, entwaffnet und mit den Armen auf den Rücken gefesselt. Dann führt man Sie zu einem Felsspalt in der Nordwand.

Lesen Sie Abschnitt 197.

157

Das Wasser reicht bis zur Decke. Gleiten Sie wieder hinab zu Abschnitt 146.

158

Da Sie jetzt herausgefunden haben, was die Fee von den Mandelhöhen vollbrachte, ist es Ihnen sicher ein leichtes, das Rätsel im Anhang zu lösen. Blättern Sie dorthin und zerschneiden Sie das Kreuz in seine Einzelteile.

Wenn Sie das alles richtig gemacht haben, erfahren Sie die weiterführende Abschnitts-Nummer aus der Lösung.

159

Der Kampf mit dem Waldschrat:

Werte des Waldschrats:

MUT:	16	ATTACKE:	14
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	6	TREFFERPUNKTE:	1W+5
Monsterklasse: 25			

Bevor Sie sich auf den Unhold stürzen können, behext er fünf starke Äste, die sich sogleich knüppelnd über Sie hermachen. Er selbst nimmt einstweilen nicht am Kampf teil. Jeder hat eine Attacke pro Kampfrunde (Attackewert des Schrats, Trefferpunkte: 1W). Bei jeder gelungenen Attacke Ihrerseits gegen einen Stock zerbricht er. Sobald sie alle zerschlagen haben, können Sie den Waldschrat bekämpfen.

Während des Kampfes können Sie fliehen, wobei Sie aber noch zwei Attacken hinnehmen müssen, und zwar den eingeschlagenen Weg entlang nach Abschnitt 85 oder zurück auf den Hauptweg (Abschnitt 42).

Gehen Sie nach der zwanzigsten Kampfrunde in jedem Fall zu Abschnitt 121.

160

Quietschend schiebt sich die Luke auf, und das dumme Gesicht des Schrats erscheint in der Öffnung. Dann verschwindet es und die Luke beginnt sich wieder zu schließen. Gehen Sie zurück zu Abschnitt 168.

161

»Aber nein.« Die Zwerge setzen ihre dunklen Mützen auf, schon haben sie sich in Luft aufgelöst. Verhaltende Schritte, Gelächter. Dann herrscht Schweigen.

Verlassen Sie nun die Höhle nach Norden zu Abschnitt 139, nach Süden zu Abschnitt 191 oder nach Osten in den Stollen zu Abschnitt 151.

162

Der Gang ist so eng, daß Sie kriechen müssen, und wird immer schmaler, bis Sie sich nur noch im Dreck robbend fortbewegen können.

»Da geh' ich nicht mit!« stöhnt Kimsa, »ein Waldelf unter der Erde ist ohnehin schon ein Ding der Unmöglichkeit!«

Sie können jetzt ein deutliches Wort mit ihm sprechen (Abschnitt 98) oder zusammen umkehren (Abschnitt 39).

163

Kimsa beugt sich zur Unke herab, und bald unken die zwei angeregt über dies und das, aber Sie verstehen kein Wort.

Während des Gesprächs hebt der Elf den Stein, auf dem die Unke sitzt, kurz an und holt eine Seite aus dem elfischen Sagenbrevier darunter hervor. »Danke« unkt er der Unke zu.

Sie lesen, was darauf steht:

»Einmal vor langer Zeit blieben zwei Lenze aus, so daß die Frostdämonen drei Jahre Zeit hatten, das Wasser der Seen bis auf den Grund zu Eis zu gefrieren. Und als endlich der Frühling wiederkam, tauten die Seen nicht mehr auf. Welch ein gewaltiges Werk der Dämonen!«

»Sie hat mir noch etwas erzählt. Aber ich weiß nicht, ob ich dir's sagen soll.«

Wenn Sie mindestens über drei Vertrauenspunkte verfügen, können Sie Abschnitt 111 aufschlagen. Wenn nicht lesen Sie Abschnitt 76.

164

Sie sind in eine Sackgasse geraten. Hier wurde der Stollen nicht weitergegraben. Kehren Sie um (Abschnitt 205) oder suchen Sie die Wände ab (Abschnitt 15).

165

Kimsa hat einen Pilz zum Wachsen gebracht. Während dieser sich auf die Größe von fast doppelter Mannshöhe ausdehnte, ist Kimsa auf den Hut gesprungen und kann die Goblins nun von oben beschießen.

Licht hat er auch genug, so daß seine Geschicklichkeitswürfe nicht erschwert werden. Los geht es bei Abschnitt 145.

166

Der Boden hebt sich plötzlich und preßt Sie gegen die glatte Decke, so daß Sie in eine enge Röhre gedrückt werden. Da rutschen Sie hindurch und landen endlich in einer weichen, aber stickigen Höhle.

»Willkommen im Olm!« ertönt eine Stimme. Lesen Sie bei Abschnitt 250 weiter.

167

Die Decke ist geschlossen, kein Auftauchen möglich.

Stoßen Sie wieder hinab zu Abschnitt 135.

168

Die sieben Seile, allesamt fest nebeneinander gespannt und am Boden verankert, verschwinden in kleinen Löchern in der Decke.

Sie können sich der Tür zuwenden (Abschnitt 118) oder an einem der Seile ziehen, am ersten (Abschnitt 223), am zweiten (Abschnitt 178), am dritten (Abschnitt 128), am vierten (Abschnitt 45), am fünften (Abschnitt 86), am sechsten (Abschnitt 70), am siebten (Abschnitt 150), oder sie durchschneiden, das erste (Abschnitt 19), das zweite (Abschnitt 212), das dritte (Abschnitt 66), das vierte (Abschnitt 97), das fünfte (Abschnitt 160), das sechste (Abschnitt 242), das siebte (Abschnitt 43).

169

Weiteres Erdreich fällt herab. Da kommt eine gelbe, pralle Haut zum Vorschein und das Ende – Sie erkennen es jetzt – eines gigantischen Regenwurmes krümmt sich vor Ihnen.

Aus einem Loch an der Spitze ergießt sich brauner Schlamm und besudelt Sie.

Sie können den Wurm angreifen (Abschnitt 22) oder den Gang nach Norden zu Abschnitt 246 oder nach Süden zu Abschnitt 139 weiterlaufen.

170

Die Tür ist aus Holz und sehr stabil gebaut. Auch mit einem Brecheisen ist sie nicht zu öffnen. Blättern Sie zurück zu Abschnitt 27.

171

Sie haben Erfolg. Quietschend setzt sich ein Mechanismus in Gang (Abschnitt 73).



172

Schon während Sie die Tür passieren, erschauern Sie bis ins Mark. Einen Augenblick lang sind Sie verwirrt.

Lesen Sie weiter bei Abschnitt **82**.

173

In einem Winkel der Höhle finden Sie sechs rundgeschliffene Steine, die glühend heiß sind. Wenn Sie Schinken, Brot und Käse, oder ähnliches beim Proviant haben, können Sie sich darauf einen überbackenen Toast zubereiten (Abschnitt **234**).

Sie können aber auch das Brutzeln sein lassen und weitersuchen (Abschnitt **183**).

174

Das seltsame Kratzen vom Bootsrumpf ist noch immer zu hören, als Sie in einen dichten Nebel hineinfahren. Es wird immer wärmer, je näher Sie einem rötlichen Schimmer in dieser Waschküche kommen. Und als Sie daran vorbeifahren, sehen Sie rotkochendes Gestein sich zischend aus einem Spalt in die Fluten ergießen. Der Anblick der aufeinanderprallenden Elemente ist erhaben. Doch die Strömung reißt Sie fort.

Lesen Sie weiter bei Abschnitt **14**.

175

Streichen Sie sechs Ausdauerpunkte von Ihrem Atemvorrat!

Sie tauchen in einen gemauerten Raum. Er hat nur einen Ausgang, und zwar den durch den, Sie hineingeschwommen sind (Abschnitt **92**). Sie können die Decke absuchen (Abschnitt **113**) oder das Signal zum Einholen geben (Abschnitt **10**).

176

Sie gelangen an die Wasseroberfläche und saugen gierig die frische Luft ein. Die Laterne erleuchtet das

Gewölbe eines unterirdischen Flußlaufs. Neben Ihnen liegt eine Insel im Kanal.

Eine Insel? Sie wächst plötzlich aus dem Fluß und tut sich als dichtbezahnter Oberkiefer eines titanischen Monstrums auf. Sofort setzt eine heftige Strömung in seinen Schlund ein. Und nur mit knapper Not können Sie sich hinabtauchend retten. An Atemvorrat stehen Ihnen diesmal acht Ausdauerpunkte weniger zur Verfügung als das vorige Mal. Sie geben Kimsa das Signal zum Einholen und lesen Abschnitt **10**.

177

Das Wasser reicht bis zur Decke. Tauchen Sie zurück zum Abschnitt **147**.

178

Keine Wirkung. Zurück zu Abschnitt **168!**

179

Der Gang ist schmal und niedrig. Er führt in Nord-Süd-Richtung durch feuchtes Erdreich und ist dürftig mit Balken abgestützt. Netzartig hängen die feinen Haarwurzeln der Bäume herab. Da spüren Sie ein leichtes Vibrieren, Erdreich bröckelt herab.

Sie können sich nun schnell von hier entfernen, entweder nach Norden (Abschnitt **246**) oder nach Süden (Abschnitt **139**).

Oder warten Sie ab (Abschnitt **169**)?

180

Obwohl Sie sich recht linkisch angestellt haben und heftig ans Netz gestoßen sind, kommt die Hausherin nicht.

Sie können jetzt doch noch versuchen, den Gegenstand aus dem Netz zu winden (Abschnitt **3**) oder den Weg fortsetzen: treppauf nach Süden geht es zu Abschnitt **246**, treppab nach Norden zu Abschnitt **129** und treppab nach Osten zu Abschnitt **18**.

181

Außer den Booten enthält die Grotte keine interessanten Gegenstände. Doch als Sie am See stehen, entdecken Sie eine Seite aus dem Sagenbuch, die in den Kanal hineintreibt.

Jetzt nichts wie in ein Boot und hinterher (Abschnitt 7)! Oder möchten Sie etwas anderes in der Grotte tun (Abschnitt 215)?

182

Fast eine Minute lang fühlen Sie Ihren Puls beschleunigt, der Atemrhythmus hat sich verdoppelt und die Zeit wollte fast nicht vergehen. Nun können Sie den Waldelf nochmal um einen Zauber bitten (Abschnitt 214), nach Osten (Abschnitt 131) oder nach Westen (Abschnitt 225) gehen.

183

»Ach, da bist du«, Kimsa kommt auf Sie zu, »wollen wir keine Pause machen?«

Wenn Sie die Erholung brauchen, können Sie eine einlegen (Abschnitt 102), oder Sie dringen in den gerade von Ihnen entdeckten Ostspalt ein (Abschnitt 29), aus dem eine starke Hitze herausstrahlt.

184

Blättern Sie Abschnitt 100 auf.

185

Einem erschrockenen Zwergbaumdrachen haben Sie jetzt für drei Kampfrunden den Feueratem gelöscht, falls Sie ihn angreifen wollen (Abschnitt 244). Sie können statt dessen aber auch Luft holen und weitertauchen (Abschnitt 175).

186

Also schneiden Sie sich los und tauchen ohne Leine weiter. Sie können geradeaus (Abschnitt 81), nach

links (Abschnitt 105) oder nach rechts schwimmen (Abschnitt 229). Oder versuchen Sie aufzutauchen (Abschnitt 31)? Sobald die Ausdauerpunkte unter Null sinken, sind Sie Ihren unglücklichen Helden los und fangen nochmal bei Abschnitt 200 an.

187

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf den Boden ist ein »I« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt 116.

eine Osttür zu Abschnitt 32.

eine Südtür zu Abschnitt 115

und eine Westtür zu Abschnitt 95.

188

Sie haben sich vorsichtig an eine kleine Lichtung angeschlichen und erblicken dort einen garstigen Waldschrat, der auf einem zierlichen Elf knieend diesen erbarmungslos verprügelt.

Ihr Herz rät Ihnen, in die Gewalttätigkeiten einzugreifen und den Waldschrat das Fürchten zu lehren (Abschnitt 159). Ihre Vorsicht meint aber, daß Sie mit derlei Händeln nichts zu schaffen haben und weitergehen (Abschnitt 85) oder gar zum Hauptweg zurückkehren sollen (Abschnitt 42).

189

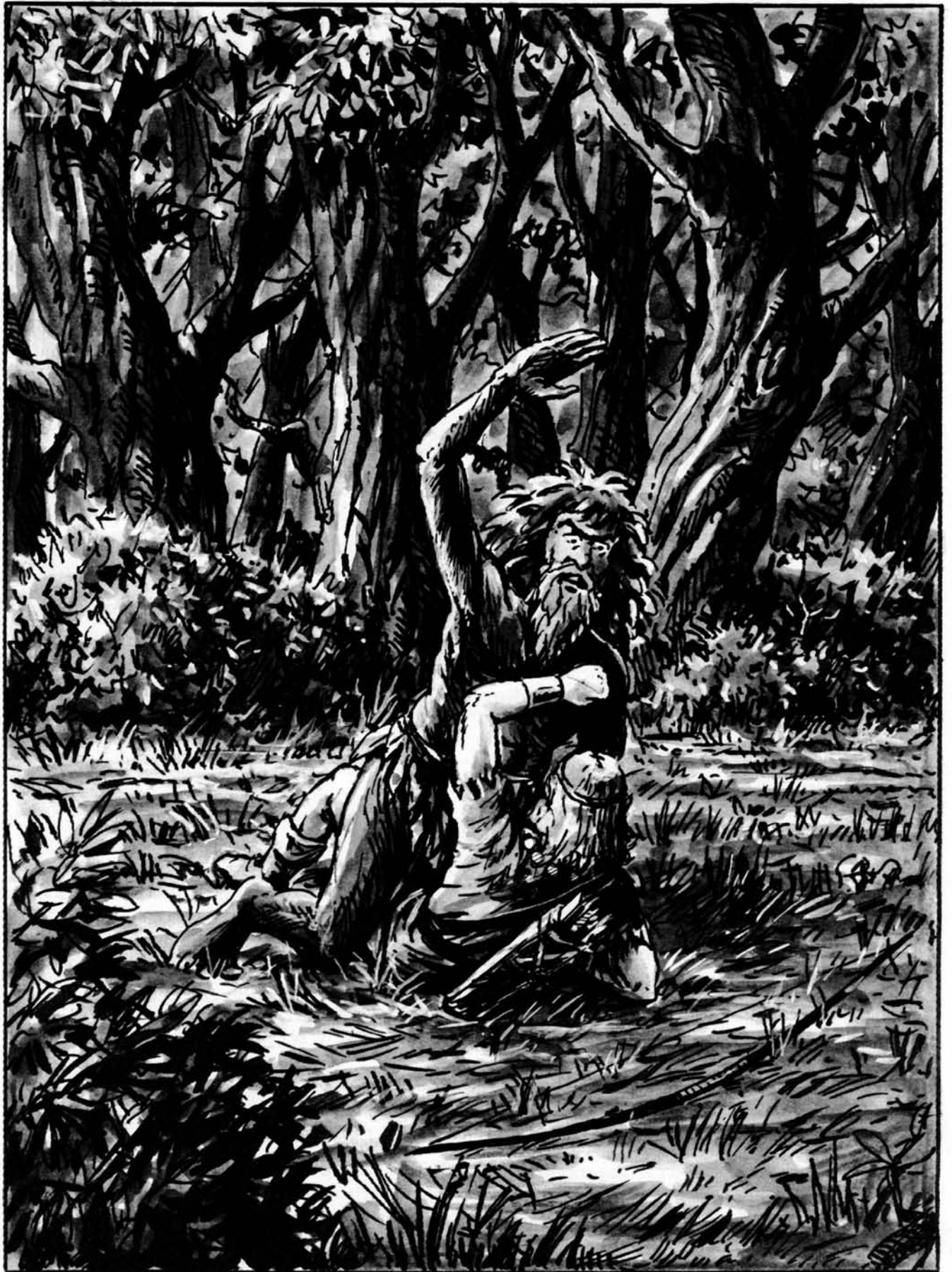
»Hallo Elf, wie kommt's, daß dich ein Schrat anfiel?«

»Danke dir sehr für deine Hilfe. Ich bin Waldelf und unsere Beziehungen zu den Waldschraten sind zur Zeit wieder sehr schlecht. Aber da du mal hier bist, will ich dir einen Vorschlag machen« ...

Weiter lesen Sie bei Abschnitt 149.

190

Prüfen Sie Ihre Geschicklichkeit. Mißlingt der Test, dann begeben Sie sich zu Abschnitt 180. Gelingt er, so können Sie treppauf nach Süden (Abschnitt 246), treppab nach Norden (Abschnitt 129) oder treppab nach Osten (Abschnitt 18) gehen.



191

In dem bald nach Osten abwinkelnden Gang weht ein starker Wind. Endlich kommen Sie an eine Gabelung. Hier führt links ein Stollen nach Norden (Abschnitt 119) und geradeaus ein natürlicher Gang nach Osten (Abschnitt 213). Wenn Sie einen dieser beiden Gänge betreten möchten, müssen Sie ein Loch überschreiten, das gut eine Elle durchmißt und einen starken Windstrahl herausbläst. »Der Atem der Erde«, meint Kimsa ehrfurchtsvoll.

Wenn Sie zurück in die Tropfsteinhöhle gehen wollen, schlagen Sie Abschnitt 201 auf.

192

Ein Trupp Zwerge sitzt in gemütlicher Runde in einem Stollen, der von Süd nach West abknickt. Ein Norddurchbruch mündet in einen tiefer gelegenen Raum. Sie können die Zwerge in Abschnitt 51 überfallen (Zwerge haben immer etwas Wertvolles dabei, und das Überraschungsmoment ist auf Ihrer Seite) oder sich dazugesellen und ein Gespräch anfangen (Abschnitt 196).

193

»Höhlengas!« Als Zwerg kennen Sie natürlich den Geruch dieses auch Rauschgas genannten Giftes.

»Zurück!«, und zwar zu Abschnitt 232.

194

Schweigend nimmt man Ihre Anwesenheit zur Kenntnis. Einige kauen an Broten herum, andere starren vor sich hin.

»Hallo, wie geht's?«

Schweigen.

»Was treibt ihr hier unten?«

Schweigen.

»Nicht sehr gemütlich hier, was?«

Schweigen.

Wenn Sie die Gesprächsbereitschaft der Zwerge durch das Geschenk eines Opals, sofern Sie einen haben, anregen wollen, dann schlagen Sie Abschnitt 217 auf. Andernfalls lesen Sie Abschnitt 51.

195

Das Wasser ist kalt, aber erfrischend. Schreiben Sie sich einen W+2 Lebenspunkte gut. Wenden Sie sich danach wieder der Grotte zu (Abschnitt 215) oder planen Sie eine Bootsfahrt (Abschnitt 7)?

196

Zwerghelden suchen Abschnitt 217 auf, alle übrigen Abschnitt 194.

197

Nachdem Sie den Spalt passiert haben, gelangen Sie und die Goblins in eine düstere Höhle. An den Wänden befinden sich Löcher wie in einem Käse, aus denen Goblins jeder Größe und jeden Alters neugierig herauschauen. Ein Holzgerüst aus Leitern und Balustraden verbindet die Zugänge miteinander. In der Mitte brennt ein Feuer. Zwei weitere Ausgänge führen aus der Halle.

Ihr Held wird an einen Pflock gebunden, wie es bei frischen Sklaven üblich ist. Vielleicht gelingt ihm eines Tages die Flucht. Doch das ist ein anderes Abenteuer und wird nicht in diesem Buch erzählt (Abschnitt 200).

198

Das Wasser reicht bis zur Decke, kein Auftauchen ist möglich. Gleiten Sie wieder hinab zu Abschnitt 236.

199

Blättern Sie nach hinten zum »Schluß«!

200

Auf dem Weg in die Waldschenke »Zur Mondsichel« hören Sie aus einem Tannengehölz herzerreißende Wehklagen von krächzendem Hohngelächter beglei-

tet. Sie sehen nach, was los ist, und erblicken auf einer Lichtung einen Waldschatz, der über eine Öffnung am Boden gebeugt sitzt und lauthals zu dem Unglücklichen da drin herabspottet. Mit einem Überraschungsangriff können Sie den Schrat vertreiben und aus dem Loch steigt ein kleiner zierlicher Waldelf. Er beginnt eine lange Geschichte zu erzählen, woher er kommt, was er sucht, was er erlebt hat. Auf seine Bitte, ihm zu helfen, können sie in Anbetracht des winkenden Schatzes nicht Nein sagen. Lesen Sie Abschnitt 1.

201

Der Weg verbreitert sich zu einer Höhle und im Scheine Ihres Lichts funkeln die schönsten Tropfsteine und Bergkristalle. Bei Ihrem Eintreten machen Sie leise Geräusche, die nun von den Kristallen überall hell zurückgeworfen werden.

Da kann sich Kimsa nicht zurückhalten. Er packt zwei Hämmerchen eines Glockenspiels aus dem Rucksack und fängt an, die Tropfsteine und Kristalle sacht und rhythmisch anzuschlagen. Eine wunderbare Musik umschmeichelt Ihr Ohr und regt Sie dazu an, mitzumusizieren.

Sie können dem Drängen nachgeben (Abschnitt 46) oder versuchen, Kimsa davon abzuhalten (Abschnitt 140).

202

Der Weg führt abwärts und die Luft wird muffig und stickig. Wollen Sie lieber umkehren (Abschnitt 139) oder weitergehen (Abschnitt 65)?

203

Sie kommen in ein hohes, sich nach Osten erstreckendes Gewölbe, und es geschieht ein Wunder: Vor Ihnen auf dem Boden fangen viele bunte Lichter an zu leuchten und werden immer heller und strahlender. Sie beugen sich herunter, »das sind ja Pilze!«.

Das Licht breitet sich aus auf die umliegenden Pilze wie die Wellen eines ins Wasser geworfenen Steins und bald erfüllt ein gasartiges Dämmerlicht die Halle.

Wollen Sie sie nach Osten hinunterlaufen (Abschnitt 132) oder die Höhle durchsuchen (Abschnitt 16). Sie können sie auch durch den Südausgang (Abschnitt 18) oder den Westausgang wieder verlassen. Doch kreuzen Sie vorher das Feld in Abschnitt 130 an!

204

Sie haben Erfolg. Quietschend setzt sich ein Mechanismus in Gang (Abschnitt 73).

205

Der Stollen biegt an dieser Stelle um die Ecke. Im Norden ist ein Durchbruch in einen tiefer gelegenen, gemauerten Flur, in den Sie über eine Leiter hinuntersteigen können (Abschnitt 27). Sie können auch den Stollen nach Westen (Abschnitt 164) oder den nach Süden (Abschnitt 17) verfolgen.

206

Lesen Sie Abschnitt 122.

207

Da erhebt sich ein Getuschel und Geflüster, breitet sich aus und wird immer lauter. Ein Grauen beschleicht Sie. Sind das etwa die Pilze?

Gezirpe setzt ein und Gekicher wie von einer Volksversammlung aus allen Teilen der Halle. Die Goblins sehen sich mit aufgerissenen Augen um, dann ergreifen sie schreiend die Flucht in den Westteil der Halle und verschwinden in einem Felsspalt der Nordwand. Einer hat etwas verloren. Ein Blatt Papier schwebt sanft zur Erde. Darauf steht folgendes:

Sie lesen es in Abschnitt 247.

208

Sie stellen fest, daß eine ganze Menge dieser kleinen Drachen im Käfig auf einem Geäst herumlungern. Doch sie sind phlegmatisch und regungslos.



Da prustet es neben Ihnen und Kimsa erscheint im Becken. »Ich hatte Sorge um dich«, keucht er, »aber Efferd sei Dank, du bist noch am Leben.«

Sie machen eine beschwichtigende Geste zu ihm und deuten auf die Zergbaumdrachen und auf die Käfigtür. Sie ist nur mit einem Riegel gesichert. Vorsichtig schieben Sie ihn zurück, dann verlassen Sie mit Kimsa, der seinen Ranzen dabei hat, die Drachenbehausung. Sie befinden sich im Geheimlabor des Alchemisten.

Schlagen Sie Abschnitt 91 auf.

209

Streichen Sie sechs Ausdauerpunkte von Ihrem Luftvorrat!

Sie gelangen an das Ende der Höhle. Plötzlich bläht sich die helle Wand auf, drückt Sie heftig gegen den Fels, preßt weitere zwölf Ausdauerpunkte aus Ihrer Lunge und zieht sich wieder zurück. Nach diesem Schreck geben Sie Kimsa das Zeichen zum Einholen (Abschnitt 10).

210

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf den Boden ist ein »B« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt 32,
eine Osttür zu Abschnitt 222,
eine Südtür zu Abschnitt 245
und eine Westtür zu Abschnitt 115.

211

Also suchen Sie nach ihr und sehen endlich ein Stück rosiger Haut hinter Buchenzweigen schimmern. Leise, ganz vorsichtig pirschen Sie sich näher, dann springen Sie ...! Und liegen auf dem Bauch. Wer hätte gedacht, daß Rosa so flink ist? Doch Sie lassen sich nicht entmutigen und stellen ihr weiter nach. Bald hat sie wieder angehalten und frißt. Sie, behutsam schleichend, freundlich zuredend, eine Handvoll Beeren anbietend, werden nochmals zu Boden geschickt, und das Schwein hängt Sie wieder ab. Diese Szenen wiederholen sich noch oft. Doch dank Ihrer bewundernswerten Unverzagtheit und der mangel-



den Ausdauer des Schweins bekommen Sie endlich sein Halsbändel zu fassen und können es in die Waldschenke bringen, die Sie schließlich völlig verdreckt und zerschlissen nebst Rosa, so rosig, sauber und schön, betreten. Da springt der Schweinehirt auf, der den Verlust des Tieres gerade im Branntwein ersäufen wollte, nimmt die Geliebte strahlend in Empfang, gibt Ihnen drei Silbertaler zur Belohnung und verläßt sogleich mit ihr das Gasthaus. Ihr Freund ist auch schon da und hat Sie verheißungsvoll begrüßt.

Nun fängt er an, von einer wahrhaft tollen Geschichte zu erzählen, die Sie erwartet. Jedoch nicht in diesem Buch. Sie werden sie irgendwann als Gruppenabenteuer erleben. Das Abenteuer, das in diesem Buch auf Ihren Helden wartete, hat er leider verpaßt. Doch nun ist er zu müde, um nochmal zurückzugehen und danach zu suchen. Er wird ein Bad nehmen und sich dann schlafen legen.

Sie jedoch können in die Haut eines anderen Helden schlüpfen, der auch gerade auf dem Weg zur Waldschenke ist, um den Freund zu treffen, der ihn zum Abenteuer eingeladen hat. Davor kreuzen Sie noch das Feld in Abschnitt 23 an!

212

Ein langgezogener Schrei dringt Ihnen durch Mark und Bein. Danach herrscht nervöses Schweigen. Sonst passiert nichts. Zurück zu Abschnitt 168!

213

Bevor Ihr Held den Fuß auf die andere Seite setzen konnte, hat sich die Windrichtung ganz plötzlich umgedreht und saugt Ihren Helden mit einer reißenden Vehemenz in den Abgrund.

Würfeln Sie sich einen neuen und lesen Sie bei Abschnitt 200 weiter.

214

Suchen Sie sich einen der sieben Waldelfenzauber aus:

I bei Abschnitt 153 kostet zehn Astralpunkte,

II in Abschnitt 48 kostet fünf Astralpunkte,

III in Abschnitt **182** kostet vier Astralpunkte, **IV** in Abschnitt **25** kostet zwölf Astralpunkte, **V** in Abschnitt **163** kostet neun Astralpunkte, **VI** in Abschnitt **226** kostet fünf Astralpunkte und **VII** in Abschnitt **89** kostet sieben Astralpunkte. Ziehen Sie Kimsa die Astralpunkte ab und suchen dann den betreffenden Abschnitt auf.

215

In der Grotte können Sie folgende Dinge ausprobieren:

Nach Norden führen drei Gänge. Der linke ist eine natürliche Öffnung (Abschnitt **141**), darüber hat jemand geschrieben »dort wohnt die alte Unke«. Der mittlere ist künstlich angelegt (Abschnitt **49**). »Da lang kannst du einen Edelstein finden«, steht daneben. Der rechte ist wieder natürlichen Ursprungs (Abschnitt **63**). Auch hier hat jemand etwas hingeschrieben: »Dahinter wird's heiß.«

Sie können auch an den See gehen (Abschnitt **143**) oder die Grotte absuchen (Abschnitt **181**).

216

Zwerghelden gehen zu Abschnitt **193**, alle übrigen blättern nach Abschnitt **47**.

217

»Hallo Gefährte!« ruft einer aus, »du gefällst uns.«. Damit bahnt sich ein Gespräch an, in dem Sie erfahren, daß die Zwerge auf der Suche nach Riesenregenwürmern sind, die Erde fressen und dadurch Edelsteine im Bauch tragen, die sie nicht mehr ausscheiden. »Lebendige Edelsteinsäcke!« meint einer.

Als Sie nach der Meerkatze fragen, holen die Zwerge ein Blatt aus dem elfischen Sagenbrevier hervor. Ein solches komisches Tier sei an ihnen vorbeigerast und habe das unterwegs verloren. Sie lesen die Seite:

»Die Sage von der Fee Solaline von den Mandelhöhen: In alten Zeiten hatte die Welt noch nicht das Aussehen, das wir heute von ihr kennen. Da lagen

in der Mitte Aventuriens vier große Seen, die wie ein Kleeblatt durch Kanäle kreuzartig miteinander verbunden waren. Die Wasser der Seen waren schwarz von der aschenen Erde, die die Fische im tiefen Grund aufwirbelten und nachts spiegelte sich hell der Mond auf den dunklen Flächen.«

Wollen Sie sich den Zwergen anschließen (Abschnitt **51**) oder verabschieden Sie sich? Dann können Sie die Leiter nach Norden hinabsteigen (Abschnitt **27**) oder den Gang nach Westen (Abschnitt **164**) oder nach Süden gehen (Abschnitt **17**).

218

Gehen Sie mit zum Essen, dann lesen Sie Abschnitt **104**, oder Sie greifen die Goblins an und schlagen Abschnitt **52** auf.

219

Kimsa spürt keine Falle auf. Die wäre jetzt auch Nebensache, denn es geht nun in den Kampf (Abschnitt **145**).

220

Streichen Sie sechs Ausdauerpunkte von Ihrem Atemvorrat!

Sie gleiten in einen gemauerten Raum. Hier befinden sich ein Durchgang nach Norden zu Abschnitt **146**, einer nach Osten zu Abschnitt **135** und einer nach Süden zu Abschnitt **92**. Sie können versuchen, aufzutauchen (Abschnitt **58**) oder Kimsa das Signal zum Einholen geben (Abschnitt **78**).

221

Streichen Sie zwei Ausdauerpunkte von Ihrem Luftvorrat! Geradeaus schwimmen Sie zu Abschnitt **81**, nach links zu Abschnitt **105**, nach rechts zu Abschnitt **229**. Einen Auftauchversuch können Sie in Abschnitt **31** machen.

222

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf den Boden ist ein »E« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt **106**,
eine Osttür zu Abschnitt **11**,
eine Südtür zu Abschnitt **57**
und eine Westtür zu Abschnitt **210**.

223

Keine Wirkung. Zurück zu Abschnitt **168**!

224

Sie schneiden den Gegenstand von den klebrigen Fäden ab, wobei das Netz heftig in Bewegung gerät. Die Spinne läßt sich aber nicht blicken. Möglicherweise gibt es sie schon lange nicht mehr.

Sie legen den Gegenstand von dem dicken Gespinst frei und es kommt ein schwarzer Schild zum Vorschein mit feuerroten Symbolen (wenn Sie diesen Schild kennen, dann wissen Sie ihn zu gebrauchen). Tun Sie ihn zu Ihrer Ausrüstung oder lassen Sie ihn liegen und entscheiden Sie sich für eine Richtung: nach Norden gehen Sie zu Abschnitt **129**, Osten führt nach Abschnitt **18**, und Süden finden Sie unter Abschnitt **246**.

225

Hier kommen Sie an einen in Ost-West-Richtung verlaufenden Gang, der sich nach Osten zu einer kleinen Höhle verbreitet (Abschnitt **141**). Nach Norden führt ein Stollen (Abschnitt **39**). Starker Wind bläst aus der Kluft nach Westen (Abschnitt **99**).

226

Da wird Kimsa plötzlich dunkelbraun wie Waldboden. Er sieht seltsam aus vor dem glatten Tropfstein. Sie können ihn nun einen weiteren Zauber sprechen lassen (Abschnitt **214**), nach Osten (Abschnitt **131**) oder nach Westen (Abschnitt **225**) gehen.

227

Die Mündung führt in einen unterirdischen Fluß. Im sanften Strom erfaßt er das Boot und nimmt es mit sich (nach Abschnitt **112**). Wenn Sie ein wenig Kraft aufwenden, können Sie jedoch flußaufwärts paddeln und einen der beiden Kanäle ansehen, aus denen das Wasser zusammenfließt.

Der linke führt zu Abschnitt **123**, der rechte zu Abschnitt **155**.

228

Als Sie die erschlagenen Goblins untersuchen, finden Sie ein Blatt aus dem elfischen Sagenbrevier bei einem von ihnen. Was darin steht, lesen Sie in Abschnitt **247**.

229

Streichen Sie zwei Ausdauerpunkte von Ihrem Luftvorrat! Geradeaus schwimmen Sie nach Abschnitt **147**, nach links zu Abschnitt **221**, nach rechts zu Abschnitt **81**. Einen Auftauchversuch können Sie in Abschnitt **58** wagen.

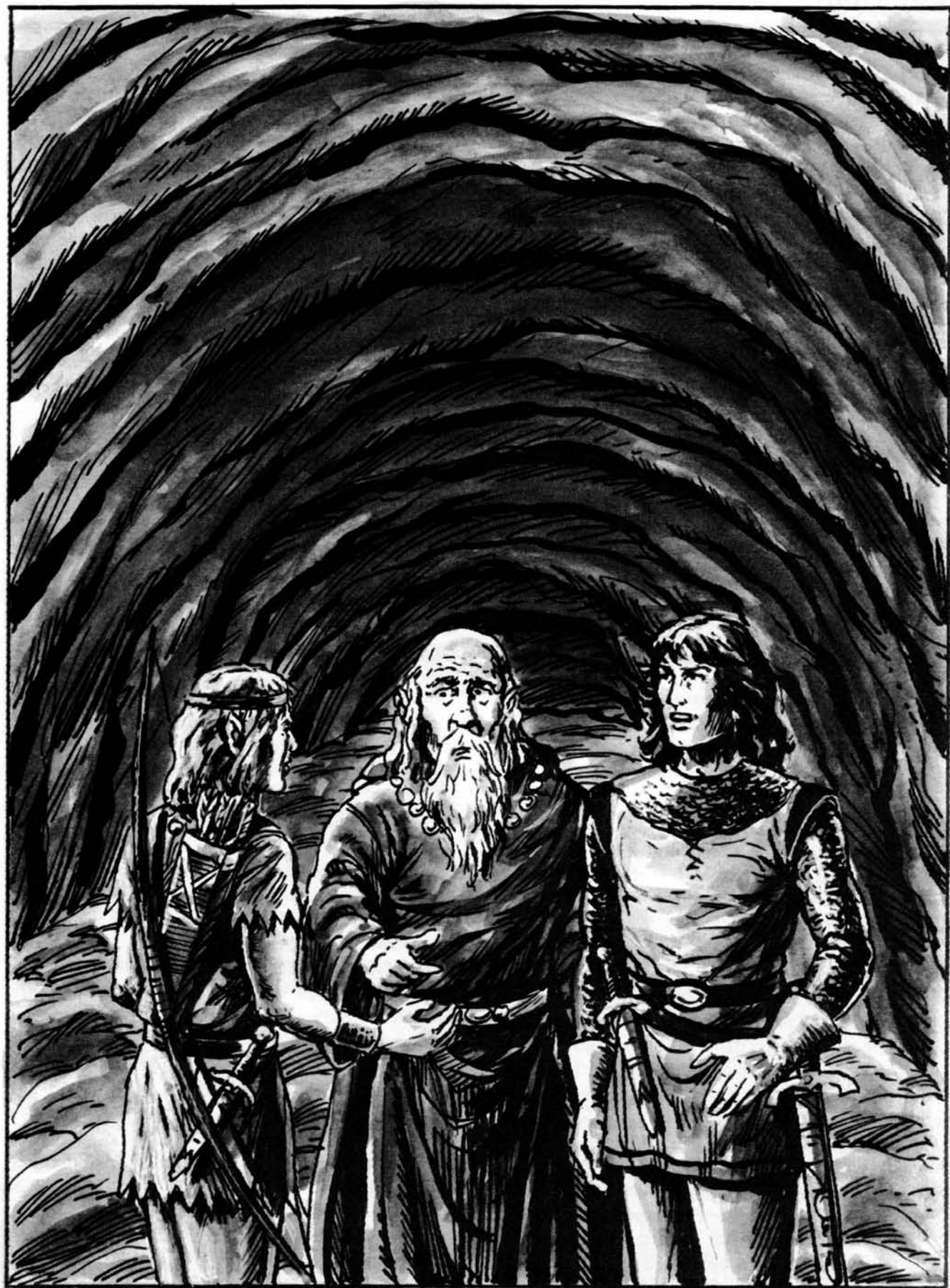
230

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf den Boden ist ein »S« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt **115**,
eine Osttür zu Abschnitt **245**,
eine Südtür zu Abschnitt **116**
und eine Westtür zu Abschnitt **11**.

231

In dem engen Treppengang kommen Sie an eine Abzweigung. Hier führen die Stufen aufwärts nach Süden, abwärts nach Norden und abwärts nach Osten. Doch dazwischen hat eine Höhlenspinne ihr Netz gespannt. Einige Dinge hängen darin, bis zur Unkenntlichkeit eingewickelt in die glasigen Gespinste des riesigen Geschöpfs. Blinkt da nicht irgend etwas Wertvolles daraus hervor?



Um den Weg fortzusetzen, müssen Sie sich geschickt unter dem Netz durchwinden. Kimsa hat es geschafft. Jetzt Sie? (Abschnitt 190).

Oder wollen Sie den blitzenden Gegenstand aus dem Netz entfernen?

Die Höhlenspinne ist nirgends zu sehen (Abschnitt 224).

232

○ Wenn das Feld angekreuzt ist, blättern Sie weiter zu Abschnitt 17.

Ansonsten lesen Sie Abschnitt 5.

233

Sie sind natürlich rechtzeitig von der Plattform heruntergesprungen, als sie sich in Bewegung setzte, und der Waldelf erscheint wieder, leichenblaß, aber wohlbehalten. Solche Gefälligkeiten schmieden natürlich eine Freundschaft zusammen. Schreiben Sie sich einen Vertrauenspunkt gut. Weiter geht es bei Abschnitt 6.

234

Sie berühren einen heißen Stein und verbrennen sich die Finger, aber der Schmerz vergeht rasch. Während Sie das Essen braten, zieht bald ein würziger Duft in Ihre Nase, und Sie lassen sich den überbackenen Toast schmecken. Auf eigenartige Weise fühlen Sie sich danach sehr gestärkt, nicht nur im Bauch, nein, auch Ihren Mut fühlen Sie wachsen, und der Unternehmungsgeist pocht wie nie gekannt in Ihren Adern. Sie erhalten drei dauerhafte Mutpunkte.

Auch der Waldelf hat sich ein wenig erholt. Er konnte durch die Ruhepause sechs Astralpunkte regenerieren.

Als er zu Ihnen kommt, stutzt er. »Das sind ja Dracheneier, worauf du dein Essen kochst. Weißt du nicht, daß auf denjenigen, der Eier von Drachen berührt, ihr Element, das Feuer, überspringt?«

Sie können jetzt einen Spalt im Osten untersuchen (Abschnitt 29), aus dem eine starke Hitze strömt, oder in die Grotte zurückgehen (Abschnitt 215).

235

In dem dunklen Gang müssen Sie geduckt gehen. Kimsa ist noch mit der Laterne bei den Pilzen. Vielleicht sollten Sie sich eines dieser Pilzlichter holen. Sie wenden sich um, da werden Sie unsanft von hinten gepackt und sofort haben sich weitere starke Arme um Ihren Leib geschlungen. Im spärlichen Licht machen Sie die Visagen von Goblins aus. Die Schurken zerren Sie den Gang entlang, der nun eine Biegung nach Osten macht und den Sie suchenden Kimsa in der Pilzhalle aus Ihrem Blickfeld raubt.

Lesen Sie weiter bei Abschnitt 197.

236

Reduzieren Sie Ihren Luftvorrat um acht Ausdauerpunkte!

Sie sind in den Nordteil einer Höhle vorgedrungen. Von hier können Sie weiter in den Ostteil (Abschnitt 35) oder den Südteil (Abschnitt 135) tauchen. Ein Durchgang führt nach Westen (Abschnitt 146). Sie können aber auch versuchen aufzutauchen (Abschnitt 198) oder Kimsa das Zeichen zum Einholen geben (Abschnitt 78).

237

Ziehen Sie acht Ausdauerpunkte von Ihrem Luftvorrat ab!

Sie sind in eine weitere Höhle vorgedrungen. Gegenüber liegt eine helle, glatte, merkwürdig nach außen gewölbte Wand, Sie können nach links an ihr entlangschwimmen (Abschnitt 62), oder zurück in die andere Höhle zu Abschnitt 135. Wollen Sie jedoch wissen, ob sich ein Ausgang in der Decke befindet, dann gehen Sie zu Abschnitt 136. Sich zurückziehen lassen können Sie in Abschnitt 78.

238

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf den Boden ist ein »E« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt 245,

eine Osttür zu Abschnitt 82,

eine Südtür zu Abschnitt 32

und eine Westtür zu Abschnitt 116.

239

An der Tür steht »SCHATZKAMMER«.

»Das gibt's doch nicht! Schon am Ziel?« verwundern Sie sich und bemerken nicht die zwei grünen Augen im dunklen Gang, die Sie wachsam beobachten.

»Da liegt etwas,« Kimsa bückt sich. Dort befindet sich auf der Schwelle ein flaches, breites Holzkreuz, das aus verschiedenförmigen Einzelteilen zusammengesetzt ist.

Daneben steht ein Vers:

*»Willst Du meine Schätze sehen,
sogar in dieses Zimmer gehen,
dann laß aus diesem Kreuz entstehen
Das Werk der Fee von den Mandelhöhen.«*

»Wer war die Fee von den Mandelhöhen?«

»Das ist eine alte Sage. Als Kind habe ich sie mal erzählt bekommen. Aber jetzt kann ich mich nicht mehr daran erinnern. Ich habe mein elfisches Sagenbrevier dabei. Dort steht sie drin.« Damit krämt er ein abgegriffenes, kleines Bändchen aus seinem Ranzen und blättert herum. »Ah, hier steht's . . .«

Aber auf einmal rast da ein wahnsinniges Tier heran, reißt Kimsa das Buch so unwirsch aus der Hand, daß die Lampe zu Boden fällt und das Licht ausgeht. Das Geräusch von zerreißendem Papier. Fußtappen, Stille . . .

Kimsa macht die Lampe wieder an. »Das war eine Meerkatze. Was wollte sie nur? Oh nein!« er hebt das Buch auf, »sie hat die fünf Seiten mit der Geschichte von der Fee 'rausgerissen und mitgenommen!« Das ist natürlich ein Unglück.

Wenn Sie jetzt aufgeben und zu Ihrem Freund in die Waldschenke wollen, dann untersuchen Sie in Abschnitt 168 die Seile, ob sich damit die Luke öffnen läßt.

Wenn Sie nach der Meerkatze suchen wollen, dann begeben Sie sich nach Norden die Treppe hinab (Abschnitt 21) oder durch das Loch in den schmalen Gang, der nach Süden führt (Abschnitt 108). Vergessen Sie aber nicht, vorher das Feld in Abschnitt 118 anzukreuzen.

240

»Höhlengas!« Als Zwerg kennen Sie natürlich den Geruch dieses auch Rauschgas genannten Giftes.

»Zurück!« (zu Abschnitt 139).

241

Kimsa lugt vorsichtig hinter einem Steinpfosten hervor. »Da bist du ja wieder!« sagt er, »als du so plötzlich verschwunden warst, habe ich gespürt, daß du in irgendet was grauenhaftes geraten warst. Ich hab' die Tür geöffnet und mich versteckt.«

Der treue Kimsa hat Sie nicht so schmähdlich im Stich gelassen, wie Sie ihn. Ziehen Sie sich zwei Vertrauenspunkte ab und lesen Sie bei Abschnitt 6 weiter.

242

Plötzlich verlieren Sie den Boden unter den Füßen und erwachen fünf Meter tiefer in einer Fallgrube. Der Sturz kostet Sie 1W Schadenspunkte (ohne Rüstungsschutz). Nachdem Kimsa Sie hochgezogen hat, können Sie sich weiter mit den Seilen beschäftigen (Abschnitt 168), wenn Sie noch Lust dazu haben, oder sich der Tür widmen (Abschnitt 118).

243

Das Kratzen am Bootsrumph nimmt weiter zu. Auch die Strömung ist reißender geworden.

Wie es weiter geht, erfahren Sie in Abschnitt 14.

244

Der Kampf mit dem Zwergbaumdrachen:

Schwungvoll sind Sie aus dem Brunnen geglitten und haben sich mit der Waffe auf den Drachen gestürzt, der auf einem Ast über Ihnen sitzt. Während des Kampfes schützen Sie Ihre nassen Kleider wie Rüstklasse 4 gegen den Feuerstrahl des Tieres.

Werte des Zwergbaumdrachen:

MUT:	16	ATTACKE:	14
LEBENSENERGIE:	17	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	

(Feuer) 1W+2

Monsterklasse: 22

Wenn Sie ihn besiegt haben, gehen Sie nach Abschnitt 208. Falls er Sie besiegt. Beginnen Sie mit einem frischen Held in Abschnitt 200.

245

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf dem Boden ist ein »D« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt 210,
eine Osttür zu Abschnitt 57,
eine Südtür zu Abschnitt 238
und eine Westtür zu Abschnitt 230.

246

Wieder stehen Sie vor der Schatzkammertür. Haben Sie inzwischen das Werk der Fee von den Mandelhöhlen in Erfahrung bringen können?

Wenn ja, dann lesen Sie weiter im Abschnitt 158. Wenn nicht, dann können Sie sich mit den sieben gespannten Seilen an der Ostwand beschäftigen (Abschnitt 168) oder den Raum durch das Loch in der Südwand (Abschnitt 108) oder treppabwärts nach Norden zu Abschnitt 21 wieder verlassen.

247

»Das ärgerte Laia, die bleiche Gattin des Mondgottes Phex, denn Sie konnte ihr Antlitz nicht mehr auf seinen raugewordenen Fächen spiegeln. Da nahm sie zornig das gefrorene Seenkreuz und zerschmetterte es. Dann verhüllte sie ihr Haupt und die Erdenwesen sahen ihren Schein nicht mehr.«

Wohin wenden Sie sich?

Sie können zu der Tür im Süden gehen, auf der ein Vers geschrieben steht:

*»Beis', Giz', beis' d'Nune!
Beiß', Katz', beiß' die Neune,
Brenn' die Scheune,
Lies' die Rune!«*

Wenn Sie eintreten wollen, begeben Sie sich zu Abschnitt 82.

Sie können auch den Ostdurchgang nach Abschnitt 60 nehmen oder sich in den Westen des Gewölbes begeben (Abschnitt 144).

Kreuzen Sie jedoch vorher das Feld in Abschnitt 38 an!

248

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf dem Boden ist ein »U« gemalt.

Eine Nordtür führt nach Abschnitt 11,
eine Osttür zu Abschnitt 116,
eine Südtür zu Abschnitt 95
und eine Westtür zu Abschnitt 57.

249

Sie kommen in einen weiteren Raum. Auf dem Boden ist ein »I« gemalt.

Eine Nordtür führt zu Abschnitt 95,
eine Osttür zu Abschnitt 115,
eine Südtür zu Abschnitt 11
und eine Westtür zu Abschnitt 106.

250

Vor Ihnen steht ein Mann in zerlumpte Kleidern. Sein grauer Bart umrahmt ein bleiches Gesicht mit kühlen, blauen Augen. In seiner Hand hält er Kimsas Laterne. »Ist das Eure schöne Lampe?«

»Meine? Wer seid Ihr?«

»Ich bin Rimpertu ...«

»Ihr ... Ihr seid? ... Ihr habt uns diesen ganzen Mist eingebrockt?! ... Wo bin ich überhaupt?«

»Im Bauch des Riesenolms. Verzeiht mir, ich verstehe Euren Unwillen ...« weiter kommt er nicht, denn plötzlich plumpst es neben ihm und Kimsa liegt neben ihm auf dem weichen, vibrierenden Boden. Auch er hat sich nichts getan, aber er ist totenbleich.

Rimpertu beteuert, daß Sie keine Angst mehr vor ihm zu haben brauchen. Er sei jetzt dabei, seine eigensinnigen Taten zu bereuen, nun, da er im Bauch des Riesenolms gefangen sei.

»Ich bin schon vor ein paar Monaten – oder sind es Jahre – hier hereingeraten. Den mir noch unbekanntem Teil der Höhle wollte ich erforschen, dabei kenterte mein Boot in den von dem Schiffshalterschnecken verseuchten Höhlenfluß, und ich wurde in den Schlund des Olms hinabgezogen. Hier in dieser Einsamkeit überfielen mich Unsicherheit und Zweifel an dem, was ich getan hatte, und ich fing an zu bereuen.«



»Du hast meinem Volk den magischen Kamm geraubt und damit großes Unglück über uns gebracht.«

»Was habe ich? Aber das ist doch nicht wahr. Ich habe den Kamm untersucht, er hat keine magischen Kräfte.«

»Doch! Die Liebe zwischen Waldelfenfrauen und -männern erlöscht und das nur, weil du den Kamm gestohlen hast!«

»Aber nein, das bildet Ihr Euch nur ein. Der Kamm hat nicht diese Wirkung. Er ist ein fürwahr schön gearbeitetes Stück, aber er ist in keiner Weise magisch. Gebt mir nicht die Schuld an Problemen, die Euer Volk selbst verschuldet hat!«

»Sage mir die Lösung des Rätsels, das zur Schatzkammer führt!«

»Wo denkt Ihr hin! Dort drin sind die bösesten und gefährlichsten Artefakte und Geheimtinkturen, die ich in meinem verpfuschten Leben zusammengetragen habe. Niemals werde ich Euch den Zugang verraten. Außerdem gibt es für Euch so wenig wie für mich ein Entkommen aus diesem Geschöpf.« Und damit weist er in einer Geste auf seine Umgebung hin. Und hat er nicht recht? Der Magen des Tieres ist eine schrumpelige Höhle. In der Mitte blubbert dampfende Säure. Weiter oben hat Rimpertu sich eingerichtet. Da steht ein Stuhl und ein Tisch aus zusammengezimmertem Treibholz. Ein Buch liegt darauf und ein Tintenfaß mit einer Feder. Daneben flackert ein Talglicht.

»Der Olm bewegt sich selten, so daß ich immer Ruhe hatte, meine Gedanken schriftlich festzuhalten. Die Tinte gewinne ich aus dem einen oder anderen Tintenfisch, den er öfters frißt.

»Wenn er frißt, dann muß er auch scheißen,« bemerken Sie lapidar, »warum sollten wir ihn nicht durch die andere Öffnung verlassen?«

»Das ist unmöglich. Noch bevor Ihr unter Wasser ausgeschieden würdet, wäret Ihr erstickt.«

»Und wenn wir ihn zum Speien reizen. Er müßte uns alle herauswürgen!«

»Das ist zu gefährlich. Wenn der Säurepfuhl überkocht, werden wir alle getötet.«

Als Sie zur Säure herabblicken, sehen Sie ein Blatt Papier am Rand liegen. Sie holen es schnell, bevor es sich auflöst, und lesen eine Seite aus dem elfischen Sagenbrevier:

»Große Betrübnis kam auf. Alle vermißten den lieblichen Wächter der Nacht, denn die Gespenster und Alpmahre trieben ihr Unwesen schlimmer denn je.«

»Ich hab's!« ruft Kimsa dazwischen. »Wir werden doch den Hinterausgang dieses Ungeheuers benutzen! Ich werde halt seiner Verdauung mit einem Beschleunigungszauber auf die Sprünge helfen!«

»Versuchen könnt ihr es ja«, erwidert Rimpertu.

»Aber Ihr müßt noch ein ganzes Stück tauchen. Denn neben dem Olm dürft Ihr nicht hochkommen, er würde Euch sofort wieder verschlingen. Es gibt hier aber ein altes, überflutetes Höhlensystem, in das ein Brunnenschacht meines Geheimlabors führt. Dahin müßt Ihr gelangen!«

»Sage mir noch eines,« bittet Kimsa den Büber, »wo mag sich diese dreimal verfluchte Meerkatze versteckt halten. Sie hat mir ein Andenken an meine Mutter geraubt.«

»Jolanthe? Meine Meerkatze ist noch da! Das brave Tier! Und sie hat Euch etwas gestohlen, sagt Ihr. Das ist seltsam. Aber gut, ich will Euch verraten, wo ihr Lieblingsplatz ist. In einem Flur hinter meinem Labor – eine Leiter zum Stollen steht für gewöhnlich darin – hat sie sich hinter ein paar lockeren Ziegeln ein kleines Heim eingerichtet. Dort könnt Ihr sie vielleicht finden.«

Falls Sie an diese Stelle kommen sollten, dann lesen Sie die Nummer des betreffenden Abschnitts rückwärts und schauen darunter nach.

Doch nun geht es los. In einer Ecke des Magens finden Sie Kimsas Rucksack. An seinem Seil werden Sie festgebunden, die Laterne nehmen Sie in die Hand. Dann führt Kimsa pertu das, was er sich vorgenommen hat.

»Lebt wohl!« ruft der Alte Ihnen nach und rutsch, beginnt eine sausende Fahrt durch etliche Windungen, bis Sie endlich Wasser um sich spüren und hurtig lostauchen. An einer Wand finden Sie den Spalt, der Sie in einen Raum führt. Dort gleiten Sie zur Decke, finden den Brunnenschacht und jagen mit pochenden Lungen zur Oberfläche. Und wie herrlich schmeckt die Luft! Da bemerken Sie, daß Sie in einem großen Käfig aufgetaucht sind. Über einen Ast vor Ihnen kriecht ein kleiner Baumdrache. Weiter geht es bei Abschnitt 208.

Schluß

Da geht die Tür auf und Sie blicken in ein Gerümpel, wie Sie es schlimmer noch nicht mal bei Gevatter Schmuddel erwartet hätten. Auf groben Holzregalen liegt staubiger Trödel aus den letzten Jahrtausenden. Felle, Kappen, Becher und Ringe, Gefäße, Beutel, Schläuche und Schlüssel, Spiegel, Waffen, Amulette und Fetische, Geschirr und Lampen, Stäbe und Püppchen, Masken und Kleider, Trommeln und Stiefel und . . .

»Der Kamm!« das war Kimsa. Er jubelt und fängt zwischen dem Gerümpel zu tanzen an. »Endlich! Endlich, nach so vielen Jahren!«

Sie stecken einen Stock zwischen Tür und Rahmen, damit Sie nicht noch möglicherweise in diese Motenkiste eingesperrt werden. Dann treten auch Sie ein und schauen, ob nicht etwas für Sie dabei ist. Plötzlich knackst es hinter Ihnen, der Stab zerbricht und die Tür fällt zu.

»Nein!« Völlig belämmert stehen Sie davor, doch nein, Sie verzweifeln nicht. »Irgendeiner dieser magischen Gegenstände muß doch Türen öffnen.« Sie nehmen die Dose mit den Zauberschlüsseln und bemerken erst an der Tür, daß diese gar kein Schloß hat. Nun probieren Sie es mal mit einem Kraftgurt. Doch auch damit bleiben Sie noch immer zu schwach.

Kimsa scheint noch gar nichts bemerkt zu haben. Verzückt betrachtet er den Kamm. Leider wissen Sie von den meisten Gegenständen überhaupt nicht, wie sie wirken und wie man sie anwendet. Von den

Tränken und Gebräuen im Regal möchten Sie lieber nicht probieren. Sie versuchen es also mit Waffen. Doch keine kommt gegen die Türe an, obwohl Sie die Zauberkraft dieser Eisen doch deutlich empfinden. So setzen Sie sich resigniert auf einen Schemel, der sofort anfängt, mit Ihnen in der Kammer herumzuspringen, und den Sie also schnellstens wieder verlassen, um auf dem Boden zu sitzen und denselben anzustarren. Auch das Geräusch von purzelnden Ziegeln kann Sie im Augenblick nicht aus Ihrer Lethargie reißen. Und als Sie aufblicken, ist der Waldelf verschwunden.

»Kimsa?«

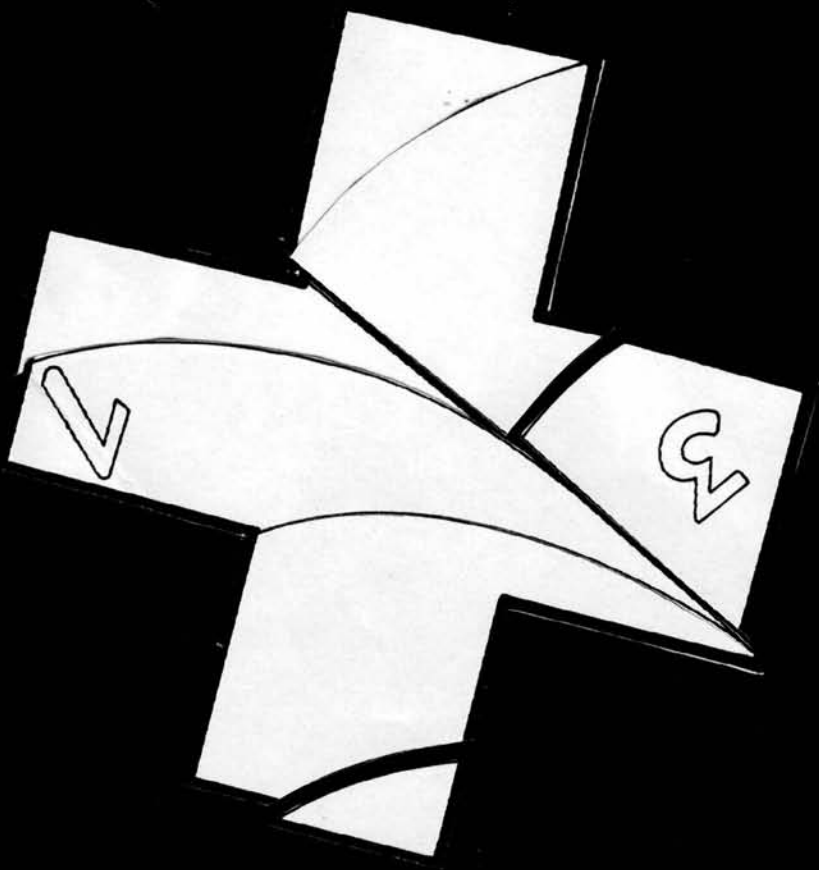
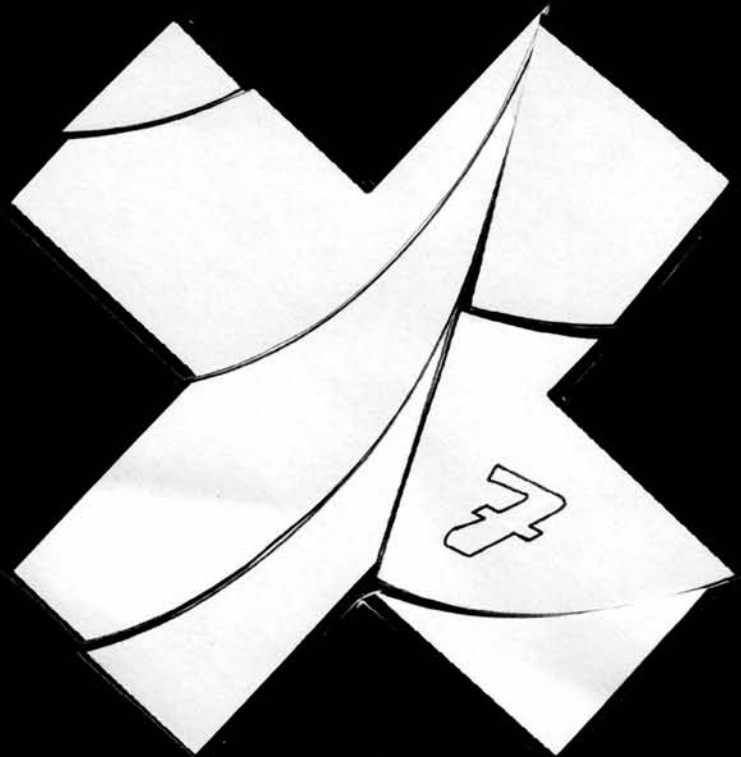
Nichts zu sehen. Hat er etwa eine Tarnkappe aufgesetzt?

»Kimsa!« Sie suchen in den Regalen, »Kimsa, laß die Albernheiten!« Doch Kimsa bleibt verschwunden.

Da entdecken Sie das Loch in der Wand und den Erdhaufen mit den Ziegeln davor. Er ist doch nicht etwa . . .? Woher soll er denn . . .? Das Loch wäre zu schmal für Sie, aber für Kimsa ist es gerade richtig.

Wenn Sie jetzt mindestens einen Vertrauenspunkt besitzen, lesen Sie den »Ausklang«. Wenn nicht, dann lesen Sie weiter:

Tja, so saß Ihr Held nun vor dem Loch und starrte hinein. Kimsa kam nicht mehr zurück. Der Teufel allein weiß, wie er da herausgekommen ist. Ihr Held jedenfalls blieb drinnen. Mit den magischen Brotbeutel und Wasserschläuchen hielt er sich noch eine Weile am Leben, dann nahm er es sich.



Ende

Da geht die Türe auf, und Ihnen fallen beinah die Augen aus dem Kopf. Kimsa kann ein elfisches Gejaule kaum unterdrücken.

Der Raum ist eingestürzt. Felsen, Geröll und Erdreich haben alles, was darin vielleicht mal Schatz gewesen ist, zermalmt und verschüttet. Der kleine Waldelf fällt in eine Ecke und fängt an zu heulen.

»Daran bist du Schuld! Du hat das Seil durchgeschnitten und dadurch den Einsturz ausgelöst.«

»Das konnte ich doch nicht wissen! Und außerdem, das war doch gar nicht ich, sondern mein Vorgänger. Doch Kimsa heult noch mehr. »Nie werde ich meine geliebte Sim wiedersehen. Nie!«

»Aber, aber! Du kannst doch jetzt nach Hause zu-

rückkehren und sagen, Leute, der Kamm ist nicht mehr, jetzt wird eben ohne Kamm geliebt!«

»Nein! Ich habe geschworen, mit dem Kamm heimzukehren oder überhaupt nicht.«

»Dann kauf' doch einen neuen, Herrgott!«

»Geht nicht. Malliki Wist würde das sofort merken.« Und so heulte Kimsa Twilli, bis er vor Erschöpfung eingeschlafen war. Ihr völlig abgekämpfter Held saß dumpf daneben und wartete. Morgen früh – bei Sonnenaufgang – wollte er zu seinem Freund in dieses Gasthaus aufbrechen. Den Waldelf würde er mitnehmen. War je eigentlich 'nganz netter, kleiner Kerl. So saß er da und wartete, denn er vergaß, daß die Sonne unter der Erde nicht aufgeht.

Ausklang

Da taucht ein munteres Elfengesicht im Loch auf.

»Worauf wartest du? Los gib mir die Hand!«

»Ja wie, wer ...?«

»Na los!« Sie geben Sie ihm, und er zieht Sie in den engen Stollen. »Godot holt uns raus.«

Sie fühlen sich kraftvoll durch das enge Erdloch gezogen, und es geht eine ganze Weile durch dicke und dünne Stellen, bis sie bemerken, daß Sie wieder Platz zum Bewegen haben. Die ersten Strahlen der Morgensonne fallen durch ein schmales Fenster in den kleinen Raum.

»Wir sind im Weinkeller eines Gasthauses gelandet«, stellte Kimsa fest.

»Wie war das möglich?« Was hat uns so schnell hierhergebracht?«

»Er!« und damit hebt der Waldelf triumphierend seinen Maulwurf in die Höhe. »Ich habe ihm ein Kraftarmband um den Bauch gegurtet und dann überredet, einen großen Gang zu graben und uns hindurchzuziehen.«

Es ist wirklich kaum zu glauben, aber er hat recht. Der Maulwurf birst förmlich vor Energie.

Für Kimsa naht die Stunde des Abschieds. Er will nach Hause, seinen großartigen Erfolg verkünden.

Sie geben sich die Hand zum Gruß, dann klettert Kimsa Twilli durchs Kellerfenster und das Tageslicht verschluckt ihn. Als Sie in die Hand sehen, die der Waldelf Ihnen gerade geschüttelt hat, liegt darin ein taubeneigroßer Diamant im Wert von 50 Dukaten.

Jetzt hören Sie von oben die Stimmen. Da scheint noch eine Runde von Zechern versammelt zu sein. Sie richten Ihren Aufzug ein wenig her, streichen die Hose glatt, dann klimmen Sie die Treppe zu einer Falltür hinauf. Oben wird gerade eine Geschichte erzählt.

»Jawohl, wie ich euch's sage. Und wißt ihr auch, was die Fee aus den Splittern des Sees gemacht hat?«

Sie lupfen die Falltür und sehen weingerötete Gesichter im heiteren Schwange mit schweren Gliedern um einen Tisch versammelt.

»Eine Sichel!« werfen Sie lässig ein und mit einem Mal drehen sich die weinseligen Burschen nach Ihnen um und stutzen, »eine Mondsichel.«

Bevor Sie sich der fröhlichen Runde anschließen, sollten Sie Ihrem Helden noch rasch 120 AP gutschreiben. Er hat sie sauer verdient.

Das Schwarze Auge – ein faszinierendes Spielerlebnis!

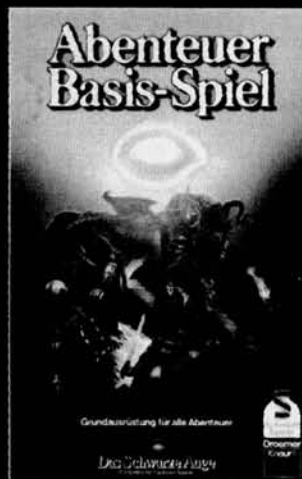
Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe – nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen dämonischfinstere Monster und andere Scheußlichkeiten, wie den »Molcho«, das schrecklichste Ungeheuer aller Zeiten.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich, und nur der »Meister des Schwarzen Auges« – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des Schwarzen Auges

Unzählige Abenteuer warten auf Sie im Land des Schwarzen Auges, dem Kontinent Aventurien. Beginnen Sie mit dem »**Abenteuer-Basis-Spiel**«, worin neben den Grundregeln ein erstes Abenteuer enthalten ist. Zusätzliche Regeln, eine farbige Landkarte und die Geschichte Aventuriens finden Sie im »**Abenteuer-Ausbau-Spiel**«. Die »**Abenteuer-Bücher**«, in denen bereits vorgefertigte Abenteuer zum sofortigen Spielen geliefert werden, sind in zwei Kategorien unterteilt: »**Basis-Abenteuer**« (blaue Kennfarbe) für die Erfahrungsstufen 1–10 und »**Ausbau-Abenteuer**« (Kennfarbe gelb) ab der 11. Erfahrungsstufe. Für beide Kategorien sind sowohl Solo- als auch Gruppen-Abenteuer erschienen. »**Die Werkzeuge des Meisters**«, ein weiteres Zubehör-Set, ermöglichen das dreidimensionale Spiel mit Figuren, und ein »**Zusatz-Block**« mit allen im Spiel benötigten Formularen sowie ein »**Würfel-Set**« runden das Service-Angebot umfangreich ab.



DIE SCHWARZE SICHEL

Unten in den Tälern der SCHWARZEN SICHEL geht es nicht so gefährlich zu, wie der Name des Gebirges vermuten läßt. Warum sollten Sie also nicht in aller Ruhe zur Waldschänke schlendern, um dort Ihre Freunde zu treffen? Sie brauchen den Waldweg ja nicht zu verlassen, wenn Ihnen nichts an Abenteuern, geheimnisvollen unterirdischen Seen oder magischen Schätzen liegt.

»Die Schwarze Sichel« ist ein Solo-Abenteuer für Krieger, Streuner, Abenteurer oder Zwerge der Erfahrungsstufen 1–4.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die Sie als Solo-Spieler benötigen, um ein fantastisches Abenteuer zu erleben. Allerdings müssen Sie die »Gesetze Aventuriens«, also die Spielregeln kennen. Diese und viele andere wichtige Details finden Sie im unentbehrlichen »**Abenteuer-Basis-Spiel**«. Es ist die Grundlage zum Spielen – zum Durchleben aller Abenteuer in der Welt des Schwarzen Auges.

Droemer
Knaur®

ISBN 3-426-30025-7

Schmidt
Spiele

01742



4 002998 017424