

# Der Quell des Todes

oder der Retter von Maraskan  
Ein Solo-Abenteuer

ERFAHRUNGSTUFEN

1-5

ABENTEUER 11



Droemer  
Knaur

**Das Schwarze Auge**  
Fantastische Fantasy-Spiele

# **Der Quell des Todes oder der Retter von Maraskan**

**von  
Philip Neumann**

Ein Soloabenteuer für einen Helden  
der Erfahrungsstufen 1-5  
ab 12 Jahren

© 1985 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München  
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching  
Umschlagillustration: Claus D. Biswanger  
Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von Ina Kramer  
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen  
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg  
Printed in Germany  
ISBN 3-426-30021-4

# Inhalt

Einführung	4
Vorwort	5
Hintergrund	6
Das Spiel	9

# Einführung

„Das Schwarze Auge“ ist ein Fantasy-Rollenspiel. Unter Fantasy (auch Fantasy genannt) versteht man eine spezielle Literaturgattung. Der typische Fantasy-Roman schildert eine Welt, in der Schwarze Magie, pfiffige Schelmenstreiche und hitzige Schwertkämpfe zum Alltagsleben gehören. In diesem Sinne ist die „Odyssee“ ebenso eine Fantasy-Geschichte wie das „Nibelungenlied“, der „Herr der Ringe“ ebenso wie die „Conan“-Romane oder „Die unendliche Geschichte“.

Und Rollenspiel bedeutet: Sie, der Spieler, erschaffen sich einen HELDEN - auf dem Papier - und übernehmen seine Rolle im Spiel eines solchen Fantasy-Abenteurers. Sie verhalten sich wie ein Schauspieler, indem Sie die Rolle Ihres Helden spielen; sei es nun als ABENTEURER, als KRIEGER, als ELF oder gar als ZAUBERER. Sie und Ihre Freunde in anderen Rollen bestimmen gemeinsam Verlauf und Ausgang der Geschichte. Die Geschichten des Schwarzen Auges spielen alle in Aventurien, einer imaginären Welt, in der alles möglich ist. Nun ist Aventurien - und das muß auch so sein - ein unbekanntes Land; Abenteuer kann man nur erleben, wenn man sich dem Unbekannten stellt! Nur einer weiß, was in Aventurien vorgeht: der MEISTER des Schwarzen Auges! Unser Rollenspiel verlangt also zwei Arten von Spielern: einmal den mutigen *Helden*, der auszieht, um Abenteuer zu erleben; zum anderen einen *Spielleiter*, der den Helden die unbekannte Welt von Aventurien öffnet.

Dieser Spielleiter ist eigentlich der Herrscher von Aventurien. Er weiß, wo Schätze liegen, wo Ungeheuer lauern, wo Unrecht geschieht und wo Hilfe benötigt wird.

Die Aufgabe des Spielleiters ist es, das Abenteuer für die tatendurstigen Helden vorzubereiten, diese dann an den Ort des Geschehens zu führen und schließlich alle die Rollen zu übernehmen, die nicht von den Spielern selbst dargestellt werden.

Sie sehen also schon, Das Schwarze Auge ist mehr als ein simples Würfelspiel. Um sich mit einer ganz neuen Welt (Aventurien) vertraut zu machen und eine ganz neue Art zu spielen kennenzulernen (Rollenspiel), bedarf es etwas mehr als nur einer kurzen Spielregel.

Aber keine Angst, der Eintritt in diese neue Welt der Fantasie ist leicht. Schritt um Schritt werden Sie mit den Regeln vertraut gemacht, und für den Spieler - der als Held in diese Welt tritt - ist das ganz einfach. Die Welt Aventurien können Sie nur betreten, wenn Sie die grundlegenden Regeln des Schwarzen Auges beherrschen. Sowohl als Spieler als auch als Spielleiter benötigen Sie das ABENTEURER-BASIS-SPIEL. 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.

Mit diesem Grundgerüst werden Sie bereits viele spannende Stunden in Aventurien erleben: unglaubliche Abenteuer in fantastischen Welten.

Bald werden Sie mehr erleben wollen - mehr Abenteuer. Diese Abenteuer können Sie sich selbst ausdenken oder, falls Sie das nicht möchten, Sie können auf fertige ABENTEURER-BÜCHER zurückgreifen, die wir für Sie vorbereitet haben. Sie finden diese ABENTEURER-BÜCHER im Handel. Bei der Auswahl müssen Sie nur beachten, für wen diese Abenteuer angelegt sind: GRUPPEN-ABENTEURER für mehrere Spieler (genaue Spielzahl ist angegeben); SOLITÄR-ABENTEURER für einen einzelnen Spieler; weiter ist wichtig, welche ERFAHRUNGSSTUFEN die Helden erreicht haben, die dieses Abenteuer erleben sollen. *Einführende Abenteuer* eignen sich für die Erfahrungsstufen 1-4, *Fortgeschrittenen-Abenteuer* sind für die Erfahrungsstufen 5-10 vorgesehen.

Speziell für Meister des Schwarzen Auges gedacht sind DIE WERKZEUGE DES MEISTERS - ein Aktionsset, das nützliche Spielhilfen und Zubehör enthält.

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

Das Abenteuer „*Der Quell des Todes*“ ist ein Teil der Fantasie-Spielserie „*Das Schwarze Auge*“. Dieses neu entwickelte Rollenspiel ist auf der geheimnisvollen Welt „*Aventurien*“ angesiedelt.

Zugang zu dieser Welt voller Abenteuer und Gefahren erhält man nur über das *Abenteuer-Basis-Spiel*. Dieses Basis-Spiel enthält alle Regeln und Utensilien, die zum Spielen erforderlich sind.

„*Der Quell des Todes*“ ist ein *Solo-Abenteuer*; d.h., Sie benötigen nicht wie bei anderen *Schwarze-Auge-Abenteuern* eine Gruppe von Spielern - Sie spielen ganz allein.

Dieses Abenteuer kann von Krieger, Zwergen und Abenteurern der Stufen 1-5 gespielt werden. Magier und Elfen sind nicht zugelassen.

Sie können durchaus einen Helden ins Spiel schicken, der schon so manches Abenteuer erlebt hat, aber wir empfehlen, für den „*Quell des Todes*“ eigens einen neuen Helden zu erschaffen. Denn hier geht es um ein gewagtes, gefährliches Unternehmen, und es wäre doch schade, wenn Ihr Held, mit dem Sie in vielen Gruppenspielen Abenteuer bestanden haben, im Dschungel von Maraskan den Tod fände.

Sollte Ihr Held scheitern, so können Sie natürlich jederzeit einen anderen Helden schicken. Auf magische Art und Weise ist dann zwar alles wieder so, wie es vor dem Eindringen unseres gescheiterten Freundes war, aber wir gehen davon aus, daß er auf nicht minder magische Art und Weise seine erworbenen Kenntnisse seinem Nachfolger vermittelt hat.

# Hintergrund

Eigentlich hatte es für mich eine geruhsame Schiffsreise werden sollen - von Thalusa die Küste entlang bis nach Elburum, wo mich drei Freunde erwarteten: der lange Eric, die Magierin Ziva und Gynix, der Zwerg. Gynix hatte bestimmt wieder den Kopf voller Pläne für einträgliche gemeinsame Unternehmungen ...

Doch die Wiedersehensfeier mußte nun wohl ohne mich stattfinden. Was die drei wohl denken würden?

Oh verdammt, ich will hier raus!

Wütend riß ich an meinen Fesseln - ein aussichtsloses Unterfangen. Die Kette, die von meinen Handgelenken zu der massiven Steinwand führte, machte einen ebenso soliden Eindruck wie das Schloß, mit dem die eiserne Spange um meine Arme gesichert war. Das Klirren der Kette hatte einen Wächter angelockt.

„Na, hast du es dir überlegt? Nimmst du das Angebot unseres Fürsten, des edlen Herdin, an, du Wurm? Wenn du aber lieber hier vermodern willst, dann mach gefälligst keinen solchen Lärm, sonst bringe ich dir Manieren bei!“

Wer hier wem Manieren beibringt, wollen wir erst einmal sehen, hätte ich gern geantwortet, aber die Situation stand nicht zu meinen Gunsten. Es wird mir wohl nichts anderes übrigbleiben, als auf dieses „Angebot“ des Fürsten einzugehen. Aus diesem Loch mußte ich jedenfalls raus!

Von wem ist hier eigentlich die Rede, werden Sie sich vermutlich schon gefragt haben. Nun, von Ihnen, lieber Leser - oder genauer, von Ihrem Helden. Sie haben nämlich gerade mit einem Solo-Abenteuer nach Art des *Schwarzen Auges* begonnen. Außer Papier, einem Stift, dem Buch der Regeln 1 und dem Würfelset benötigen Sie nur noch Ihre Entschlossenheit. Denn mit Ihren Entscheidungen führen Sie Ihren Helden durch dieses Abenteuer. Aber bevor ich Ihnen Einzelheiten erkläre, sollen Sie erfahren, wie Sie eigentlich in das Verlies des Fürsten gelangt sind und um welches zweifelhafte Angebot es nun geht.

Ihr Schiff hatte vor drei Tagen in der Hafenstadt Tuzak an der Westküste der Insel Maraskan haltgemacht, um Ladung für Elburum an Bord zu nehmen. Tuzak machte einen trostlosen Eindruck auf Sie. Irgendwie fehlte das bunte Treiben einer Hafenstadt, die Menschen sahen verschlossen und niedergeschlagen aus, manche waren von einer schlimmen Krankheit gezeichnet. Viel Gesindel trieb sich in den Straßen herum.

An einen ganz üblen Burschen waren Sie in einer Hafenspelunke geraten, wo Sie sich die Zeit mit einem Würfelspielchen vertreiben wollten. Dieser Kerl versuchte doch tatsächlich, Sie beim Spiel zu betrügen. Aber gerade als Sie ihn am Kragen hatten und ihm seine gezinkten Würfel in die Nase stopfen wollten, waren plötzlich die Wachen des Fürsten zur Stelle - aber nicht etwa um diesen Schurken festzunehmen. Nein, *Sie* wurden geschnappt, entwaffnet und schließlich in dieses finstere Loch geworfen.

Natürlich ist Ihnen inzwischen klargeworden, daß, man Ihnen eine Falle gestellt hat. Die Rauferei in der Spelunke war nur inszeniert worden, um einen Vorwand zu Ihrer Verhaftung zu liefern. Geradezu lächerlich sind die gegen Sie erhobenen Vorwürfe:

*Sie* hätten beim Würfelspiel betrogen, *Sie* hätten öffentliches Ärgernis erregt! Dabei wäre es eine Belustigung für die Anwesenden geworden, hätten die Wachen Sie nicht daran gehindert, dem Schurken die Regeln einzubleuen; und daß Sie Widerstand gegen die fürstliche Gewalt geleistet hätten? Na,

wer läßt sich schon freiwillig entwaffnen und zu Unrecht einsperren?

Aber Fürst Herdin scheinen alle Mittel recht, um tapfere Burschen wie Sie in seine Gewalt zu bringen, denn inzwischen sind solche Männer und Frauen in seinem Reiche dünn gesät. (Die weiteren Formulierungen sind der Einfachheit wegen männlich gewählt worden; ebensogut kann auch eine Abenteurerin oder Kriegerin durch das Spiel geführt werden.)

Nun sind also Sie in Herdins Falle gegangen - und zweifellos wird er auch Sie in jenes gefährliche Abenteuer schicken, das schon so viele Helden das Leben gekostet hat.

Das nämlich ist das „Angebot“ des Fürsten: Sie erhalten die Freiheit zurück und zusätzlich eine Belohnung von 100 Dukaten, wenn es Ihnen gelingt, den „Quell des Todes“ zu finden und die guten Wasser von Talued wieder zum Fließen zu bringen.

Denn einstmals ging vom Wasser im Oberlauf des Flusses Roab, dort, wo er als schmaler Bach den undurchdringbaren Urwald verläßt, eben an jener Stelle, die Talued genannt wird, eine geheimnisvolle Kraft aus. Unbestreitbar handelte es sich um ein Wasser von ganz besonderer Qualität; ob es jedoch tatsächlich vermochte, alle möglichen Gebrechen zu heilen, wer will das sagen? Aber all jene, die dorthin gezogen waren, um Linderung ihrer Leiden zu suchen, waren davon überzeugt, sie dort auch gefunden zu haben. Und es waren nicht wenige, die nach Talued pilgerten. Die meisten Kranken trugen schwer an den vielen Silbertalern, um Herberge und Nahrung, Wasserträger und Badegehilfen, Scharlatane und Quacksalber bezahlen zu können.

So ist immerhin gewiß, daß die Wasser von Talued wohltätig für die ansässige Bevölkerung bis hinunter zur Hafenstadt Tuzak waren. An dem Geschäft mit dem Wasser verdiente natürlich auch der Herrscher dieser Gegend, Fürst Herdin, nicht schlecht. Nun waren aber vor einiger Zeit die guten Wasser versiegt. Nachdem tagelang kein Wasser geflossen war, ergoß sich seit jener immer wieder verfluchten Schicksalsnacht eine Flüssigkeit durch das Bachbett, die man zutreffend eigentlich nur als die „Brühe des Bösen“ bezeichnen konnte. (Dieser Ausdruck war strengstens verboten, da man befürchtete, möglicherweise habe ein mächtiger Zauberer die Quelle mit einem Fluch belegt und diese Bezeichnung würde seinen Zorn hervorrufen und somit weiteres Übel stiften.)

Von dieser übelriechenden, grünbräunlich trüben, zäh dahinfließenden Flüssigkeit ging ein Verderben aus. Wer nur ein wenig von diesem Wasser trank, erkrankte schwer, wer mehr als einen Becher zu sich nahm, war zu einem qualvollen Tode verdammt.

Berührte nur ein wenig Flüssigkeit die Haut, so bildeten sich ekelhafte, schrecklich juckende Eiterbeulen, war die Haut länger dieser Flüssigkeit ausgesetzt, wurde sie zersetzt und faulte schließlich, was ebenfalls schweres Siechtum bedeutete und zum Tode führte.

Mensch und Tier wurden gleichermaßen von dem Unheil betroffen. Trotz seiner zahlreichen Zuflüsse war der Roab inzwischen bis hinab zu seiner Mündung verseucht.

Wen wundert es da, daß immer mehr Menschen diese Gegend verließen und der Fürst bald keine Freiwilligen mehr fand, die es wagten, diesem Übel auf den Grund zu gehen. Von all denen, die es unternahmen, nach der Ursache des Verderbens zu suchen, wurde nur einer je wiedergesehen. Dieser arme Teufel hatte völlig den Verstand verloren, als er nach zehn

Tagen wieder aus dem Dschungel auftauchte. Kein vernünftiges Wort war aus ihm herauszukriegen, und in seinem Wahnsinn stürzte er sich schließlich in den Bach und ging jämmerlich zugrunde.

einen frisch erschaffenen Abenteurer oder Zwerg ins Spiel schicken wollen, nehmen Sie das Dokument der Stärke zur Hand und tragen Sie die Ausrüstung ein. Die Lederbekleidung hat einen Rüstungsschutz von 3, die Machete erzielt 1W+3



Nun erwartet man also von Ihnen, daß Sie dem Übel auf die Spur kommen. Zutrauen würden Sie es sich schon, und auf das ganze Gerede von Monstern, wilden Bestien und Schwarzer Magie und was sonst noch an Gefahren auf Sie wartet, geben Sie ohnehin nicht viel. Die Methode stört Sie halt sehr. Aber eine vernünftige Ausrüstung verlangen Sie vom Fürsten und ein gutes Pferd, damit Sie nicht den ganzen Weg nach Talued laufen müssen.

„Natürlich bekommst du eine Ausrüstung, jedem habe ich eine gegeben. Auch ein Pferd sollst du haben, ja noch mehr, ich gebe dir drei meiner Männer als Begleitung bis nach Talued mit“, erwidert listig lächelnd der Fürst. Diese Begleitung soll natürlich nur verhindern, daß Sie sich vorzeitig aus dem Staub machen. Typisch Fürst Herdin, denken Sie: Selbst traut er sich nicht, nach dem Quell des Todes zu suchen, und mir traut er auch nicht.

Sie nehmen also Hemd, Hose und Stiefel aus allerbestem Leder sowie eine Machete, die gut in der Hand liegt, in Empfang, und damit wären wir wieder bei den Spielregeln.

Dieses Abenteuer kann von Abenteurern, Kriegern und Zwergen der Stufen 1 bis 5 gespielt werden. Magier und Elfen sind nicht zugelassen! Sie können durchaus einen Helden ins Spiel schicken, der so manches Abenteuer erlebt hat. Aber bedenken Sie, daß auf ihn durchaus tödliche Gefahren warten, und vielleicht würden Sie es doch bedauern, wenn Ihr Held, den Sie in vielen Gruppenspielen liebgewonnen haben, allein und einsam im Dschungel von Maraskan sein Ende finden würde.

Gerade hier ergibt sich für einen jungen und noch nicht so erfahrenen Helden die Möglichkeit, sich seine ersten Abenteuerpunkte zu verdienen.

Wie dem auch sei, ob Sie also einen erfahrenen Kämpfer,

Trefferpunkte.

Außerdem erhält Ihr Held einen Beutel mit den notwendigsten Utensilien wie Feuerstein und Zunder sowie Proviant für zwei Tage und eine Wasserflasche. Ein kleines, einfaches Messer ergänzt die Ausrüstung.

Ihre Aufgabe ist klar: Sie sollen den Quell des Todes finden und die guten Wasser wieder zum Fließen bringen.

Wie Sie das bewerkstelligen und ob es Ihnen gelingt, hängt in starkem Maße davon ab, wie Sie sich entscheiden. Ich - der Autor - biete Ihnen im Verlauf des Spieles immer wieder verschiedene Möglichkeiten zur Entscheidung an. Sie lesen dann immer nur bei dem Abschnitt weiter, dessen Nummer zu der von Ihnen getroffenen Entscheidung gehört. Wenn Sie im voraus lesen, was Sie erwartet, oder womöglich die Konsequenzen der verschiedenen Entscheidungen miteinander vergleichen, rauben Sie sich selbst die Spannung. Notieren Sie auf einem Stück Papier, welche Abschnitte Sie erlebt haben! Dann ist es leichter für Sie, gegebenenfalls einmal zurückzublättern.

Wenn Sie auf einen Gegner treffen, würfeln Sie für Ihren Helden und seinen Widersacher. Sobald Sie einen Gegner überwunden haben, tragen Sie die Abenteuerpunkte, die Ihnen für Ihren Sieg zufallen, in Ihr Dokument der Stärke ein. Sollte Ihr Held während dieses gefährlichen Unternehmens zu Tode kommen - grämen Sie sich nicht, sondern erschaffen Sie schnell einen neuen Helden. Dieser profitiert auf magische Weise von den Erfahrungen seiner Vorgänger. Zwar sind alle Gefahren für diesen Helden aufs neue wieder vorhanden, aber die Erfahrungen seiner Vorgänger lehren ihn, manches Risiko und manchen Irrweg zu vermeiden.

Die besondere Art eines Solo-Abenteurers bringt es mit sich, daß häufig alle Möglichkeiten aufgezählt werden, die sich dem

Helden an einer bestimmten Stelle bieten, obwohl Ihr spezieller Held vielleicht schon einige der erwähnten Möglichkeiten ausprobiert hat. Lassen Sie sich durch solche Textstellen nicht irritieren, sondern wenden Sie sich den Möglichkeiten zu, die Ihnen noch unbekannt sind. Wenn Sie die Nummern der Abschnitte, die Sie schon gelesen haben, auf einem Blatt notieren, werden Sie leicht die Übersicht behalten. Doch nun genug der Erläuterungen.

Sie verlassen Tuzak früh am nächsten Morgen und erreichen am übernächsten Vormittag den Ort, der Talued heißt. Hatten Ihre Begleiter anfangs noch grimmig und entschlossen dreingeblickt, so machen die drei jetzt, je näher sie der Quelle des Verderbens kommen, einen kleinlauten Eindruck. Die drei versichern Ihnen, daß sie hier zehn Tage auf Sie warten würden, danach würden sie nach Tuzak zurückkehren, um die traurige Kunde zu übermitteln, daß wieder ein Held im Dschungel verschollen sei.

Ihr Proviant reicht für zwei Tage. Danach müssen Sie sehen, was Sie an Eßbarem finden. Da Sie großen Strapazen ausgesetzt sein werden und die Nahrung, die Sie unterwegs zu sich nehmen, nicht besonders nahrhaft ist, zehrt dieses Abenteuer, je länger es dauert, um so stärker an Ihrer Lebensenergie. Für jeden Tag, den Ihre Suche länger als zwei Tage dauert, müssen Sie zu Beginn des Tages einen Punkt von Ihrer Lebensenergie abziehen. Natürlich ist es problematisch, genau festzulegen, wie lange ein Spieltag dauert, aber bei den Anstrengungen, die Sie erwarten, kann man sagen, daß Sie pro Tag nicht mehr als 24 Abschnitte bewältigen können.

Es ist also denkbar, daß Sie an Auszehrung sterben - schicken Sie in diesem Fall einen neuen kräftigen Helden in das Spiel. Also denken Sie daran, daß Sie, nachdem Sie 48 Abschnitte gelesen haben, beim 49. Abschnitt einen Punkt von Ihrer Lebensenergie subtrahieren, dann wieder einen beim 73. Abschnitt und so fort.

Sie verschaffen sich erst einmal einen Überblick über die Gegend. Das savannenähnliche Grasland reicht fast bis an das Felsmassiv, einen Ausläufer des Maraskan-Gebirges, heran. Eine ungefähr 15 km lange Schlucht führt nach Nordosten in das Massiv hinein. Die Öffnung der Schlucht ist etwa 4,5 km breit, und die steilen Felswände ragen bis zu 300 Meter hoch auf. Der Boden der Schlucht ist von einem nahezu undurchdringlichen Urwald bedeckt. In der östlichen Hälfte verläßt der Verderbnisbach den Urwald. In der Nähe der westlichen Felswand tritt ein weiterer Bach, der klares Trinkwasser führt, aus dem Dschungel.

Irgendwo in dieser Schlucht muß der Quell des Todes zu finden sein. Natürlich gibt es keine Karte der Wanderwege durch den Urwald, Sie müssen sich schon selbst einen Weg suchen.

Zur Orientierungshilfe mag Ihnen Karte 1 dienen. Dort ist der Verlauf der Schlucht eingezeichnet - nur der Boden der Schlucht ist nicht erforscht.

Vermutlich werden Sie sich eine kleine Skizze der Dschungelpfade anlegen, die Ihr Held erforscht; das wird Ihnen die Orientierung erleichtern. Benutzen Sie dazu Karte II. Aber auch eine solche Zeichnung kann nicht verhindern, daß sich Ihr Held gelegentlich verirrt - wie Sie noch sehen werden. Verlieren Sie in solchen Fällen nicht die Ruhe; bahnen Sie sich beharrlich Ihren Weg. Irgendwann werden Sie schon wieder auf vertrautes Gelände stoßen. Der „*Quell des Todes*“ ist ein Dschungel-Abenteuer, und im Dschungel stehen keine Wegweiser. Hier den richtigen Weg zu finden ist eine der wichtigsten Spielaufgaben, die Ihre Helden aber früher oder später meistern werden.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß dabei.

Sie lassen Ihr Pferd bei den Wächtern des Fürsten zurück und beginnen das Abenteuer bei Abschnitt 1.



# Das Spiel

1

Sie befinden sich an der „*Talued*“ genannten Stelle, dort, wo der Verderbnisbach den Urwald verläßt. Zur östlichen Felswand führt ein ausgetretener Weg durch das vor dem Urwald liegende hügelige Grasland.

Über den Bach führt eine schmale Brücke. Wenn Sie diesem Weg folgen wollen, lesen Sie Abschnitt **100**.

In der Nähe der westlichen Felswand tritt ein weiterer Bach aus dem Urwald hervor. Wenn Sie diese Richtung einschlagen wollen, lesen Sie Abschnitt 200.

Sie können auch versuchen, einige Meter westlich vom Giftbach in den Urwald einzudringen (Abschnitt **129**).

Vielleicht möchten Sie auch in die Giftbrühe steigen und in dem Bachbett stromaufwärts waten? Dann geht es weiter bei Abschnitt 213.

2

An dieser Stelle im Dschungeldickicht kann der Spieler entweder nordwärts (Abschnitt 170), südwestwärts (Abschnitt 51) oder ostwärts (Abschnitt 88) weiterkommen.

3

Sie stehen dicht vor der Wand und wundern sich darüber, woher das silbrige Glitzern kommen mag, als allmählich direkt vor Ihrem Gesicht ein Stück der Wand verschwindet und Sie in das unheimliche Dunkel starren.

Durch Ihren Atem sind Eiskristalle geschmolzen, denn das, was Sie für eine Wand halten, ist tatsächlich eine Art Vorhang aus feinsten Eiskristallen.

Wollen Sie herausfinden, was dahinter zu finden ist, lesen Sie Abschnitt **166**; wenn Sie die Höhle wieder verlassen wollen, Abschnitt **110**.

4

Es ist ganz schön anstrengend, dem halb überwucherten Pfad zu folgen. Sie erreichen eine kleine Lichtung, von der vier Wege fortführen: nach Norden (Abschnitt 32), nach Osten (Abschnitt 95), nach Südwesten (Abschnitt **159**) und nach Westen (Abschnitt 142).

5

Bei Ihrer Flucht stolpern Sie über die umgestürzten Bäume und bleiben mit dem linken Fuß hängen.

Sie müssen zwei Runden lang mit einem um 3 verringerten Parade-Wert weiterkämpfen, dann haben Sie Ihren Fuß befreit und können Ihre Flucht fortsetzen. (Die Werte der Vögel finden Sie in Abschnitt **174**.) Versuchen Sie in nordwestlicher Richtung zu entkommen, weiter mit Abschnitt 180; versuchen Sie es in südöstlicher Richtung, geht es bei Abschnitt 26 weiter.

Sollten Sie etwa während der zwei Kampfunden getötet werden, dann lesen Sie Abschnitt 167.

6

Erschöpft stolpern Sie auf eine Art Kreuzung im Urwald. Nach kurzer Pause können Sie in westlicher (Abschnitt 45), südlicher (Abschnitt 208) oder östlicher (Abschnitt **181**) Richtung weitergehen.

7

Sie wollen also versuchen, an einer senkrecht aufsteigenden Felswand hochzuklettern. Naja, ich kann Sie nicht davon abhalten, aber zunächst muß Ihnen eine

Geschicklichkeitsprobe+3 gelingen. Lesen Sie in diesem Fall weiter bei Abschnitt **151**.

Mißlingt die Probe, können Sie immerhin die Höhle untersuchen (Abschnitt **99**), den Weg in den Dschungel zurückgehen (Abschnitt **190**) oder nordwärts an der Felswand entlang einen Weg suchen (Abschnitt 28).

8

Es handelt sich um magische Früchte, deren Genuß Sie gekräftigt hat. Sie spüren förmlich, wie Sie neue Lebensenergie durchströmt. Addieren Sie zu Ihrer Lebensenergie 2 Punkte; allerdings darf der Ausgangswert dabei nicht überschritten werden. Es geht weiter bei Abschnitt **106**.

9

Falls Sie sich hierhin gemogelt haben, ohne tatsächlich zu wissen, daß der Stoff Patuhlin heißt, sollten Sie sich wirklich schämen und sich 5 Punkte von Ihrem Charisma-Wert abziehen.

Nun haben Sie beides beisammen, den Namen und die Handhabung. Sie sagen also laut „*Nilhutap*“ und probieren mit Ihrer Machete aus, was passiert, wenn Sie damit den Klebstoff berühren. Tatsächlich, es funktioniert, die Beschwörung wirkt - nichts klebt mehr! Pausenlos „*Nilhutap*“ murmelnd, überwinden Sie die Klebstoff-Falle und gelangen in den hinteren Teil der Höhle. Weiter bei Abschnitt 37.

10

Das Vorwärtskommen ist beschwerlich. Erschöpft legen Sie eine Pause ein, um etwas von Ihrem Proviant zu verzehren (falls Sie noch welchen haben).

Vor Ihnen ist ein dichter Vorhang aus Schlingpflanzen. Es gelingt Ihnen aber, sich hindurchzuschlängeln, und Sie stoßen auf einen Pfad. Lesen Sie weiter bei Abschnitt **112**.

11

Nachdem Sie einige Zeit zwischen diesen lappenartigen Urwaldpflanzen herumgestolpert sind, gelangen Sie wieder auf die Lichtung.

Sie versuchen Ihr Glück also aufs neue. Würfeln Sie noch mal mit dem W6, multiplizieren Sie diesmal die Augenzahl mit 12, und lesen Sie bei dem Abschnitt weiter, dessen Nummer Sie erhalten haben.

12

Lesen Sie Abschnitt **66**.

13

Vorsichtig folgen Sie dem dunklen Treppenschacht in die Tiefe. Die Stufen sind so unregelmäßig, daß Sie auf jeden Schritt achtgeben müssen.

Nach etlichen Stufen entdecken Sie an der linken Seite des Schachtes eine dünne Kette, die von der Decke herabhängt. Am unteren Ende der Kette befindet sich ein Holzgriff, in den eine Fratze eingeschnitzt ist.

Sie können an der Kette ziehen (Abschnitt 226) oder die Treppe weiter hinabsteigen, ohne die Kette auszuprobieren (Abschnitt **126**).

14

Sie müssen leider eine gute Stunde in der muffigen, feuchten

Grube verbringen - umgeben von den Leibern der erschlagenen Schlangen. Dann sind Sie wieder soweit zu Kräften gekommen, daß Sie aus der Grube herausklettern können.

Sie setzen Ihren Weg fort - die Möglichkeiten stehen bei Abschnitt **191**.

## 15

Schließlich entdecken Sie einen Ausgang. Mitten in einem Gebüsch aus mannshohem Farnkraut kommen Sie ins Freie. Sie brauchen einige Zeit und etliche Pflanzenblätter, bis Sie sich halbwegs von dem klebrigen Schleim befreit haben.

Es geht weiter bei Abschnitt **194**.

## 16

Sie unterdrücken das würgende Gefühl in Ihrer Kehle und leuchten vorsichtig in den Höhlenraum. Offensichtlich sind Ihre Nerven stark genug, um den grauenhaften Anblick zu ertragen:

Teile des Höhlenbodens sind eingebrochen. Der Kadaver eines erschlagenen Tatzelwurms verbreitet den fürchterlichen Pestgestank. Dieses schreckliche Ungeheuer muß versucht haben, durch den linken Eingang in das Quellenheihgtum einzudringen. Dabei hat es zuerst den Eingang zum Einsturz gebracht und dann eine tödliche Falle ausgelöst: Gewaltige Felsbrocken sind auf den Wurm niedergestürzt und haben ihn erschlagen.

Jetzt wird Ihnen auch klar, woher die Brühe des Bösen kommt: aus einer Felswand hinter dem Monster quillt eine Flüssigkeit hervor. Offensichtlich handelt es sich um die giftigen Abwässer von Orkhöhlen irgendwo in der Nähe. Diese Brühe umspült und zersetzt den Kadaver des erschlagenen Tatzelwurms und sucht sich dann unter den Trümmern hindurch einen Weg ins Freie.



Sind die Orkabwässer allein schon für Menschen gefährlich,

so führt erst die Verbindung mit den Säften des Tatzelwurms zu der tödlichen Wirkung, die von dem Verderbnisbach ausgeht.

Aber wie soll es Ihnen gelingen, die Orkabwässer aufzuhalten, und wohin sind die guten Wasser verschwunden? In dieser Höhle liegt noch nicht des Rätsels Lösung! Sie sind zwar heilfroh, daß Sie nicht mit dem Untier kämpfen mußten, aber in diesem Trümmerhaufen können Sie nichts ausrichten. Länger ist der Anblick und besonders der Gestank nicht zu ertragen, deshalb verlassen Sie wieder die Höhle, schließen schnell die Tür und machen sich wieder auf die Suche. Lesen Sie Abschnitt **189** noch einmal.

## 17

Vermutlich waren Sie sich des Risikos bewußt und wollten mit voller Absicht noch einmal in die Höhle der Riesenkröte gelangen. Sie haben großes Glück, denn als Sie nach einigen Metern Rutschpartie auf dem Boden landen, glotzt Sie wieder das häßliche Geschöpf an: „Was, du bist schon wieder hier? Deinen letzten Besuch habe ich noch nicht vergessen!“ Sie wissen nicht genau, ob Spott oder Empörung aus diesen Worten klingt – auf jeden Fall benehmen Sie sich anständiger als beim ersten Mal. Wortreich entschuldigen Sie sich für Ihr Verhalten und leiten in ein Gespräch über. Lesen Sie Abschnitt **210**.

## 18

Nach einer weiteren Biegung betreten Sie eine große Tropfsteinhöhle, deren Ausmaße Sie bei dem dürftigen Schein Ihrer Fackel nur ahnen können. Aus dunklen Nischen huschen Fledermäuse an Ihnen vorbei, um woanders wieder im Dunkeln zu verschwinden. Sie sind fasziniert von der Schönheit der Tropfsteingebilde, die hier im Laufe von Jahrtausenden entstanden sind.

Dann wird Ihre Aufmerksamkeit von einer schwachen Lichtquelle erregt. Quer über den ganzen Höhlenboden zieht sich ein etwa zehn Meter breiter Streifen einer seltsamen, matt leuchtenden Substanz. Lückenlos ist der Boden davon bedeckt; einige Stalagmiten ragen aus der Substanz hervor. In dem schwachen Lichtschein können Sie erkennen, daß die Höhlendecke in diesem Bereich mit zahlreichen nadelspitzen Stalaktiten versehen ist, von denen manche eine so schmale Basis haben, daß sie jeden Augenblick herabzustürzen drohen. Was dieser Höhle aber eine besonders schaurige, beklemmende Stimmung verleiht, ist die Tatsache, daß an dem Rand des seltsamen Stoffes, der sich über den Boden hinzieht, einige Skelette und menschliche Überreste liegen. Das heißt, eigentlich kann man die Haltung nicht liegen nennen, denn die Gerippe sind in merkwürdigen Posen zusammengesunken. Anderswo ragen in unglaublichen - jedem Gesetz der Schwerkraft widersprechenden - Stellungen Gegenstände aus diesem Stoff hervor: Lanzen, die nur mit der Spitze den Boden berühren, ohne umzufallen; ein Lederranz, der scheinbar schwerelos auf einer Ekke ruht, und andere Merkwürdigkeiten, die Sie aber nicht genau erkennen können. Was sich im hinteren Teil der Höhle, auf der anderen Seite des breiten Streifens, befindet, ist von hier aus nicht zu erkennen. Sie können die Höhle wieder verlassen (Abschnitt **110**) oder sie weiter untersuchen (Abschnitt **161**).

## 19

Sie erkennen die Lichtung sofort wieder. Eine Klugheits-Probe-1 ist fällig. Gelingt die Probe, geht es weiter bei Abschnitt **79**, mißlingt sie, weiter mit Abschnitt **81**.

## 20

Üppige Pflanzen mit leuchtend roten Fruchtständen überwuchern Ihren Weg. Sie sollten sich vor ihnen in acht nehmen, da die Stengel, wenn sie beschädigt werden, eine ätzende Flüssigkeit absondern.

Bewegen Sie sich in nordwestlicher (Abschnitt **107**) oder in südöstlicher (Abschnitt **63**) Richtung?

## 21

Grünlich schimmerndes Halbdunkel umfängt Sie; das dichte Blätterdach macht es unmöglich, den Himmel zu sehen. Deshalb ist eine Orientierung nach dem Stand der Sonne nicht möglich. Auch wenn im Dschungel die Himmelsrichtungen nur schwer festzustellen sind, Sie mit Ihrer Erfahrung schaffen es dennoch. Bei Kreuzungen, Abzweigungen usw. haben wir die Himmelsrichtungen der Einfachheit halber angegeben.

Sie hauen sich mit der Machete einen gewundenen, dichten Dornbüschel ausweichenden Weg, der ungefähr in Nord-Süd-Richtung verläuft.

Gehen Sie nach Süden, weiter mit Abschnitt **129**, gehen Sie nach Norden, lesen Sie Abschnitt 26.

## 22

Tatsächlich stoßen Sie nach einiger Zeit auf einen völlig zugewachsenen, schmalen Pfad. Dieser endet jedoch bald, und Sie müssen sich Ihren eigenen Weg durch das Dickicht bahnen.

Nach langem Umherirren stoßen Sie auf einen kaum erkennbaren Pfad.

Weiter mit Abschnitt **114**.

## 23

Nun, die Flucht gelingt Ihnen - aber was haben Sie eigentlich erreicht? Sie sind so weit gekommen, Sie kennen die Ursache des Verderbens, und jetzt wollen Sie schmachvoll aufgeben? Los, nehmen Sie all Ihren Mut zusammen! Sie müssen ja nicht unbedingt kämpfen, vielleicht fällt Ihnen noch eine List ein!

Entscheiden Sie sich jetzt doch zum Kampf, dann lesen Sie Abschnitt **101**; sinnen Sie angestrengt auf eine List, dann lesen Sie Abschnitt 218. Wollen Sie sich auf keines von beiden einlassen, dann verschenken Sie dieses Buch!

## 24

Sie irren in dem Pflanzengewirr am Rand der Lichtung herum, ohne sich von ihr zu entfernen.

Würfeln Sie noch mal mit dem W6 - vielleicht haben Sie jetzt mehr Glück -, multiplizieren Sie die Augenzahl mit 11, und lesen Sie bei dem Abschnitt weiter, dessen Nummer sich ergibt.

## 25

Es geht immer steiler bergauf. Tief unter sich sehen Sie den Urwald, der den Boden der Schlucht bedeckt. Da Sie bei der Kletterei beide Hände brauchen, müssen Sie sich die Machete auf den Rücken schnallen.

Wenn Sie lieber umkehren wollen, gehen Sie zurück zu Abschnitt 187 (die Probe muß nicht noch mal abgelegt werden). Wenn Sie weiterkraxeln wollen, lesen Sie Abschnitt **109**.

## 26

Sie befinden sich auf einer kleinen Lichtung, von der aus Sie in nordöstlicher (Abschnitt **130**), westlicher (Abschnitt **174**) oder in südlicher (Abschnitt 21) Richtung weiter in den undurchdringlich erscheinenden Urwald eindringen können.

## 27

Sie haben sich ein kurzes Stück Weg gebahnt. Im Urwald umfängt Sie gedämpftes, grünliches Licht. Der Himmel ist durch das dichte Blätterdach nicht zu sehen.

Der „Weg“, den Sie sich selbst freihauen müssen, führt - mal nach rechts, mal nach links - um mächtige Bäume und undurchdringliches Buschwerk herum. Insofern ist es fast unmöglich, eine bestimmte Richtung einzuhalten.

Auch wenn im Dschungel die Himmelsrichtungen nur schwer festzustellen sind, Sie finden sie heraus. Zur Vereinfachung werden sie deshalb bei Kreuzungen, Abzweigungen etc. gleich angegeben. Lesen Sie nun weiter bei Abschnitt **112**.

## 28

Nach einigen Metern umgibt Sie ein so dichtes Gestrüpp aus Dornen und Schlingpflanzen, daß ein Vorwärtskommen nicht mehr möglich ist. Bei jedem Hieb wickeln sich Pflanzenstiele und Domranken wie die Arme eines riesigen Kraken um Ihre Handgelenke.

Sie ziehen es vor, umzukehren. Wieder bei der Höhle angekommen, ertönt plötzlich ein gefährliches Knurren aus dem Dschungel. Weiter bei Abschnitt **198**.

## 29

Als Sie sich bis auf die Hälfte des Weges dem Monster genähert haben, kommt plötzlich Bewegung in das Ungeheuer. Mit wütendem Gebrüll schießt es auf Sie zu.

So schnell Sie können, fliehen Sie zu der Klebstoffhöhle. Ob Ihnen aber die Flucht gelingt, ob Sie schnell und ausdauernd genug sind, das müssen Sie mit einer Geschicklichkeits- und einer Kraft-Probe nachweisen.

Gelingen *beide* Proben, erreichen Sie rechtzeitig die Klebstoff-Falle, dicht gefolgt von der Bestie (Abschnitt 227).

Mißlingt auch nur eine der beiden Proben, dann holt Sie das Monster ein, bevor Sie die Falle erreichen. Sie müssen den aussichtslosen Kampf auf sich nehmen, zu dem ich Ihnen großes Würfelglück wünsche. Bedenken Sie bei dem Kampf, daß Sie eventuell ohne Ihre Machete kämpfen müssen, da Sie sie weggeworfen haben. Die Werte des Monsters stehen in Abschnitt **101**. Dort geht es für Sie weiter, allerdings ohne die Möglichkeit der Flucht.

## 30

Sie erreichen eine Gangkreuzung. Ein schmaler Gang zweigt nach Westen ab; Sie können diesen Weg wählen (Abschnitt **143**); Sie können auch in südlicher (Abschnitt **110**) oder in nördlicher (Abschnitt 152) Richtung gehen.

## 31

Die beiden Kerle haben nichts von Wert bei sich, vermutlich waren sie auch schon halbverhungert. An einem Lederband um Mortons Hals hängt ein kleiner Beutel, der Ihr Interesse weckt. Außer ein paar Kupfermünzen und einem kleinen Stein mit magischen Zeichen - dieser Talisman hat ihm auch nicht geholfen - enthält der Beutel noch einen zerknüllten Fetzen Papier, auf dem mit krakeligen, nicht genau zu enträtselnden Buchstaben ein Wort geschrieben ist. Irgend etwas wollte Morton sich wohl unbedingt merken. Sie stecken den Zettel auf jeden Fall ein und lesen weiter bei Abschnitt 122.



**32**  
Der Pfad, auf dem Sie sich vorwärtsarbeiten, ist nach oben so dicht zugewachsen, daß Sie das Gefühl haben, in einem Tunnel zu laufen.

An einer Stelle hängen große, im Dämmerlicht violett schimmernde Früchte herab, die entfernt an Feigen erinnern. Sie können diese Früchte probieren (Abschnitt 215) oder darauf verzichten und so Ihren Weg fortsetzen (Abschnitt 106).

**33**  
Sie finden aus dem die Lichtung umgebenden Pflanzengewirr hinaus. Nachdem Sie lange Zeit durch dichten Dschungel gestolpert sind, wird dieser nun etwas lichter. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 120.

**34**  
Die Tür hält jedem Versuch, sie mit Gewalt oder geschicktem Herumstochern in den Schlössern zu öffnen, stand. Sieben Zaubersprüche, einer für jedes Schloß, öffnen diese Tür. Wenn Sie die sieben Sprüche kennen, lesen Sie Abschnitt 80. Ansonsten sollten Sie die Tür in Ruhe lassen und eine andere Richtung einschlagen. Lesen Sie dazu noch mal Abschnitt 128.

**35**  
Sie befinden sich im Eingangsraum des Quellenheiligtums. Wenn Sie, von draußen kommend, das erste Mal diesen Raum betreten, können Sie zunächst nicht viel erkennen. Nur eine kleine Fläche wird von dem hereinfließenden Licht erhellt. Nachdem Ihre Augen sich an die Dunkelheit gewöhnt haben, tasten Sie sich vorsichtig weiter in den Raum hinein. Ihr Fuß stößt an einige Gegenstände, die auf dem Boden liegen: Fackeln! Erfreut über diesen Fund, zünden Sie schnell eine an. Der Raum ist nicht sehr groß und enthält nichts außer den Fackeln und zwei leeren Tonkrügen. Allerdings sind die Wände und auch Teile des Bodens mit Zeichen und Symbolen einer Ihnen unbekanntem Schrift bedeckt. Nehmen Sie sich in acht! Es handelt sich dabei um Bannsprüche, die jeden Eindringling abhalten sollen. Zwei Öffnungen in der Nord- und der Ostwand führen aus dem Raum hinaus. Wählen Sie den Gang nach Norden (Abschnitt 96) oder den Gang nach Osten (Abschnitt 171)?

**36**  
Sie haben Glück gehabt. Lesen Sie Abschnitt 22.

**37**

Sie durchstöbern vorsichtig den hinteren Teil der Höhle, können aber nichts Besonderes in den zahlreichen Spalten und Nischen entdecken. Nur einige Fledermäuse stöbern Sie auf. Allerdings glänzt im Schein Ihrer Fackel ein großes Stück der Höhlenrückwand merkwürdig silber-weiß.

Wollen Sie näher untersuchen, was diese Wand so seltsam glänzen läßt (Abschnitt 3), oder wollen Sie die Höhle verlassen - wobei Sie nicht vergessen sollten, die Beschwörungsformel für die Klebstoff-Falle auszusprechen - (Abschnitt 110)?

**38**  
Auf Ihre Frage erhalten Sie die folgende - nicht sehr befriedigende - Antwort: »Ich möchte nicht gestört werden.« Wollen Sie versuchen, unter Einsatz all Ihres Charmes das Gespräch doch noch in Gang zu bringen (Abschnitt 115), oder haben Sie die Nase voll und möchten lieber eine der anderen Möglichkeiten wählen, die in Abschnitt 135 stehen?

**39**  
Das Quellenheiligtum besteht aus einer Reihe teils natürlicher, teils künstlich angelegter Höhlen und Gänge innerhalb des Felsens. Hier muß irgendwo verborgen die Lösung des Rätsels liegen: der Grund, weshalb sich die guten Wasser von Thalueud in die Verderben bringende Brühe verwandelten! Nachdem Sie all die Gefahren des Dschungels gemeistert haben, sind Sie entschlossen, dem Übel auf den Grund zu gehen - koste es auch Ihr Leben. Weiter bei Abschnitt 35.

**40**  
Sie sagen also etwa »Ist ja gut, Mieze, Mieze« - und tatsächlich, der Sumpf-Parder beruhigt sich, das Knurren hört auf. Vielleicht wollen Sie jetzt noch versuchen, ihn zu streicheln (Abschnitt 116), oder Sie entfernen sich ohne große Hast (Abschnitt 102).

**41**  
So eine Machete eignet sich eigentlich nicht besonders gut zum Werfen. Stellen Sie mit Hilfe des W6 fest, wie gut Ihnen der Wurf gelungen ist: Bei Augenzahl 1 oder 2 lesen Sie Abschnitt 117, bei Augenzahl 3 oder 4 lesen Sie Abschnitt 123, bei Augenzahl 5 oder 6 lesen Sie Abschnitt 89.

**42**  
Sie sind schon ein schlauer Fuchs! »Aber ich bin doch gekommen, um die guten Wasser wieder in Fluß zu bringen« oder etwas Ähnliches könnten Sie rufen. Ein schwaches Zucken des Krötenkopfes verrät Ihnen, daß Sie ihr Interesse geweckt haben.

»Pah, das schaffst du nie, du Hansel«, grummelt die Kröte zurück. Sie stecken diese Beleidigung weg und erkundigen sich ganz freundlich, warum Sie es nach Ansicht der ehrwürdigen Kröte denn wohl nicht schaffen sollten.

»Zwar hast du große Füße, die dich hierhergetragen haben, aber dein Hirn hat in einer Nußschale Platz, sonst hättest du dich gar nicht auf den Weg in dein Verderben gemacht. Ich lebe nun schon so lange - seit der große Zor diese Höhle bauen ließ -, doch ist es mir nie gelungen, den Sinn seiner Worte zu begreifen, wie soll es da dir gelingen? Damals hörte ich ihn folgendes sagen: *Nur wer versteht, wie aus Nebel Leben wird - nur wer das Besondere an dem Namen dieser Säulen erkennt - Relieffpfeiler seien sie genannt - nur dem kann es gelingen, die Macht des tödlichen Klebstoffes aufzuheben!*«

»Das ist doch ganz einfach!« entfährt es Ihnen unwillkürlich,

und zutiefst beleidigt zieht sich der Krötenkopf unter seinen Panzer zurück. Jeder weitere Gesprächsversuch ist zwecklos. Ob Ihnen das Rätsel hilft, ob Sie es verstehen, werden Sie später beweisen müssen. Sie verlassen die Höhle durch die nördliche Öffnung (Abschnitt 128) oder durch die östliche (Abschnitt 30).

#### 43

Der Wasserschwall hat Sie so überrascht, daß Sie Ihren Halt verlieren und die Treppe hinunterstürzen. Nach einigen Purzelbäumen sind Sie unten angelangt, voller blauer Flecken und durchnäßt von der stinkenden Brühe.

Für den Schaden, den Sie bei diesem Sturz genommen haben, müssen Sie sich 3 Punkte von Ihrer Lebensenergie abziehen. Ziehen Sie außerdem 3 Punkte von Ihrem Charisma-Wert ab - wer so riecht wie Sie, ist keine angenehme Erscheinung! Gott sei Dank verschwindet die Brühe in mehreren unergründlichen Felsspalten am Fuß der Treppe. Der Gang endet hier. Sie können die Felswände nach einer Geheimtür absuchen (Abschnitt 158) oder abwarten. Nach einer Stunde hört der Wasserschwall auf - und Sie können die glitschige Treppe wieder hochsteigen und den Gang zurückgehen, den Sie gekommen sind (Abschnitt 163).

#### 44

Nachdem Sie sich einige Zeit durch die lappenartigen Urwaldpflanzen hindurchgewühlt haben, finden Sie sich zu Ihrem Entsetzen auf derselben Lichtung wieder. Würfeln Sie mit dem W6, multiplizieren Sie diesmal Ihre Augenzahl mit 12 und lesen Sie bei dem Abschnitt weiter, dessen Nummer sich ergibt.

#### 45

Über eine längere Strecke konnten Sie einem stark gewundenen, schon fast wieder überwucherten Pfad folgen. Sie erreichen eine Stelle, wo Sie in drei verschiedene Richtungen weiter Ihr Glück suchen können. Aber zunächst sollten Sie sich etwas ausruhen - seien Sie versichert, hier haben Sie wirklich ein friedliches Plätzchen entdeckt, an dem Ihnen keine Gefahr droht. Nach der Verschnaufpause können Sie westwärts (Abschnitt 65), nordwärts (Abschnitt 228) oder ostwärts (Abschnitt 6) weiter.

#### 46

Der Dschungel ist hier in der Nähe des Verderbnis-baches zwar nicht so dicht, aber der Gestank, der von der Brühe zu Ihnen herüberdringt, ist so bestialisch, daß Ihnen fast die Sinne schwinden.

Wissen Sie noch, in welcher Richtung Sie gehen?

Nach Norden (Abschnitt 206) oder nach Süden (Abschnitt 175)?

#### 47

So gelingt es Ihnen, den Todesstreifen zu überwinden, während das Ungeheuer, das sich gerade auf Sie stürzen wollte, in der Klebemasse festhängt.

Wild zucken die sechs Beine, aber keine der abscheulichen Tatzen kann sich vom Boden lösen. Je mehr der Tatak-Wurm sich windet und biegt, desto stärker klebt er fest. Immer wieder krümmt sich der Körper, die Facettenaugen quellen aus dem Kopf hervor unter der furchtbaren Anstrengung.

Von Ihrem sicheren Standort aus können Sie dieses grausige Schauspiel miterleben. Der Todeskampf des Wurms läßt die ganze Höhle erzittern, einige der lockeren Stalaktiten stürzen von der Decke herab und bohren sich durch die Haut des

Untiers. Falls Sie einen magischen Bumerang bei sich haben, können Sie damit weitere Gesteinszapfen abwerfen und auf den Tatak-Wurm hinuntersausen lassen.

So findet dieses Monster sein Ende, und wir wollen hoffen, daß es das letzte seiner Art war, daß nun endlich mit Fug und Recht behauptet werden kann, der Tatak-Wurm sei ausgestorben.

Nachdem Sie davon überzeugt sind, daß das Monster Ihnen nichts mehr anhaben kann, gehen Sie wieder in den hinteren Teil der Höhle zurück. Suchen Sie Ihre Sachen zusammen, die Sie weggeworfen oder bei der Flucht verloren haben. Vor allem aber sollten Sie sich jetzt darum kümmern, wie die Quelle der guten Wasser repariert werden kann.



Lesen Sie weiter bei Abschnitt 183.

Für die Bezwingung des Tatak-Wurms erhalten Sie 35 Abenteuerpunkte.

#### 48

Sie finden einen Ausweg aus dem Pflanzendickicht, das die Lichtung umgibt.

Ein richtiger Pfad ist zwar nicht auszumachen, aber Sie kommen doch ganz gut voran. Weiter bei Abschnitt 170.

#### 49

Vielleicht hatten Sie gehofft, schon wieder geträumt zu haben. Nein - auch wenn es bitter ist -, Ihr Heldenleben ist zu Ende.

Aber es ist ein ruhmreiches Leben gewesen, und an den Feuern von Aventurien wird man noch oft von Ihren Taten erzählen.

Grämen Sie sich nicht länger, sondern erschaffen Sie schnell einen neuen Helden und starten mit ihm bei Abschnitt 1.

(Dieser Held kann natürlich von den gesammelten Erfahrungen seiner Vorgänger profitieren und so manche Gefahr vermeiden und Irrwege auslassen. Alle Monster und wilden Tiere sind wieder frisch und munter auf ihren Plätzen.)

50

Die Machete fest umklammert, betreten Sie vorsichtig die Höhle. Nur langsam stellen sich Ihre Augen von dem hellen Tageslicht auf das Dunkel in der Höhle um.

Wieder ist vor Ihnen aus dem Dunkel ein Geräusch zu vernehmen. Fliehen Sie (Abschnitt 150), oder bleiben Sie stehen, die Gefahr mutig erwartend (Abschnitt 217)?

51

Der Pfad, auf dem Sie sich befinden, ist kaum mehr begehbar. Fast ständig müssen Sie das Haumesser zur Hilfe nehmen. Immer wieder müssen Sie die Richtung ändern, um undurchdringlichem Gestrüpp und umgestürzten Baumriesen auszuweichen. Erschöpft legen Sie eine Pause ein, um etwas von Ihrem Proviant zu verzehren - falls noch welcher vorhanden ist.

Anschließend können Sie in nordöstlicher (Abschnitt 2) oder in südöstlicher Richtung (Abschnitt 190) weitergehen.

52

Beim nächsten Schritt durchglüht Sie ein höllischer Schmerz, Sie prallen auf eine unsichtbare Wand. Sie büßen 2 Punkte von Ihrer Lebensenergie ein.

Greifen Sie wütend nach dem Messer, um erneut zu versuchen, zu der Kröte zu gelangen (Abschnitt 91)? Oder bleiben Sie verdattert stehen und versuchen herauszubekommen, warum Sie so heftig am Weitergehen gehindert wurden (Abschnitt 38)? Oder wollen Sie lieber schnell die Höhle verlassen - durch die östliche Öffnung (Abschnitt 30) oder die nördliche Öffnung (Abschnitt 128)?

53

Die guten Wasser spülen die Verderbnisbrühe fort. Das ist der größte Augenblick Ihres Heldendaseins! Sie erleben mit, wie die Natur förmlich aufatmet. Wenn Sie noch etwas warten, können Sie unbesorgt durch den Bachlauf waten und den Urwald verlassen, ohne weiteren Gefahren ausgesetzt zu sein. Nach einigen Tagen kehren Sie als gefeierter Held nach Tuzak zurück. Unbeschreiblich ist der Jubel der Bevölkerung. Der Fürst beschenkt Sie reich mit Gold und Edelsteinen (Gesamtwert: 75 Dukaten) - außerdem erhalten Sie für den erfolgreichen Abschluß dieses Abenteuers 120 Abenteuerpunkte. Der Fürst bietet Ihnen an, sein persönlicher Berater zu werden. Wenn Sie dieses Angebot annehmen, lesen Sie Abschnitt 68, lehnen Sie es ab, lesen Sie Abschnitt 219.

54

Da Sie ja die Falltür, auf der Sie sich gerade befinden, in ihrer Funktion erkannt haben, sind Sie bestimmt besonders aufmerksam und vorsichtig. Legen Sie doch bitte einmal eine Klugheitsprobe -3 ab. Gelingt die Probe, geht es weiter bei Abschnitt 162. Mißlingt Sie, dann muß ich annehmen daß Ihre Wachsamkeit doch nicht ausreichend ist. Sie überqueren den Wulst und ... Lesen Sie weiter bei Abschnitt 140.

55

Sie haben Glück und treffen auf einen Pfad, der Sie weit von der Lichtung fortführt. Vor einem dichten Dornengestrüpp scheint er zu Ende zu sein, aber Sie bahnen sich einen Weg hindurch und finden dahinter einen anderen Dschungelpfad. Weiter bei Abschnitt 45.

56

Der Pfad windet sich jetzt in südlicher Richtung um Mammutbäume und Giftstachelgebüsch herum. Eigenartigerweise haben Sie das Gefühl, im Kreis zu laufen. Vor Ihnen ist eine dichte Wand aus Lianen. Sie können umkehren (Abschnitt 170) oder versuchen, durch die Lianen hindurchzuschlüpfen (Abschnitt 148).

57

Überrascht stellen Sie fest, daß die Tür unverschlossen ist. Als Sie sie öffnen, schlägt Ihnen ein geradezu infernalischer Gestank entgegen. Sie können den hinter der Türe liegenden Höhlenraum betreten (Abschnitt 16) oder umkehren und die Tür schnell hinter sich schließen (Abschnitt 189).

58

Der Dschungelwuchs läßt nach, und nach wenigen Schritten erreichen Sie eine halbkreisförmige Lichtung, deren östliche Begrenzung eine steil aufragende Felswand bildet. Staunend erblicken Sie den Eingang zu dem sagenumwobenen Quellenheiligtum. Vor langen Zeiten hat es der große Zauberer Zor von Zwergen bauen lassen, um den g~ Wassern, die bis dahin in den Felsen verborgen flossen, einen Weg nach draußen zu öffnen. Es wird erzählt, daß diese Quelle durch mächtige Bannsprüche und gefährliche Fallen vor jedem Eindringling geschützt sei. Dennoch muß sich an dieser geheimnisvollen Stätte etwas Furchtbares ereignet haben.

In der Mitte der Lichtung befindet sich ein großes steinernes Becken, darüber ragt eine Röhre aus der Feiswand. Von dem Becken führt eine Rinne zum Bachbett. Aber kein Tropfen fällt aus der Röhre in das Becken, die Rinne scheint schon seit einiger Zeit kein Wasser mehr zu führen.

Rechts von dem Becken führt eine von mächtigen Steinquadern eingefasste Öffnung in den Fels hinein. Links von dem Becken befand sich eine weitere Öffnung, die jedoch eingestürzt ist. Unter den Trümmern quillt die verderbnisbringende Flüssigkeit hervor, die sich in vielen Rinnsalen ihren Weg zum Bachbett sucht. Die ganze Lichtung hat sich dadurch in einen giftigen Sumpf verwandelt. Aus diesem Sumpf ragen vereinzelte Felsbrocken und trockene Erhebungen hervor, über die vielleicht mit geschickten Sprüngen ein Weg zu finden ist.

Auf dem Boden rechts von dem Becken scheint etwas zu liegen, Sie können aber von Ihrem Standpunkt aus nicht erkennen, um was es sich dabei handelt.

Sie können versuchen, von Stein zu Stein springend, den Giftsumpf zu überwinden (Abschnitt 119). Sie können aber auch umkehren, zurück in den Urwald (Abschnitt 173).

59

Natürlich, der Name des Teufelskleisters muß rückwärts gesprochen werden. Weiter bei Abschnitt 47.

60

In dem Pflanzengewirr ist es schwierig, vorwärtszukommen. Einmal haben Sie den Eindruck, einen anderen Pfad zu kreuzen - aber wer weiß schon, was im Urwald Wege und was zufällige Lichtungen sind. Weiter bei Abschnitt 86.

61

Die Kletterei über die Geröllhalde ist anstrengender, als Sie gedacht haben. Ziemlich außer Atem erreichen Sie den Höhleneingang. Ein Geräusch aus dem Dunkel der Höhle läßt Sie zusammenfahren.

Sie können die Höhle untersuchen (Abschnitt 50) oder die Geröllhalde wieder runterklettern (Abschnitt 100). Sie können auch versuchen, auf einem schmalen Sims, der neben der Höhle aufwärts führt, weiterzuklettern (Abschnitt 187).

62

Ich finde das sehr mutig - oder vielleicht besser: leichtsinnig - von Ihnen, freiwillig in diese Verderbnisbrühe zu steigen. Vorsichtig tasten Sie sich über den Grund, als Sie plötzlich auf etwas sehr Glitschigem - möglicherweise einem toten Fisch - ausrutschen. Legen Sie schnell eine Geschicklichkeitsprobe+2 ab, ob Sie die Balance halten können.

Mißlingt die Probe, stürzen Sie in den Bach (Abschnitt 93). Gelingt die Probe, dann lesen Sie Abschnitt 184.

63

Nach einiger Zeit erreichen Sie wieder eine Kreuzung, von der verschiedene Pfade in den Urwald führen.

Sie können nach Nordwesten (Abschnitt 20), nach Westen (Abschnitt 190), nach Süden (Abschnitt 156) oder nach Osten (Abschnitt 155) gehen.

64

Nach Norden ist Ihnen der Weg durch eine Wand von Todkraut versperrt. So üppig und dicht ist Ihnen diese Pflanze noch nie begegnet.

Es handelt sich dabei um eine Art Kaktus mit zwei besonders üblen Eigenschaften. Zum einen sind die Stacheln giftig. Wird von einem Stachel die Haut auch nur ganz leicht angeritzt, so führt die an der Oberfläche der Stacheln haftende Substanz zu Lähmungen - insbesondere der Atmungsorgane.

Zum anderen verspritzen die Triebe, wenn man sie z. B. mit einem Messer verletzt, eine ätzende Flüssigkeit. Wahrlich eine Pflanze, die ihren Namen verdient.

Sie können nur nach Südwesten (Abschnitt 206), Süden (Abschnitt 125) oder Osten (Abschnitt 211) gehen.

65

Sie befinden sich tief im Dschungel. Erschöpft lassen Sie sich nieder und essen einige bananenähnliche Früchte, die hier reichlich wachsen.



Wenn Sie Ihren Weg fortsetzen, ist das in westlicher (Abschnitt 155) oder südlicher (Abschnitt 120) oder in östlicher (Abschnitt 45) Richtung möglich.

66

Sie finden einen Weg, der Sie von der Lichtung fortführt. Manchmal haben Sie den Eindruck, einen anderen Pfad zu kreuzen, aber in dem Gewirr aus Bäumen, Schlingpflanzen und Gestrüpp ist es fast unmöglich zu erkennen, was ein Pfad und was eine zufällig etwas lichtere Stelle ist. So bleiben Sie bei der von Ihnen eingeschlagenen Richtung und lesen weiter bei Abschnitt 4.

67

Sie irren jetzt schon so lange durch den Dschungel, daß ich befürchten muß, daß Sie sich hoffnungslos verlaufen haben. Halten Sie sich in östliche (Abschnitt 147) oder in südwestliche Richtung (Abschnitt 205)?

68

Das war ein weiser Entschluß. Vor Ihnen liegt ein geruhames Leben mit gesichertem Einkommen - das Geschäft mit den guten Wassern lebt wieder auf, und Ihnen fließt ein hübscher Anteil davon zu.

So findet eine Heldenkarriere ihr wohlverdientes, gemütliches Ende ... Oder wird es Ihnen doch auf die Dauer zu langweilig? Dann lesen Sie Abschnitt 219.

69

Sie haben großes Glück gehabt, daß die Giftmenge nicht ausgereicht hat, um Sie zu töten. Ziehen Sie die Schadenspunkte von Ihrer Lebensenergie ab, aber höchstens so viele, daß Ihre Lebensenergie noch mindestens 5 beträgt. Allerdings hat das Gift Teile Ihres Gehirns blockiert. Wie blind sind Sie durch den Urwald gestolpert, ohne sich erinnern

zu können, welchen Weg Sie eingeschlagen haben. Allmählich läßt die Wirkung des Giftes nach, und Ihre Wahrnehmungsfähigkeit nimmt wieder zu. Sie befinden sich an einer unbekannt Stelle im Urwald. Weiter bei Abschnitt 65.

70

Gerade noch rechtzeitig geht Ihnen ein Licht auf: Natürlich wird auch das Leder Ihrer Stiefel und Hosen mit der Zeit von der Verderbnisbrühe zersetzt!

Schnell verlassen Sie den Bach und stellen fest, daß Ihr Schuhwerk noch ganz brauchbar ist. Nur an einigen Stellen fühlt sich das Leder etwas schwammig an. Gott sei Dank besteht Ihre Ausrüstung aus hochwertigem Material.

Sie befinden sich noch am Ausgangspunkt und werden Ihre Entscheidungen beim nächsten Mal gewiß besser überlegen. Lesen Sie noch einmal Abschnitt 1.

71

Sie waren doch zu gierig! Wenn man so übermäßig von dieser auch »Rauschgurke« genannten Frucht ißt, nimmt zwar die physische Kraft zu (Sie können Ihren Wert für Körperkraft um 1 erhöhen), aber das Bewußtsein wird arg getrübt.

Verzückt lehnen Sie sich in eine Astgabel und versinken in einen schlafähnlichen Zustand. Bilder von unbeschreiblicher Intensität und bizarrer Schönheit laufen in Ihrem Kopf ab. Verklärt lächeln Sie: Sie sind der Retter Aventuriens, Ihnen ist es gelungen, die guten Wasser wieder zum Fließen zu bringen, Sie sind ein großer Held, viele buntgekleidete Menschen tanzen voller Freude um Sie herum. Aber Sie haben etwas vergessen! Sie haben Ihr Pferd vergessen. Sie müssen Ihr treues Pferd füttern. Sie müssen fort, fort von den Menschen, die traurig hinter Ihnen herwinken, und ihr Pferd suchen. Sie müssen fort. Sie müssen das Pferd finden. Sie müssen ... Rumm, ein Sturz reißt Sie aus der Träumerei.

Bei der Suche nach Ihrem Pferd sind Sie wie ein Schlafwandler durch den Urwald gelaufen. Die Blätter und Dornen, die Ihnen ins Gesicht schlugen, haben Sie nicht gespürt. Aber diese dicke Wurzel hat Sie jäh wieder auf den Boden der Wirklichkeit zurückgebracht. Sie können sich nicht erinnern, wie Sie hierher gekommen sind. Weiter bei Abschnitt 65.

72

Lesen Sie Abschnitt 22.

73

**Die Werte des Sumpf-Parders:**

**MU: 11 AT/PA: 11/5 LE: 20 RS: 1 TP: 1W+3 MK: 12**

Der Kampf dauert so lange, bis einer von Ihnen beiden tot ist. Wenn Sie den Parder besiegt haben, lesen Sie Abschnitt 102. Sollte der Parder Sie töten, lesen Sie Abschnitt 167.

74

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie man den Bach überqueren könnte:

Wollen Sie einen Sprung wagen? Als Anlaufweg stehen Ihnen nur 6 Meter zur Verfügung (Abschnitt 193)!

Oder wollen Sie versuchen, sich an einer Liane hinüberzuschwingen (Abschnitt 134)?

Oder wollen Sie den Bach durchwaten (Abschnitt 62)?

(Man könnte natürlich auch ein Floß bauen oder einen Baum fällen und aus ihm eine Brücke bauen - bestimmt gibt es noch mehr Möglichkeiten. Aber ich denke, diese Alternativen sind



zu zeitraubend, und viel Zeit haben Sie nicht.) Sollten Ihnen die drei obengenannten Möglichkeiten nicht zusagen, können Sie ja auch umkehren. Befinden Sie sich am westlichen Ufer, lesen Sie Abschnitt 6, befinden Sie sich am östlichen Ufer, lesen Sie Abschnitt 175.

75

Sie müssen also die Aufmerksamkeit des Tatak-Wurms erregen, um ihn in die Klebe-Falle zu locken. Das Ungeheuer scheint zu schlafen, aber sicher wäre ich mir da nicht. Lautes Schreien ist zwecklos - bekanntlich verfügt diese Bestie nicht über ein Gehör. Wie gut der Tatak-Wurm mit seinen Facettenaugen sehen kann, weiß man auch nicht genau - aber seien Sie versichert, wenn er nicht schläft und Sie ihm zu nahe kommen, dann sieht er Sie auch! Ob diese Bestie ein Riechorgan besitzt, also vielleicht bereits den Rauch Ihrer Fackel wahrnehmen konnte, darüber ist überhaupt nichts bekannt.

Es scheint so, als ob Sie nur die Möglichkeit haben, mit irgendeinem Gegenstand aus relativ sicherer Distanz das Monster zu bewerfen.

Falls Sie einen magischen Bumerang mit sich führen, lesen Sie Abschnitt 177.

Wenn Sie kein solches Wurfholz bei sich tragen, müssen Sie einen ihrer Ausrüstungsgegenstände zu dem Tatak-Wurm hinschleudern, da es hier in Ihrer Nähe überhaupt keine handlichen Steine oder sonstigen Wurfgeschosse gibt.

Wovon wollen Sie sich trennen?

Von Ihrem Messer (Abschnitt 104), Ihrer Machete (Abschnitt 41) oder von Ihrem Rucksack (Abschnitt 195)?

76

Die Lösung des Rätsels ist, daß der Name der Klebmasse rückwärts gesprochen werden muß - so wird auch aus *Nebel Leben*, und »Reliefffeiler« ist ein besonders schönes Beispiel dafür, da man dieses Wort vorwärts und rückwärts gleichlautend lesen kann.

Was, das hatten Sie gar nicht erkannt? Ziehen Sie sofort 5 Punkte von Ihrem Klugheitswert ab, falls Sie dies nicht schon einmal tun mußten.

Jetzt könnten Sie die Klebe-Falle überwinden - wenn Sie den Namen dieses Stoffes kennen.

Wissen Sie den Namen des Klebstoffs, dann lesen Sie Abschnitt 9; wenn Sie den Namen nicht kennen, lesen Sie Abschnitt 223.

77

Sie stolpern durch finstere Gänge einem fernen Lichtschein entgegen und gelangen tatsächlich ins Freie. Vor Ihnen endloser Dschungel. Mühsam bahnen Sie sich einen Weg,



denn hier hat noch keiner versucht, durch das Dickicht zu kommen. Schließlich stoßen Sie erschöpft auf einen Dschungelpfad. Sie legen eine kleine Pause ein, verzehren etwas von Ihrem Proviant oder kauen ein paar fade Sumpfschoten. Dann lesen Sie weiter bei Abschnitt 83.

78

Nach einigen Metern endet der Gang an einer Treppe, deren grob aus dem Felsen gehauene Stufen steil nach unten führen. Sie können umkehren (Abschnitt 163) oder die Treppe hinuntersteigen (Abschnitt 13).

79

Um sich besser orientieren zu können und die Stelle wiederzufinden, an der Sie die Lichtung betreten haben, legen Sie gleich Ihren Rucksack nieder.

Sie können sich an der Quelle erfrischen - wilde Kerle tauchen nicht wieder auf. Falls Sie hier schon einmal mit solchen Burschen aneinandergeraten sind, jetzt ist von ihnen nichts mehr zu sehen.

Wenn Sie die Lichtung an der Stelle verlassen wollen, wo Sie sie betreten haben, gehen Sie zu dem letzten Abschnitt *vor* Abschnitt 107 zurück und wählen dort eine andere Richtung. (Hoffentlich haben Sie sich die Nummern notiert, sonst bleibt Ihnen nur die folgende, zweite Möglichkeit:)

Wenn Sie versuchen wollen, die Lichtung auf gut Glück irgendwo anders zu verlassen, dann würfeln Sie mit dem W6, multiplizieren die Augenzahl mit 12 und lesen bei dem Abschnitt weiter, dessen Nummer Sie erhalten.

80

Sie sollten sich schämen! Ziehen Sie sofort 5 Punkte von Ihrem Charisma-Wert ab!

Diesen Abschnitt dürften Sie eigentlich gar nicht lesen!

Nur der große Zauberer Zor selbst kannte die sieben magischen Formeln zum Öffnen der Schlösser.

Also, damit es ganz klar ist: Die Tür ist zu und bleibt zu, und Sie stehen davor. Lesen Sie noch mal Abschnitt 128.

81

Na, Sie kennen doch das Problem, daß man sich auf dieser Lichtung nicht merken kann, wo man sie betreten hat. Zu gleichartig - ohne jeden Orientierungspunkt - ist das Dickicht, das sie säumt.

Ihre Klugheit hat also nicht ausgereicht, dafür haben Sie Glück: Ihr Stiefel bleibt beim Betreten der Lichtung im morastigen Boden stecken. Bei dem Bemühen, ihn aus dem Matsch herauszuziehen, legen Sie Ihren Rucksack ab.

Lesen Sie weiter mit Abschnitt 79.

82

Es gelingt Ihnen, trotz der glitschigen Stufen schnell die Treppe hochzukrabbeln, bis Sie oberhalb der Spalte angelangt sind.

Da Sie von der stinkenden Brühe ziemlich durchnäßt worden sind, ist Ihre Erscheinung wahrlich nicht mehr sehr angenehm. Tragen Sie dem Rechnung, indem Sie zwei Punkte von Ihrem Charisma-Wert abziehen.

Unablässig strömt die Brühe aus der Spalte, deshalb verzichten Sie darauf, die Treppe weiter zu erkunden, sondern steigen sie wieder ganz hinauf und gehen den Gang zurück. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 163.

83

Der Pfad wechselt ständig seine Richtung, eine Orientierung ist kaum mehr möglich. An manchen Stellen ist der Boden sehr morastig.

Nun stellt sich die Frage: Gehen Sie in westlicher (Abschnitt 107) oder in südlicher Richtung (Abschnitt 155)?

84

Strengen Sie noch einmal die grauen Zellen an!

Den Tatak-Wurm direkt bekämpfen - das ist ein sinnloses, tödliches Unterfangen. Man müßte die Bestie doch irgendwie - irgendwohin -, ja, das wäre eine Möglichkeit ... Lesen Sie Abschnitt 133.

85

Sie nähern sich einer kleinen Lichtung. Zahlreiche »Eitrige Krötenschemel«, eine äußerst giftige Pilzart, wachsen dort. Gerade als Sie die Lichtung betreten wollen, entdecken Sie zwei Maraskan-Taranteln, die sich an den Pilzen laben. Diese widerlichen Untiere ernähren sich ausschließlich von Eitrigen Krötenschemeln.

Während Sie noch vorsichtig auf die Lichtung spähen, werden Sie plötzlich von einer weiteren Maraske (so sagt man kurz zu der Maraskan-Tarantel) angegriffen. Sie waren so sehr in die Beobachtung der beiden anderen vertieft, daß Sie dieses Exemplar, das nur zwei Meter von Ihnen entfernt zwischen Blättern saß, übersehen haben. Und das macht die Maraske so gefährlich: Sie greift alles an, was ihr zu nahe kommt; und je älter sie ist, desto gefährlicher wird sie. Mit dem Lebensalter wächst die Lebensenergie, der Rüstungsschutz und die Wirksamkeit ihres Giftes.

Sie müssen zunächst mit zwei W 6 auswürfeln, wie alt die Maraske ist, die Sie gerade angreift. Diesen Wert für das Lebensalter (LA) benötigen Sie zum Berechnen der anderen Werte.

#### **Die Werte der Maraskan- Tarantel:**

**LA (Lebensalter):** 2W6 **MU:** \* **LE:** LAx5 **AT/PA:** 12/0 **RS:** LA **TP:** 1W+2 (Stachel), 1W\*LA (Gift) **MK:** LAx5

\* nicht anwendbar. Die Maraske greift jedes Wesen an, das ihr zu nahe kommt.

Die Maraske beginnt den Kampf. Wenn es ihr nach den bekannten Kampfregeln gelingt, Ihnen Schadenspunkte mit dem Stachel beizubringen, müssen Sie anschließend noch ermitteln, wie viele zusätzliche Schadenspunkte Sie durch das Gift hinnehmen müssen.

Sollten Sie die Maraske besiegen, können Sie Ihren Weg ostwärts (Abschnitt 114) oder westwärts (Abschnitt 170) fortsetzen.



Sind Sie zweimal von dem Giftstachel getroffen worden, gelingt es Ihnen, mit letzter Kraft wegzustolpern. Lesen Sie Abschnitt 69.

Wenn Sie den Kampf jetzt lieber fortsetzen wollen, haben Sie später nicht mehr die Möglichkeit zu fliehen. Sie müssen dann den Kampf bis zu Ihrem Sieg (s. o.) oder Ihrem Ende (Abschnitt 167) durchstehen. Wenn Sie bereits an dieser Stelle waren und mit der Maraske gekämpft haben, können Sie gleich Ihren Weg in eine der oben angegebenen Richtungen fortsetzen.

86

Hier gabelt sich der Weg. Sie können nach Osten (Abschnitt 90), nach Nordwesten (Abschnitt 190) oder nach Süden (Abschnitt 95) gehen.

87

Wenn Sie das erste Mal in ein solches Erdloch rutschen, lesen Sie weiter bei Abschnitt 132.

Ist es das zweite Mal - dann sollten Sie doch das Risiko kennen und besser aufpassen - weiter bei Abschnitt 17.

88

Dichtes Unterholz macht das Vorwärtskommen sehr beschwerlich. In welche Richtung gehen Sie weiter? Nach Westen (Abschnitt 2) oder nach Südosten (Abschnitt 107)?

89

Ob es am Angstschweiß an Ihren Händen oder an der zu großen Anspannung lag, weiß ich nicht, aber der Wurf ist Ihnen mißglückt.

Scheppernd bleibt Ihr Wurfgeschöß ein gutes Stück von dem Monster entfernt liegen - aber hat da nicht eins der widerlichen Augen gezuckt?

Sie sind sich nicht sicher, ob Sie die Aufmerksamkeit des Tatak-Wurms auf sich lenken konnten, er rührt sich nicht.

Sie können hinschleichen, um entweder den Gegenstand wiederzuholen (Abschnitt 29), oder Sie müssen etwas anderes schleudern, je nachdem, was Sie schon geworfen haben: Ihr Messer (Abschnitt 104), die Machete (Abschnitt 41) oder den Rucksack (Abschnitt 195).

90

Sie erreichen nun eine Lichtung, die inmitten von mannshohem Farnkraut liegt, von der drei Wege weiterführen: nach Norden (Abschnitt 156), nach Westen (Abschnitt 86) und nach Osten (Abschnitt 120).

91

Beim nächsten Schritt vorwärts leuchtet plötzlich Ihr Messer gleißend hell auf, Sie werden wie vom Blitz getroffen rücklings zu Boden geschleudert, Ihr Körper krümmt sich unter einem unerträglichen Schmerz zusammen, und Sie fallen in eine kurze Ohnmacht. Ermitteln Sie mit 2W6, wie viele Schadenspunkte Sie dieses Unternehmen gekostet hat. Waren Sie bereits so geschwächt, daß Ihre Lebensenergie jetzt auf 0 absinkt, hat Sie dieser gewaltige elektrische Schlag getötet (Abschnitt 167).

Ansonsten können Sie sich, nachdem Sie aus der Ohnmacht aufgewacht sind, aufrappeln und eine der Möglichkeiten

wählen, die in Abschnitt 135 dargestellt sind. Dort geht es weiter.

92

Nach einigen Metern erreichen Sie den Rand des Urwalds. Hier – etwa 1000 Meter von der westlichen Felswand entfernt – tritt auch der Bach, der Trinkwasser führt, aus dem Dschungel.

Sie können durch das savannenähnliche Grasland zum Ausgangspunkt zurückkehren (Abschnitt 1) oder nach Norden zurück in den Urwald gehen (Abschnitt 95).

93

Das Unglück ist passiert! Sie stürzen in die Verderbnisbrühe! Natürlich passen Sie dabei auf, daß Ihr Kopf nicht in die Flüssigkeit eintaucht, aber ansonsten sind Sie völlig besudelt. Pfui! Schnell rappeln Sie sich auf und kraxeln die Uferböschung hoch. Sie schütteln sich - und dann spüren Sie es: Ihre Hände fangen an zujucken, die Haut ist stark gerötet, kleine Bläschen bilden sich auch auf den Innenseiten der Hände. Der Juckreiz ist unerträglich. Wenn Sie kein linderndes Mittel finden, sind Sie bei der Handhabung der Machete stark behindert, Sie können sie nicht mehr so wirkungsvoll einsetzen. Sollte es zum Kampf kommen, dann erzielen Sie mit der Machete nur noch 1W+1 Trefferpunkte. (Ändern Sie entsprechend Ihr *Dokument der Stärke*. Finden Sie ein Heilmittel, dann steht Ihnen wieder der alte Wert 1W+3 zur Verfügung.) Glücklicherweise ist Ihre Lederbekleidung von solch guter Qualität, daß sie den Kontakt mit der Giftbrühe weitgehend unbeschadet überstanden hat. Wären Sie nicht so schnell ans Ufer geklettert, dann hätte sich auch noch Ihr Rüstungsschutz verringert. Es geht weiter bei Abschnitt 221.

94

Sie stürzen zum Rand der Lichtung, um im Dickicht unterzutauchen. Ob Sie schnell genug sind und es vor den beiden Kerlen schaffen, muß eine Geschicklichkeitsprobe+3 entscheiden, denn die beiden versuchen Ihnen den Weg abzuschneiden. Mißlingt die Probe, müssen Sie den Kampf weiterführen, bis Sie die Kerle besiegt haben (Abschnitt 141) oder von Ihnen getötet werden (Abschnitt 167).

Gelingt die Probe, dann konnten Sie sich rechtzeitig in dem Pflanzengewirr verstecken. Sie hören die beiden noch eine Zeitlang fluchend nach Ihnen suchen, aber schließlich entfernen sie sich, und Sie sind allein. Sie versuchen, einen Weg fort von hier zu finden. Weiter bei Abschnitt 122.

95

Nach einiger Zeit kommen Sie an eine Stelle, wo sich zwei Pfade kreuzen. Sie können nach Norden (Abschnitt 86), nach Osten (Abschnitt 154), nach Süden (Abschnitt 112) oder nach Westen (Abschnitt 4) gehen.

96

Der Höhlengang ist nur einige Meter lang. Dann macht er einen Knick. Gehen Sie in südlicher (Abschnitt 35) oder in östlicher (Abschnitt 111) Richtung?

97

Als Sie bis auf zwei Meter an das Becken herangetreten sind, können Sie eine dumpfe Stimme vernehmen, die aus der Schildkröte zu kommen scheint:

„Geh nicht weiter!“

Gehen Sie weiter (Abschnitt 52), oder halten Sie inne



(Abschnitt 135)?

98

Das klappt ja ganz prima! Sie entwickeln sich noch zu einem richtigen Bergsteiger, vor dem die höchsten Gipfel Aventuriens nicht mehr sicher sind. Aber in ungefähr 70 Meter Höhe geht es nicht mehr weiter (da Sie leider Ihre komplette Bergsteigerausrüstung nicht dabei haben). Keine Vorsprünge und Spalten könnten Ihnen Halt geben. Völlig glatt, wie mit einem Riesemesser geschnitten, ragt die Felswand senkrecht in die Höhe.

Unter Ihnen breitet sich das eindrucksvolle Grün des Dschungels aus. Von hier aus führt nur ein schmaler Sims an der Felswand in südlicher Richtung leicht abwärts weiter. Sie können auf dem Sims weiterklettern (Abschnitt 196) oder umkehren und den Abstieg antreten (Abschnitt 182).

99

Vorsichtig schieben Sie den Vorhang aus Flechten beiseite und tasten sich in die Höhle. Es handelt sich nur um einen kleinen, halbkreisförmigen Raum. An der hinteren Wand entdecken Sie die zusammengesunkenen Überreste eines Abenteurers. Der Körper zeigt viele tiefe Wunden, die von einem Kampf stammen müssen. Eine angerostete Machete liegt bei der Leiche. Sie hat dem armen Kerl wohl nicht allzuviel genützt. Ansonsten ist die Höhle leer.

Gerade als Sie dabei sind, die Höhle zu verlassen, ertönt ein gefährliches Knurren vor Ihnen aus dem Dschungel.

Lesen Sie weiter bei Abschnitt 198.

100

Der Weg endet an der Ostwand der Schlucht. Dreißig Meter über Ihnen entdecken Sie eine Höhle im Fels, die Sie über eine steile Geröllhalde erreichen könnten. Wollen Sie die Geröllhalde hinaufklettern, dann lesen Sie Abschnitt 61. Sie

können aber auch zum Ausgangspunkt zurückgehen (Abschnitt 1).

101

Hier erfahren Sie die Werte des Monsters.

**Werte des Tatak-Wurms:**

**MU:** 30 **AT/PA:** 12/7 **LE:** 70 **RS:** 5 **TP:** 2W (Klauen), 1W+5 (Gebiß), 1W+2 (Nasenstachel, 1W Gift) **MK:** 80

Der Tatak-Wurm setzt in einer Kampfrunde immer die Klauen

und entv  
hat also  
Möglich  
benutzt  
Nasensta  
zusätzlic  
das Gift  
Falls Sie  
andere A  
230.  
Wenn Si  
großes V  
Sie Absc  
Abschnit  
sind, mü  
nicht ein  
wählen.)

102

Sie sind  
entweder  
Verhalte  
zweiten I  
Sollte in  
vorkommt  
weiterles  
Falls Sie  
Sie Zeit  
Felswand  
nordwärt  
(Abschnit

Dschungelpfad, auf dem Sie hierher gekommen sind, zurückgehen (Abschnitt 190).

103

Bei diesen Früchten handelt es sich um eine magische Pflanze. Sie spüren direkt die kräftigende Wirkung. (Sie erhalten einen Punkt Lebensenergie, dabei darf Ihr Ausgangswert allerdings nicht überschritten werden, und einen Zuwachs Ihres Körperkraft-Wertes um einen Punkt.)

Aber Sie haben zu kräftig zugelangt! In größerer Menge genossen, setzt diese Frucht die Reaktionsfähigkeit herab. Sollte es innerhalb der nächsten acht Abschnitte zu einem Kampf kommen, dann müssen Sie diesen mit einem um 2 verringerten Parade-Wert bestehen. Nach acht Abschnitten ist diese schädliche Nebenwirkung abgeklungen, und Sie verfügen wieder über Ihren alten Parade-Wert. Den Zuwachs an Körperkraft dürfen Sie behalten. Es geht weiter bei Abschnitt 106.

104

Würfeln Sie mit dem W 6, um festzustellen, wie gut Ihnen der Wurf mit dem Messer gelungen ist.

Haben Sie eine 1 gewürfelt, lesen Sie Abschnitt 89, haben Sie

eine 2 oder 3 gewürfelt, lesen Sie Abschnitt 117; haben Sie eine 4, 5 oder 6 gewürfelt, lesen Sie Abschnitt 123.

105

Der Sprung gelingt. Ihnen ist irgendwie klar, daß die beiden Hebel nicht nur auf ihrer Seite die Grube öffnen und schließen, sondern über geheimnisvolle Mechanismen auch die jeweils andere Grube »scharf machen«.

Wenn Sie wollen können Sie noch ein bißchen mit dem Hebel spielen. Aber Sie sollten lieber an Ihre Aufgabe denken und weitergehen.



Haben Sie die Schlangengrube von Süden nach Norden gemeistert, geht es weiter bei Abschnitt 189. Kamen Sie aus der anderen Richtung, lesen Sie weiter bei Abschnitt 111.

106

Sie können in nordöstliche (Abschnitt 190) oder südliche (Abschnitt 4) Richtung gehen.

107

Der Boden wird morastig. Jeder Schritt ruft ein schmatzendes Geräusch hervor, und eine kleine Wasserlache bleibt im Stiefelabdruck stehen. Ein seltsames Pflanzengewirr ist hier anzutreffen. Große, lappige Blätter, deren Oberfläche feucht ist, geben Ihnen das Gefühl, zwischen zum Trocknen aufgehängter, nasser Wäsche herumzustolpern. Nach einigen Metern befinden Sie sich plötzlich auf einer kleinen Urwaldlichtung.

Sie ist kreisrund, ringsum von diesen Lappenpflanzen umgeben. In der Mitte ragen einige Felsbrocken aus dem Boden, zwischen denen eine kleine Quelle entspringt. Ohne einen klaren Abfluß versickert ihr Wasser im Boden, daher ist der Untergrund hier auch so morastig.

Diese Quelle speist den Urwaldbach, der trinkbares Wasser führt. Sie betreten die Lichtung und beugen sich zu der Quelle hinunter, um sich an dem Wasser zu erfrischen. Es geht weiter bei Abschnitt 216.

Wenn Sie aber schon einmal auf dieser Lichtung waren, lesen Sie direkt bei Abschnitt 19 weiter.

108

Nachdem Sie stunden- (oder vielleicht auch schon tage-)lang durch den Urwald geirrt sind, erreichen Sie das Ende der Schlucht. Die begrenzenden Felswände laufen zusammen und lassen nur noch ein schmales, steiniges Stück frei, das noch 200 Meter weiterführt. Sie können sich davon überzeugen, daß hier nicht die Quelle des Verderbens zu finden ist.

Auch wenn Sie völlig niedergeschlagen sind, sollten Sie sich aufraffen und umkehren, um Ihr Glück woanders zu suchen. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 147.

109

Plötzlich ist der Sims zu Ende. Hier geht es auch für den besten Kletterer nicht mehr weiter. Inzwischen haben Sie wohl auch die Erkenntnis gewonnen, daß das, was in der Tiefe zu suchen ist - nämlich die Quelle des Verderbens -, nicht in schwindelnder Höhe zu finden sein kann.

Bei dem Versuch umzukehren lösen sich unter Ihrem linken Fuß Gesteinsbrocken - Sie sind im Begriff abzustürzen! Der dürre Ast, nach dem Sie greifen, bricht! Schaffen Sie es, sich an dem Sims festzuklammern? Eine Geschicklichkeitsprobe+1 ist notwendig. Mißlingt die Probe, dann stürzen Sie in die Tiefe (Abschnitt 137).

Gelingt die Probe, dann haben Sie zunächst einen Halt gefunden. Ihre Hände krallen sich in den Fels. Ob Ihre Kraft ausreicht, um sich auf den rettenden Sims hochzuziehen, müssen Sie mit einer Kraftprobe + 2 nachweisen. Mißlingt diese, stürzen Sie ab (Abschnitt 137). Gelingt auch diese Probe, können Sie sich hochziehen und vorsichtig zurückklettern (Abschnitt 100).

Falls Sie die Höhle noch nicht untersucht haben, können Sie dies jetzt nachholen (Abschnitt 50).

110

Der Höhlengang macht einen Bogen nach Osten. Der Boden ist nicht mehr eben, sondern leicht ansteigend, feucht und glitschig. Fledermäuse huschen an Ihnen vorbei. Aus östlicher Richtung ist ein schwacher Schein und ein seltsam süßlicher Verwesungsgeruch wahrzunehmen.

Gehen Sie weiter in östliche Richtung (Abschnitt 18), oder kehren Sie um (Abschnitt 30)?

111

Der Gang gabelt sich. Sie können nach Westen (Abschnitt 96), nach Norden (Abschnitt 136) oder nach Süden (Abschnitt 163) gehen.

112

Sie befinden sich jetzt auf einem Dschungelpfad, der ungefähr in Nord-Süd-Richtung verläuft.

Gehen Sie nach Süden (Abschnitt 92) oder nach Norden (Abschnitt 95)?

113

Das Vorwärtskommen im Dschungel wird immer mühsamer; dichtes Dornengestrüpp macht Ihnen zu schaffen. Schließlich erreichen Sie die Felswand am östlichen Rand der Schlucht. Sie können versuchen, an der Felswand hochzuklettern

(Abschnitt 98) oder umkehren (Abschnitt 175).

114

Nach längerer Wegstrecke erreichen Sie eine Lichtung. Sie können Ihren Weg nach Westen (Abschnitt 85), nach Norden (Abschnitt 131), nach Osten (Abschnitt 192) oder Süden (Abschnitt 228) fortsetzen.

115

Bei Praios - das ist ein zähes Unternehmen! Ihr »Gesprächspartner« ist mehr als einsilbig!

Die Schildkröte ist krank und verbittert; denn seit die guten Wasser nicht mehr fließen, bleibt auch ihr Becken trocken, und Wasser ist nun mal das Element, das sie dringend zum Leben braucht.

Immerhin erfahren Sie, daß weder die Schildkröte von ihrem Platz weg kann noch Sie zu ihr hingelangen können, da ihr Becken von einem unsichtbaren magischen Schirm umgeben ist, der für jedes Wesen undurchdringlich ist.

Die Kröte verstummt und schließt ihre Augen. Fällt Ihnen noch etwas ein, womit Sie das Gespräch erneut in Gang bringen könnten (Abschnitt 42)?

Oder wollen Sie jetzt die Höhle verlassen - durch die Öffnung in der Nordseite (Abschnitt 128) oder durch die Öffnung in der Ostseite (Abschnitt 30)?

116

Man kann es aber auch wirklich übertreiben! Bis auf zwei Meter läßt die Raubkatze Sie herankommen, um sich plötzlich mit einem mächtigen Sprung auf Sie zu stürzen. Der Angriff geschieht so schnell und überraschend, daß bei dem nun folgenden Kampf nicht nur der Sumpf-Parder die Initiative hat, sondern Ihnen auch in der ersten Runde keine Möglichkeit zur Parade gegeben ist. Danach wird der Kampf normal weitergeführt. Die Werte des Sumpf-Parders finden Sie in Abschnitt 73.

117

Ihr Wurfgeschloß landet irgendwo auf dem Schwanz des Tatak-Wurms. Dieser peitscht nur einmal durch die Luft, ein dumpfes Grollen ist zu vernehmen - aber das reicht, um Sie gründlich zu erschrecken.

Aber dann ist alles wieder still, völlig ruhig liegt das Monster da - und diese Tatsache ist noch viel erschreckender, da Sie nicht wissen, ob Sie die Aufmerksamkeit des Wurms wecken konnten. Wild fuchteln Sie mit der Fackel herum und brüllen sich die Seele aus dem Leib - aber das ist vergebliche Mühe, da der Tatak-Wurm kein Gehörorgan besitzt.

Nein, es rührt sich überhaupt nichts. Sie müssen einen anderen Gegenstand auf das Monster werfen und hoffen, daß Sie diesmal mehr Glück haben.

Je nachdem, was Sie schon weggeschleudert haben, bleibt Ihnen noch das Messer (Abschnitt 104), die Machete (Abschnitt 41) oder der Rucksack (Abschnitt 195).

Sollten Sie etwa schon alle drei Gegenstände losgeworden sein, lesen Sie Abschnitt 188.

118

Sie stürzen in den Dschungel, nur fort von der Bestie. Aber mit zwei schnellen Sätzen hat der Sumpf-Parder Sie erreicht und springt Sie an. Es kommt zum Kampf (Abschnitt 73).

119

Aus dem Giftsumpf ragen einzelne Steine und trockene Stellen heraus. Gleich zu Beginn der beabsichtigten Hüpferei

müssen Sie ein breites Stück überwinden, in dem es nur zwei trockene Flecken gibt. Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe ab, ob Ihnen die Sprünge gelingen. Mißlingt die Probe, dann lesen Sie Abschnitt 185. Gelingt die Probe, dann erreichen Sie unbeschadet die andere Seite des Sumpfes.

Sie befinden sich nun an der Felswand und können zu dem eingestürzten Eingang (Abschnitt 127), dem steinernen Becken in der Mitte (Abschnitt 172) oder dem rechten Eingang (Abschnitt 146) gelangen.

#### 120

Hier ist der Urwald lichter. Zwar bilden die Baumkronen ein grünes Dach, durch das diffuses Licht fällt, aber das Unterholz und die Dornenbüsche, die Ihnen sonst das Vorwärtskommen erschwerten, fehlen. Moos bedeckt den Boden, darin eingebettet sind Polster mit blühenden Blumen. Prächtige Schmetterlinge, wie Sie sie noch nie gesehen haben, flattern zwischen den Blüten umher. Sie sind beeindruckt von dieser Schönheit. Besonders ein Schmetterling mit goldenen, von einem türkisfarbenen Rand umgebenen Flügeln fasziniert Sie. Sie versuchen, ihn zu

erhaschen, und folgen ihm dabei immer weiter in den Urwald. Würfeln Sie mit dem W 6, in welche Richtung er Sie führt: Bei 1 oder 2 geht es nach Westen (Abschnitt 90), bei 3 oder 4 ist es der Süden (Abschnitt 180), bei 5 oder 6 ist es der Norden (Abschnitt 65). Erreichen Sie diese Stelle zum zweiten Mal, müssen Sie es nicht dem Zufall in Gestalt eines Schmetterlings überlassen, welche Richtung Sie einschlagen. Sie können direkt eine der angegebenen Richtungen wählen.

#### 121

Haben Sie verstanden, wie man die Wirkung der ungeheuerlichen Klebmasse aufheben kann?

Wenn ja, lesen Sie Abschnitt 76; wenn nein, lesen Sie Abschnitt 149.

#### 122

Die Lichtung zu verlassen ist gar nicht so einfach, wie Sie sich vielleicht gedacht haben. Die Stelle, an der Sie sie betreten haben, ist nicht wiederzuentdecken - so vollständig gleichartig sieht die Wand aus den lappenartigen Pflanzen aus, die die Lichtung begrenzt. In diesem Gewirr gibt es nicht den kleinsten Anhaltspunkt, an dem Sie sich orientieren könnten.

Auf gut Glück versuchen Sie einen Weg fort von diesem Ort zu finden. Würfeln Sie mit dem W 6, multiplizieren Sie Ihre Augenzahl mit 11, und lesen Sie bei dem Abschnitt weiter, dessen Nummer Sie erhalten.

(Beispiel: Augenzahl 3 gewürfelt, mal 11 ergibt 33, es geht weiter bei Abschnitt 33.)

#### 123

Der Wurf saß. Sie haben die Bestie direkt am rechten Auge getroffen. Wutschnaubend fährt der Tatak-Wurm hoch, erspät Sie und stürzt auf Sie los. Mag dieses Ungeheuer auch plump aussehen, so ist es doch mit seinen sechs Pranken ganz schön behende. Sie müssen verdammt schnell laufen, um die Klebe-Falle rechtzeitig vor der Bestie zu erreichen. Es geht weiter bei Abschnitt 227.

#### 124

Vor Ihnen klappt auf der vollen Breite des Ganges der Boden bis zu dem Wulst nach unten weg. Ein schwarzes Loch tut sich auf. Vorsichtig beugen Sie sich über den Rand und leuchten mit Ihrer Fackel hinein. Ein Knäuel von giftigen Gürtelschlangen windet sich auf dem Boden der etwa zwei Meter tiefen Grube.

Sie können den Hebel nach unten bewegen (Abschnitt 229) oder über die zwei Meter breite Grube auf die andere Seite von dem Wulst zu springen versuchen (Abschnitt 209); Sie können auch umkehren - wenn Sie von Süden kamen: Abschnitt 111; kamen Sie von Norden: Abschnitt 189.

#### 125

Nach einiger Zeit stoßen Sie mal wieder auf eine Kreuzung zweier Pfade. Sie können Ihren Weg nach Osten (Abschnitt 157), nach Süden (Abschnitt 194), nach Westen (Abschnitt 203) oder nach Norden (Abschnitt 64) fortsetzen.

#### 126

Nach etlichen Stufen erreichen Sie das Ende der Treppe. Im Boden befinden sich einige unergründliche Spalten. Der Schacht ist hier zu Ende, nur noch Felswände sind zu sehen. Sie können umkehren, die ganze Treppe wieder hochsteigen und den Gang zurückgehen (Abschnitt 163). Wenn Sie zwischendurch noch die Kette ausprobieren wollen, lesen Sie Abschnitt 226. Sie können auch die Felswände am Ende der Treppe untersuchen, ob Sie eine Geheimtür entdecken können (Abschnitt 158).

#### 127

Durch den eingestürzten Eingang ist es unmöglich, das Quellenheiligtum zu betreten. Auch mit allergrößter Anstrengung lassen sich die mächtigen Felsblöcke nicht von der Stelle bewegen. Wenn Sie versuchen, durch die Trümmer hindurchzuspähen, um zu erkennen, was sich dahinter befindet, muß ich Sie enttäuschen: Sie sehen nur Gestein und Finsternis.

Aus den Trümmern dringt ein Gestank zu Ihnen, der noch bestialischer ist als der der Giftbrühe. Sehen Sie zu, daß Sie wegkommen.

Sie können zu dem Becken (Abschnitt 172) oder dem rechten Eingang (Abschnitt 146) gehen.

#### 128

Der Gang öffnet sich zu einem kleinen Höhlenraum. In der Nordwand befindet sich eine große eiserne Tür mit sieben Schlössern. Gegenüber dieser Tür führt ein schmaler Gang nach Süden.

Sie können versuchen, die Tür zu öffnen (Abschnitt 34). Sie können auch den schmalen Gang entlanggehen (Abschnitt 143) oder dem breiten Gang in östlicher (Abschnitt 152 oder in westlicher (Abschnitt 189) Richtung folgen.

#### 129



Sie befinden sich am Rande des Urwalds. Rechts neben Ihnen windet sich durch den wuchernden Wald der stinkende Bach des Unheils. Der üble Geruch läßt Sie würgen. An manchen Gewächsen sind Spuren von Macheten zu erkennen. Andere haben hier schon versucht, in den Urwald einzudringen; von denen hat man keinen wieder gesehen.

Sie können es sich noch mal überlegen und an den Ausgangspunkt zurückkehren (Abschnitt 1). Sie können aber auch Ihre Machete fester in die Hand nehmen und beginnen, sich einen Weg in das Dickicht zu bahnen (Abschnitt 21).

### 130

Verdammter Urwald! Keuchend vor Anstrengung erreichen Sie das Ufer des Verderbnisbaches und können sich nun nordwärts (Abschnitt 208) oder südwestwärts (Abschnitt 26) wenden.

### 131

Immer tiefer in die Schlucht hinein bahnen Sie sich Ihren Weg. Gehen Sie in nördlicher (Abschnitt 147) oder in südlicher (Abschnitt 114) Richtung weiter?

### 132

Nach einigen Metern ist Ihre Rutschpartie zu Ende, da der Boden wieder waagrecht ist. Ihre Augen gewöhnen sich allmählich an das dämmerige Dunkel der Erdhöhle - und vor Schreck und Ekel verharren Sie wie versteinert in Ihrer Haltung. Eine riesige, abgrundtief häßliche Erdkröte hockt Ihnen keine zwei Meter entfernt gegenüber und fixiert Sie mit ihren müden Augen.

Dieses Geschöpf der Dunkelheit ist zwar abscheulich anzuschauen, scheint Ihnen aber nicht unbedingt gefährlich zu sein. Nachdem Sie sich von Ihrer Überraschung erholt haben,

sollten Sie etwas unternehmen.

Sie können die Machete ergreifen und der Kröte mit einem mächtigen Hieb den Garaus machen (Abschnitt 179). Sie können auch versuchen, mit der Kröte in ein Gespräch zu kommen (Abschnitt 210). Oder wollen Sie die Kröte einfach ignorieren und sich aufmachen, um einen Ausgang aus der Erdhöhle zu suchen (Abschnitt 199)?

### 133

Genau, das ist die Idee! Das Monster, das Sie niemals im direkten Kampf bezwingen können, müßte sich selbst umbringen. Sie müßten es in die andere Höhle auf die tödliche Klebmasse locken, dann wäre es unschädlich.

Aber wie kann man es dahin locken, ohne von ihm umgebracht zu werden? Weiter bei Abschnitt 75.

### 134

Auf einer anderen Welt, die Erde heißt, gibt es jemanden, der diese Technik perfekt beherrscht. Ob Sie allerdings diesem »Tarzan« (so nennt man ihn dort) ebenbürtig sind, müssen Sie mit einer Geschicklichkeitsprobe+2 unter Beweis stellen. Gelingt die Probe, dann haben Sie es geschafft (Abschnitt 221). Mißlingt die Probe, dann fallen Sie in den Bach, knapp vor der gegenüberliegenden Uferseite (Abschnitt 93).

Überrascht - vielleicht auch erschrocken - bleiben Sie stehen. Wollen Sie lieber die Höhle verlassen, weil es Ihnen unheimlich wird? Das ist durch die östliche Öffnung (Abschnitt 30) oder durch die nördliche Öffnung (Abschnitt 128) möglich.

Vielleicht sind Sie das Theater auch leid, ergreifen entschlossen Ihr Messer und springen schnell zu der Wasserschildkröte hinüber (Abschnitt 91).

Oder wollen Sie danach fragen, warum Sie nicht weitergehen sollten (Abschnitt 38)?

### 136

Ihnen fällt auf, daß der Boden des Ganges aus großen, rechteckigen Steinplatten besteht. Nach ein paar Metern entdecken Sie, daß ein Hebel aus der Wand ragt - und nach vier Metern ein weiterer Hebel. Zwischen den Hebeln läuft ein ungefähr 30 cm hoher Steinwulst quer über den Boden. (Nur zu Ihrer Information: In dem Wulst befindet sich eine Röhre, durch die in vergangener Zeit das gute Wasser nach draußen floß.)

Sie können den Ihnen nahegelegenen Hebel ergreifen (Abschnitt 145) oder Ihren Weg fortsetzen (Abschnitt 140).

### 137

Während Sie Ihrem sicheren Ende entgegenstürzen, zieht noch einmal Ihr Heldenleben - Ihre Taten, Ihre Kämpfe, Ihre Siege und Niederlagen - an Ihrem geistigen Auge vorbei.

Es hat sich gelohnt!

Lesen Sie Abschnitt 167.

### 138

Ein tiefes Gefühl der Befriedigung überkommt Sie, als Sie Ihr Werk betrachten. Es war doch gar nicht so schwierig: den hinteren Würfel nach rechts kippen, dann den mittleren Würfel erst nach links und dann nach hinten kippen, und schließlich den vorderen Würfel (der hatte Ihnen einige Schwierigkeiten gemacht) erst nach links, dann nach hinten, dann nach rechts und zum glücklichen Abschluß noch mal nach hinten in die Lücke zwischen die beiden anderen Würfel kippen.

Jetzt fließen die guten Wasser wieder durch die Rinne - den vom Zauberer Zor vorgesehenen Weg. Die Orkabwässer sind in die dunklen Höhlen zurückgedrängt und können keinen Schaden mehr anrichten.

Sie kosten von dem Wasser und stellen fest, daß es tatsächlich hier, wo es durch nichts verdünnt ist, eine starke magische Kraft besitzt. Sie erhalten all die Kraftpunkte, die Sie bei der Aktion mit den Quadern (also mindestens 7 Stück) eingebüßt haben, wieder zurück.

Sehr zufrieden mit sich können Sie die Höhle verlassen. Vielleicht haben Sie noch das Bedürfnis, bei der Wasserschildkröte vorbeizuschauen, um Ihren Triumph zu genießen.

Lesen Sie danach weiter bei Abschnitt 53.

### 139

Ihnen fällt nur noch ein, sich totzustellen. Sie sinken also zu Boden und bleiben völlig regungslos, nur ganz schwach atmend, mit geschlossenen Augen liegen.

Tatsächlich lassen die Gorillas von ihren Attacken ab und springen aufgeregt schnatternd um Sie herum. Plötzlich werden Sie hochgehoben (hoffentlich hat Ihre »scheintote« Hand die Machete noch fest umklammert) und über eine Affenschulter geschmissen. Ihnen ist sterbenselend zumute. Mit wilden Sätzen verschwindet die Sippe im Dschungel, Sie als ihre Beute mitnehmend.

Äste schlagen an Ihren Kopf, Dornen reißen Ihre Haut auf. Mal geht es ebenerdig, mal von Baum zu Baum springend vorwärts.

Plötzlich stürzen Sie, der Gorilla hat Sie einfach fallenlassen. Nachdem Sie sich noch eine Weile totgestellt haben, sind Sie davon überzeugt, daß die Gorillas das Interesse an Ihnen verloren haben. Vorsichtig schauen Sie sich um - aber die

Gorillas sind schon lange verschwunden, nur ein Bockkäfer richtet seine zweizentimeterlangen Hörner gefährlich auf Sie. Sie rappeln sich auf, ziemlich angeschlagen, aber noch lebendig, und stellen fest, daß Sie sich irgendwo auf einem ganz anderen - Ihnen vermutlich unbekanntem - Dschungelpfad befinden. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 4.

### 140

Kaum sind Sie auf der anderen Seite des Steinwulstes angelangt, da klappt unter Ihnen der Boden weg. Sie stürzen in eine zwei Meter tiefe Fallgrube. Aus den Ecken kommen zischend giftige Gürtelschlangen auf Sie zugekrochen. Ob beschädigt oder nicht, Sie müssen sofort mit W6+1 ermitteln, wie viele Schlangen Sie *gleichzeitig* angreifen. (Beachten Sie bei dem folgenden Kampf, daß Sie pro Kampfrunde nur eine Parade und nur eine Attacke haben.)

#### *Werte eine Gürtelschlange:*

**MU: 6 AT/PA: 9/4 LE: 10 RS: 0 TP: 1W MK: 7**

Das Gift dieser Schlangen ist zwar nicht tödlich, aber es lähmt. Sobald Sie 4 Schadenspunkte hingenommen haben, verringert sich Ihr Attacke- und Paradowert um je einen Punkt. Müssen Sie weitere 4 Schadenspunkte hinnehmen, sinken diese Werte wieder um einen Punkt usw.

Wenn Sie in diesem Kampf getötet werden, lesen Sie Abschnitt 167. Wenn Sie die Schlangen besiegt haben, können Sie versuchen, aus der Grube herauszukommen (Abschnitt 191).

### 141

Erschöpft von dem Kampf lassen Sie die Machete sinken. Sie fühlen sich nicht sehr gut bei dem Gedanken, daß die beiden wilden Kerle Abenteurer so wie Sie auch waren. Die grüne Hölle des Dschungels raubte ihnen den Verstand und ließ sie zu Gegnern werden.

Wenn Sie die armen Teufel noch untersuchen wollen, lesen Sie Abschnitt 31. Wollen Sie lieber direkt diesen unheilvollen Ort verlassen, so geht es bei Abschnitt 122 weiter.

### 142

Sie hacken sich einen Weg durch mächtige, brennesselartige Pflanzen und stehen plötzlich vor der westlichen Felswand. Erschöpft machen Sie eine Pause und verzehren etwas von Ihrem Proviant (falls noch welcher vorhanden ist).

Sie können versuchen, an der Felswand hochzuklettern (Abschnitt 212).

Oder Sie halten sich ostwärts (Abschnitt 4). Sie können sich auch entscheiden, in südöstlicher Richtung (Abschnitt 159) weiterzugehen.

### 143

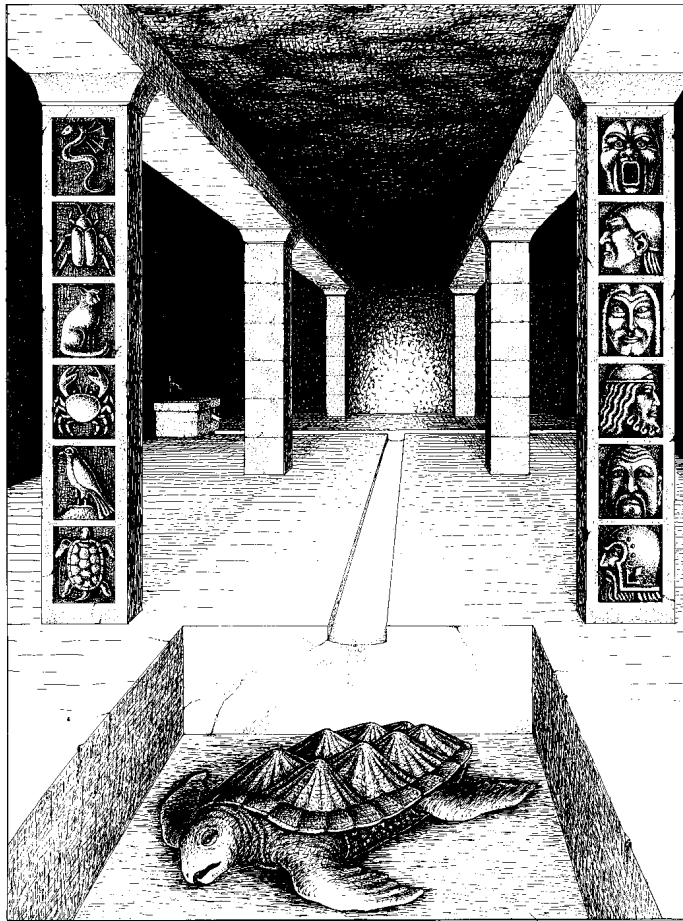
Nach ein paar Metern treten Sie durch einen gemauerten Eingangsbogen hindurch in eine größere, künstlich angelegte Höhle. Magisches Licht erhellt sie gespenstisch. Zwei Eingänge - einer von Osten und einer von Norden - führen in den Raum. Von einem steinernen Becken führt eine Rinne quer durch den Raum. In der Mitte zweigt eine weitere Rinne ab, die zu einem im Boden eingelassenen Becken führt.

In diesem Becken, das ebenso wie die Rinnen vollständig trocken ist, liegt regungslos eine große Wasserschildkröte. Panzer und Körper der Schildkröte wirken ausgetrocknet, das Tier macht einen erschöpften und kranken Eindruck auf Sie.

Eine seltsame, bedrückende Stille liegt über dem Raum. Zu der unheimlichen Atmosphäre tragen auch zwei Pfeiler, die



die Decke stützen, bei. Jeder ist mit sechs Reliefs versehen, die magische Tiersymbole und schreckliche Fratzen darstellen. Sie können die Höhle durch die Öffnung in der Ostwand (Abschnitt 30) oder in der Nordwand (Abschnitt 128) wieder verlassen, oder Sie können sich vorsichtig dem Becken mit der Schildkröte nähern (Abschnitt 97).



**144**

Das Vorwärtskommen ist beschwerlich. Dornengestrüpp, umgestürzte Bäume und morastige Stellen nötigen Ihnen einen gewundenen, im Zickzack verlaufenden Weg auf, bei dem eine Orientierung kaum mehr möglich ist.

Denken Sie nach: Bewegen Sie sich in nordöstlicher (Abschnitt 107) oder in südwestlicher Richtung (Abschnitt 190)?

**145**

Bewegen Sie den Hebel nach oben (Abschnitt 124) oder nach unten (Abschnitt 197)?

**146**

Durch diesen Eingang können Sie in das Innere des Quellenheiligtums gelangen. Wenn Sie hineingehen wollen, lesen Sie Abschnitt 39.

Als Alternative können Sie aber auch, wenn Sie das noch nicht getan haben, den linken Eingang (Abschnitt 127) oder das steinerne Becken (Abschnitt 172) untersuchen.

**147**

Ziemlich abgekämpft legen Sie eine Pause ein. Anschließend können Sie nach Norden (Abschnitt 108), nach Westen (Abschnitt 67) oder nach Süden (Abschnitt 131) gehen.

**148**

Tatsächlich gelingt es Ihnen, sich einen Weg durch dieses

Gewirr von Schlingpflanzen zu bahnen.

Sie stoßen auf einen kaum erkennbaren Dschungelpfad.

Lesen Sie Abschnitt 51.

**149**

Es ist wirklich jammerschade: Nun sind Sie so weit gekommen und kriegen das Rätsel nicht raus!

Ziehen Sie sich sofort 5 Punkte von Ihrem Klugheitswert ab. Dann dürfen Sie bei Abschnitt 76 die Lösung nachlesen.

**150**

Bei Ihrer wilden Flucht stolpern Sie und stürzen zu Boden.

Noch bevor Sie sich wieder aufgerappelt haben, sind zwei Bergziegen in wilder Hast über Sie hinweg nach draußen gerast. Diese Tiere waren ebenso verängstigt wie Sie. Ich denke, daß es angebracht ist, daß Sie einen Punkt von Ihrem Mut-Wert abziehen.

Sie können jetzt die Höhle durchsuchen (Abschnitt 201), die Geröllhalde hinabklettern (Abschnitt 100) oder auf dem schmalen Sims die Felswand weiter hinaufklettern (Abschnitt 187).

**151.**

Donnerwetter, das hätte ich Ihnen nicht zugetraut. Sie sind schon 7 Meter hochgekommen. Aber ohne Seil, Haken, Steigeisen und Hammer geht es jetzt wirklich nicht mehr weiter (dabei fehlen Ihnen bis zur Oberkante der Felswand nur noch 293 Meter). Daß Sie allerdings diese Gegenstände dabeihaben, muß doch ganz entschieden bezweifelt werden.

Ihr unumgänglicher Abstieg klappt auch ganz gut, nur die letzten drei Meter geht es erheblich schneller als geplant. Sie landen recht unsaft auf dem Boden. Gerade als Sie sich den Staub abklopfen und überlegen, ob Sie lieber die Höhle untersuchen sollten, ertönt ein gefährliches Knurren aus dem Dschungel direkt vor Ihnen.

Weiter bei Abschnitt 198.

**152**

Der Höhlengang macht hier einen Knick. Eine Rinne führt über den Boden. In der östlichen Wand führt von der Rinne eine Röhre - Durchmesser etwa 60 cm - in den Fels. In der gegenüberliegenden Wand wird die Rinne durch ein Rohr - höchstens 20 cm Durchmesser - fortgesetzt.

Sie können versuchen, in die breitere Röhre hineinzukriechen (Abschnitt 176); Sie können auch auf dem Gang nach Süden (Abschnitt 30) oder nach Westen (Abschnitt 128) weitergehen.

**153**

In dem Augenblick, in dem Sie mit der Machete in die Blase stoßen, gibt es ein schmatzendes Geräusch, und die Blase zerplatzt. Gleichzeitig erfaßt Sie ein starker Sog, der Sie in eine unter der Blase befindliche Erdhöhle zieht. Sie versuchen zwar, sich festzuhalten, aber die Höhlenwände sind so rutschig, daß Sie keinen Halt finden.

Sie gleiten in das Dunkel hinab (Abschnitt 87).

**154**

Sie erreichen eine Stelle mit einem Dickicht aus lilienartigen Pflanzen.

Sie können sich einen Weg nach Westen (Abschnitt 95), nach Osten (Abschnitt 180) oder nach Südwesten (Abschnitt 10) freihauen.

**155**

Wieder teilt sich der Pfad. Sie können nordwärts gehen

(Abschnitt 83), westwärts (Abschnitt 63) oder ostwärts (Abschnitt 65).

### 156

Zwar sind Sie immer auf der Hut, aber gegen Überraschungen dennoch nicht gefeit. Gerade schlüpfen Sie geduckt unter einem tiefhängenden, mächtigen Ast hindurch.



Plötzlich werden Sie umschlungen und gewürgt. Sie sind in die starken Arme eines Baumwürgers geraten. Dieses Biest greift immer hinterrücks an. Seine vier Pranken sind mit je zwei starken Krallen versehen.

Heimtückisch blinzeln die kleinen Augen, gierig schauen die Reißzähne unter den Lefzen hervor.

Bei dem folgenden Kampf haben Sie in der ersten Runde keine Möglichkeit zur Parade, da Sie von dem Angriff völlig überrascht wurden.

#### *Die Werte des Baumwürgers:*

**MU:** 10 **AT/PA:** 12/6 **LE:** 18 **RS:** 2 **TP:** 1W+2 **MK:** 11

Sollte der Baumwürger Sie töten, lesen Sie Abschnitt 167. Wenn Sie den Baumwürger besiegt haben, können Sie den Kampfplatz in nördlicher (Abschnitt 63) oder in südlicher (Abschnitt 90) Richtung verlassen. Waren Sie bereits einmal an dieser Stelle und haben mit dem Baumwürger gekämpft, so können Sie jetzt direkt Ihren Weg fortsetzen.

### 157

Eine besondere Sorte von Bäumen wächst hier.

Schon dicht über dem Boden bilden sie mächtige Queräste, so daß Ihr Vorwärtstkommen immer abwechselnd aus Hinüberklettern und Drunterdurchschlüpfen besteht. Gerade sind Sie unter einem solchen Ast hindurch, als sich plötzlich kräftige Arme schraubstockartig um Ihren Hals legen. Ein

Baumwürger hat Sie in den Griff bekommen. Bei dem folgenden Kampf haben Sie in der ersten Runde keine Möglichkeit zur Parade, da Sie von dem heimtückischen Angriff überrascht wurden.

Die Kampfwerte des Baumwürgers können Sie bei Abschnitt 156 nachlesen.

Sollte der Baumwürger Sie töten, lesen Sie Abschnitt 167.

Wenn Sie den Baumwürger besiegt haben, können Sie nach einer Verschnaufpause Ihren Weg in Richtung Norden (Abschnitt 211), nach Süden (Abschnitt 169) oder nach Westen (Abschnitt 125) fortsetzen.

Haben Sie an dieser Stelle schon einmal mit einem Baumwürger gekämpft, so können Sie Ihren Weg sofort fortsetzen.

### 158

In der Tat entdecken Sie nach langer, sorgfältiger Suche in einer Felsritze ein Schloß.

Haben Sie einen passenden Schlüssel bei sich, dann können Sie ihn jetzt in dem Schloß erproben (Abschnitt 178).

Haben Sie nicht den passenden Schlüssel, dann widersteht dieses Schloß allen Versuchen, es zu öffnen. Es gelingt Ihnen auch nicht, die zu dem Schloß gehörende Tür oder etwa deren Scharniere zu entdecken. Sie müssen umkehren, die Treppe hochsteigen und den Gang zurückgehen (Abschnitt 163).

### 159

Sie haben sich ein schönes Stück vorwärtsgearbeitet, als plötzlich ein böses Zischen direkt neben Ihnen aus dem Blattwerk kommt: Eine gewaltige Panther-Schlange greift Sie an! Dieses Untier hat einen schuppengepanzerten Leib, der grünschwarz schimmert. Die Schlange versucht, das Opfer mit ihrem Leib zu umschlingen und zu erdrosseln. Außerdem verfügt die Schlange über einen Giftzahn. Das Gift ist

allerdings erst in größeren Mengen tödlich. Je älter die Schlange ist, desto gefährlicher wird sie. Für den folgenden Kampf ermitteln Sie zunächst, wie gefährlich das Exemplar ist, das Sie gerade angreift.

Sie müssen also zunächst das Lebensalter (LA) der Panther-Schlange mit 1W6 auswürfeln, bevor der eigentliche Kampf beginnen kann.

#### **Werte der Panther-Schlange:**

MU: LAx2 AT/PA: 10/12 LE: LAx3+4 RS: LA-1 TP: 1W+4 (Gift: 1W) MK: LA+8

Nach drei Kampfunden können Sie sich von der Schlange lösen. Sie sind zwar von dem Giftzahn getroffen worden, aber wenn Sie wollen, können Sie in den Dschungel davonstolpern (Abschnitt 69). Sie können aber auch den Kampf bis zum bitteren Ende weiterführen: Werden Sie von der Schlange getötet, lesen Sie Abschnitt 167; sollten Sie die Schlange töten, können Sie den Kampfplatz in nordöstlicher (Abschnitt 4) oder in nordwestlicher Richtung (Abschnitt 142) verlassen. Haben Sie an dieser Stelle schon einmal mit der Schlange gekämpft, können Sie gleich Ihren Weg fortsetzen.

#### **160**

Durch finstere Erdgänge stolpern Sie einem fernen Lichtschein entgegen und gelangen auch tatsächlich ins Freie. Sie befinden sich irgendwo tief im Urwald und müssen sich müsam einen Weg bahnen, da vor Ihnen sich noch keiner hierher verirrt hat.

Schließlich haben Sie den Eindruck, daß Sie durch Zufall auf einen Dschungelpfad gestoßen sind. Weiter bei Abschnitt 131.

#### **161**

Der Boden ist uneben und stellenweise glitschig, Stalagmiten behindern Sie. In den zahlreichen Nischen und Spalten gibt es nichts Besonderes zu entdecken.

Sie haben sich jetzt dem breiten Streifen genähert, der von Wand zu Wand den Höhlenboden lückenlos bedeckt. Die seltsame Substanz strahlt ein schwaches Licht aus. Der süßliche Verwesungsgeruch und die merkwürdig hingekauerten Toten lassen Sie erschauern. Wollen Sie den Streifen näher untersuchen (Abschnitt 214) oder lieber die Höhle verlassen (Abschnitt 110)?

#### **162**

Auf der anderen Seite des Wulstes stoßen Sie erst mal mit Ihrer Machete auf den Boden, bevor Sie ihn betreten. Sie vermuten eine gewisse Symmetrie: ein Hebel, eine zwei Meter breite Schlangengrube, dann der Steinwulst; jetzt kommt noch ein 2 Meter breites Stück Boden und dann wieder ein Hebel. Und Ihre Vorsicht zahlt sich aus: Unter den Stößen der Machete klappt der Boden vor Ihnen auf, und Sie sehen voll Schauern in eine ähnliche Fallgrube wie auf der anderen Seite.

Sie können versuchen, die 2 Meter breite Grube zu überspringen (Abschnitt 105), oder umkehren: wenn Sie von Norden kamen, Abschnitt 189 - wenn Sie von Süden kamen, Abschnitt 111.

#### **163**

Zwei Höhlengänge stoßen an dieser Stelle zusammen. Sie können nach Süden (Abschnitt 171), nach Norden (Abschnitt 111) oder nach Osten (Abschnitt 78) gehen.

#### **164**

Tot! Gestorben auf Maraskan! Die vielversprechende Heldenlaufbahn so jäh zu Ende! »Nein, nein, ich will noch nicht! « schreien Sie und erwachen aus einem dumpfen Alptraum. Langsam dämmert es Ihnen. Sie waren gestolpert (wir wollen hier nicht gehässig werden, aber es waren Ihre eigenen Füße) und unglücklich mit dem Kopf gegen einen Stein geschlagen. Sie sanken in Bewußtlosigkeit, die in einen Traum überging. In einer Art Vorausahnung haben Sie schon einen Teil des Abenteuers um das Geheimnis der Quelle von Talued erlebt.

So, nun rappeln Sie sich aber endlich auf und gehen daran, das Rätsel um die Verderbnisbrühe wirklich zu lösen! Sie können von Ihren Traumbildern profitieren. Sie befinden sich noch im Vollbesitz aller Eigenschaften Ihres Dokuments der Stärke. Vielleicht kennen Sie sich schon etwas im Dschungel aus und können einige Gefahren und Irrwege vermeiden. Alle wilden Tiere und Monster erwarten Sie aufs neue.

Sie können sich aber auch entschließen, einen neuen Helden auszuwürfeln und ihn mit der gefährlichen Aufgabe zu betrauen. Beginnen Sie wieder bei Abschnitt 1.

#### **165**

Es ist schade, daß Sie die Klugheitsprobe nicht bestanden haben. Sie kommen zwar in dem Bachbett gut voran und sind schon ein gutes Stück in den Urwald eingedrungen, aber plötzlich spüren Sie ein merkwürdiges Kribbeln, so als ob Ihre Füße ganz leicht wären. Schnell verlassen Sie das Bachbett. Tatsächlich, die Last an Ihren Füßen ist geringer geworden, da sich Ihre Stiefel mit der Zeit in der Verderbnisbrühe aufgelöst haben. Denn bekanntlich greift diese Flüssigkeit sowohl menschliche wie auch tierische Haut an - und Leder ist ja gegerbte tierische Haut.

Sie haben noch Glück gehabt, daß das Material Ihrer Stiefel von so guter Qualität war. So ist Ihre eigene Haut lange geschützt gewesen. Nur an zwei Stellen konnte die Brühe an Ihre Füße gelangen, wo sich jetzt schrecklich juckende Blasen bilden. Da Ihr Schuhwerk ziemlich unbrauchbar geworden ist, sind Sie im weiteren Verlauf des Abenteuers stark gehandicapt. Hinzu kommen die juckenden Füße. Ihre allgemeine Beweglichkeit ist stark eingeschränkt. Um dem Rechnung zu tragen, müssen Sie Ihre Werte für Körperkraft, Geschicklichkeit, Attacke und Parade jeweils um einen Punkt verringern. Allerdings ist durch diese üble Erfahrung Ihre Wachsamkeit erheblich geschärft worden.

Sie dürfen Ihren Klugheitswert um einen Punkt vermehren.

Es geht weiter bei Abschnitt 130.

#### **166**

Kaum haben Sie ein Stück des Vorhangs beseitigt und sind durch die Öffnung geschlüpft, da können Sie weit im Dunkeln entfernt ein grünliches Flackern erkennen.

Vorsichtig tasten Sie sich weiter, die Fackel tief haltend, damit sie nicht zu weit leuchtet. Sie betreten eine weitere große Höhle - und erstarren bei dem Anblick, der sich Ihnen bietet.

Weiter bei Abschnitt 230.

#### **167**

Wenn Sie das erste Mal zu diesem Abschnitt gelangen, lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt 164.

Gelangen Sie das zweite Mal hierher, geht es weiter bei Abschnitt 49.

#### **168**

Diese Kröte scheint ein ziemlich ausgedehntes Höhlensystem zu bewohnen. Zunächst schimmert noch von oben an einigen

Stellen Licht durch diese seltsamen Kuppeln; aber je weiter Sie in die Höhle eindringen, desto finsterner wird es. Auf gut Glück suchen Sie nach einem Ausgang. Würfeln Sie mit dem W6. Bei einer geraden Augenzahl geht es weiter bei Abschnitt 77, bei einer ungeraden Augenzahl lesen Sie Abschnitt 160.

durchdringen.

Mit *einem* von ihnen fertig zu werden wäre ein leichtes - aber bei sechs müssen Sie schon ganz ernsthaft kämpfen. Sie können es immer mit zwei Kampfnagern gleichzeitig aufnehmen, Sie haben es also sozusagen mit drei Paaren zu tun. Deshalb sind im folgenden auch die Werte für ein Nagerpaar angegeben.

169



Der Weg wird immer beschwerlicher. Hier hat vor Ihnen noch nie ein Abenteurerfuß den Urwaldboden berührt. Immer wieder bleiben Sie an Dornenranken hängen. Schließlich treffen Sie auf einen Pfad, der besser begehbar ist. Sie können nach Nordwesten (Abschnitt 175) oder nach Südosten (Abschnitt 113) weitergehen.

170

Sie gelangen zu einer Stelle, wo trotz des dichten Gestrüpps drei mögliche Wege auszumachen sind. Sie können nach Südwesten (Abschnitt 56), nach Süden (Abschnitt 2) oder nach Osten (Abschnitt 85) weitergehen.

171

Der Höhlengang ist ziemlich niedrig, Sie müssen sich etwas bücken, um sich nicht den Kopf zu stoßen. Vom Schein Ihrer Fackel werden Fledermäuse aufgeschreckt, die haarscharf an Ihrem Kopf vorbei flüchten. Der Gang macht nach einigen Metern einen Knick.

Gerade als Sie die Kurve erreichen, schießen aus Löchern, die sich direkt über dem Boden befinden, sechs Kampfnager hervor. Diese kleinen Ungeheuer sehen aus wie eine Mischung aus Wasserratte und Frettchen. Sie haben einen grauweißen Pelz und einen langen, nackten Schwanz. Ihre dolchspitzen Zähne können mit Leichtigkeit Ihre Lederkleidung

**Die Werte von zwei Nagern:**

**MU: 6 AT/PA: 9/4 LE: 8 RS: 2 TP: 1W+1 MK: 7**

Sollte es etwa diesen kleinen Geschöpfen gelingen, Sie zu töten, lesen Sie Abschnitt 167.

Wenn Sie die Kampfnager besiegt haben, können Sie in westlicher Richtung (Abschnitt 35) oder in nördlicher Richtung (Abschnitt 163) weitergehen.

172

Das mächtige Becken ist vollständig trocken. Durch die Röhre, die aus dem Fels in das Becken mündet, ist schon seit einiger Zeit kein Wasser mehr geflossen. Kunstvolle Schlangenornamente verziern die hintere Wand.

Neben dem Becken liegt ein seltsam geformtes Wurfholz, das mit magischen Zeichen, deren Sinn Sie nicht enträtseln können, versehen ist. Tatsächlich handelt es sich um einen magischen Bumerang. Unwillkürlich nehmen Sie ihn in die Hand und spüren sofort, daß eine unsichtbare Kraft von ihm ausgeht.

Sie haben das Verlangen, das Wurfholz auszuprobieren. Aber das Magische an diesem Bumerang ist, daß er mehr dem Willen als einer geschickten Hand gehorcht. Voraussetzung für einen starken Willen ist natürlich ein gefestigter Charakter. Ob Sie über einen solchen verfügen, muß eine

Charisma-Probe+2 zeigen.

Mißlingt die Probe, dann fliegt der Bumerang ein kurzes Stück, um dann umzukehren und Sie mit enormer Wucht an den Kopf zu treffen. Von da fällt er genau an die Stelle zurück, wo er vorher gelegen hatte. Lassen Sie die Finger von diesem Wurfholz, es ist für Sie unbrauchbar - ja geradezu lebensgefährlich!

Gelingt die Probe, dann spüren Sie, wie Sie mit Ihrem Willen den Bumerang durch die Luft lenken können und er ohne Mühe wieder in Ihre Hand zurückfindet.

Sie sind natürlich so begeistert, daß Sie das Wurfholz in den Gürtel stecken, um es mitzunehmen. Sie können zu dem eingestürzten Eingang (Abschnitt 127) oder dem rechten Eingang des Quellenheiligtums (Abschnitt 146) gehen.

### 173

Sie befinden sich auf einem Dschungelpfad, dem Sie nach Westen (Abschnitt 192) oder nach Osten (Abschnitt 58) folgen können.

### 174

Sie erreichen eine Stelle, wo Sie über mächtige, ineinander verkeilte umgestürzte Bäume Ihren Weg suchen müssen. Da - plötzlich werden Sie von drei Blutdrosseln angegriffen. Diese etwa habichtgroßen Vögel können mit ihren rasiermesserscharfen Krallen und spitzen Schnäbeln tiefe, blutende Wunden verursachen.

#### *Werte einer Blutdrossel:*

**MU:** 6 **AT/PA:** 9/5 **LE:** 8 **RS:** 1 **TP:** 1W+1 **MK:** 7

Nach einer Kampfrunde können Sie versuchen zu fliehen (Abschnitt 5). Wenn Sie den Kampf bis zum bitteren Ende ausfechten (berücksichtigen Sie die Regeln für den Kampf mit mehreren Gegnern!) und getötet werden, lesen Sie Abschnitt 167.

Besiegen Sie die Blutdrosseln, können Sie in westlicher Richtung (Abschnitt 180) oder in östlicher Richtung (Abschnitt 26) Ihren Weg fortsetzen. Haben Sie bereits an dieser Stelle gekämpft, können Sie gleich weitergehen.

### 175

Sie befinden sich am östlichen Ufer des Verderbnisbaches, der hier über drei Meter breit ist.

Sie können versuchen, den Bach zu überqueren (Abschnitt 74). Sie können in nördlicher Richtung am Ufer entlanggehen (Abschnitt 46); Sie können in nordöstlicher Richtung in den Urwald eindringen (Abschnitt 194) oder in südöstlicher Richtung (Abschnitt 113) Ihr Glück versuchen.

### 176

Sie kommen einige Meter auf dem Bauch robbend voran, dann macht die Röhre einen Knick, und ihr Querschnitt ist nach dem Knick zu klein, um weiterkriechen zu können.

Aber Sie können erkennen, daß die Röhre in eine andere Höhle führt, aus der ein furchterregendes Grollen zu hören ist. Vorsichtig kriechen Sie wieder zurück und wählen eine andere Richtung, in der Sie weitergehen (Abschnitt 152).

### 177

Da das Wurfholz ja Ihrem Willen gehorcht, ist es Ihnen ein leichtes, das Monster genau an einem seiner Facettenaugen zu treffen.

Mit einem wütenden Fauchen springt der Tatak-Wurm hoch und blickt sich suchend um. Das Wurfholz ist wieder zu Ihnen

zurückgekehrt. Allerdings hat es seine magischen Fähigkeiten verloren. Mit der Fackel geben Sie sich zu erkennen und flüchten schnell in die Klebe-Höhle zurück, verfolgt von der Bestie. Weiter bei Abschnitt 227.

### 178

Sie stecken den Schlüssel in das Schloß, drehen ihn vorsichtig herum - und unter Ihren Füßen ist ein großes Stück Boden verschwunden. Sie stürzen ins Dunkle, Ihre Fackel ist oben bei der Treppe liegengelassen. Über Ihnen schließt sich die Falltür wieder, und Sie fallen in nachtschwarzer Finsternis tiefer und immer tiefer - und landen endlich in der siebten Hölle der Mogelfrieder. Ja, so wird aus einem Helden, der einen nicht vorhandenen Schlüssel benutzt, plötzlich ein nicht vorhandener Held. Dieser Lügenbold ist für immer im Berg verschollen.

Erschaffen Sie sich schnell einen neuen Helden, und lassen Sie ihn - klüger und an Erfahrung reicher - aufs neue bei Abschnitt 1 beginnen.

### 179

So stellen Sie sich das vor! Aber schneller, als Sie denken (und sich bewegen) können, schießt aus dem Mund der Erdkröte eine schleimige Zunge und trifft Sie mit ihrem klebrigen Speichel mehrfach: im Gesicht, an den Armen, am Körper und den Beinen. Zäher, klebriger Schleim läßt Sie fast blind werden und Ihre Bewegungen zu einem tolpatschigen Gestolper geraten.

Unbeholfen tapsen Sie herum, um aus dem Höhlensystem wieder an die Oberfläche zu finden. Sie haben nur einen Wunsch: sich mit irgend etwas Feuchtem von dem zähen, klebrigen Stoff zu befreien.

Lesen Sie weiter bei Abschnitt 15.

### 180

Sie kommen an eine Stelle im Urwald, wo Sie nach Norden (Abschnitt 120), nach Westen (Abschnitt 154) oder nach Osten (Abschnitt 174) weitergehen können.

### 181

Nach einigen Metern erreichen Sie das westliche Ufer des stinkenden Giftbaches. Auf Ihrer Uferseite macht ein Gewirr mangrovenartiger Bäume ein Vorwärtskommen längs des Ufers unmöglich. Auf der anderen Seite des hier über 3 Meter breiten Baches scheint der Dschungel nicht so dicht zu sein.

Sie können den gekommenen Weg zurückgehen (Abschnitt 6) oder versuchen, den Bach zu überqueren (Abschnitt 74).

### 182

Das Hinunterklettern ist doch etwas schwieriger als der Aufstieg. Als Sie noch 6 Meter über dem Boden sind, bröckelt der Fels unter Ihren Füßen ab. Obwohl Sie versuchen, wieder Halt zu finden, rutschen Sie doch abwärts und prallen heftig auf dem Boden auf. Hoffentlich haben Sie sich nichts gebrochen. Sie müssen mit dem W6 auswürfeln, wie viele Schadenspunkte Sie von Ihrer Lebensenergie abziehen müssen.

Nachdem Sie sich von dem Sturz erholt haben, rappeln Sie sich auf, fluchen noch mal kräftig und gehen in den Urwald zurück. Weiter bei Abschnitt 175.

### 183

Im hinteren Teil der Höhle befindet sich in einem abgeteilten Raum die eigentliche Quelle der guten Wasser. Hier ist die Wasserleitungsstruktur von dem Tatak-Wurm zerstört

worden. Vor Ihrem geistigen Auge entsteht ein Bild, wie diese Konstruktion ursprünglich funktioniert hat (kleine Abbildung).

Drei große Steinquader verschlossen die Spalten und Ritzen im Boden, aus denen jetzt die Orkabwässer hervorquellen. Gleichzeitig führte die in die Oberseite der Quader eingehauene Rinne die guten Wasser, die aus einer halbmondförmigen Öffnung in der Wand fließen, hinüber zu einer aus der Höhle hinausführenden Steinröhre. Jetzt verschwinden die guten Wasser in einer unergründlichen Spalte im Boden.

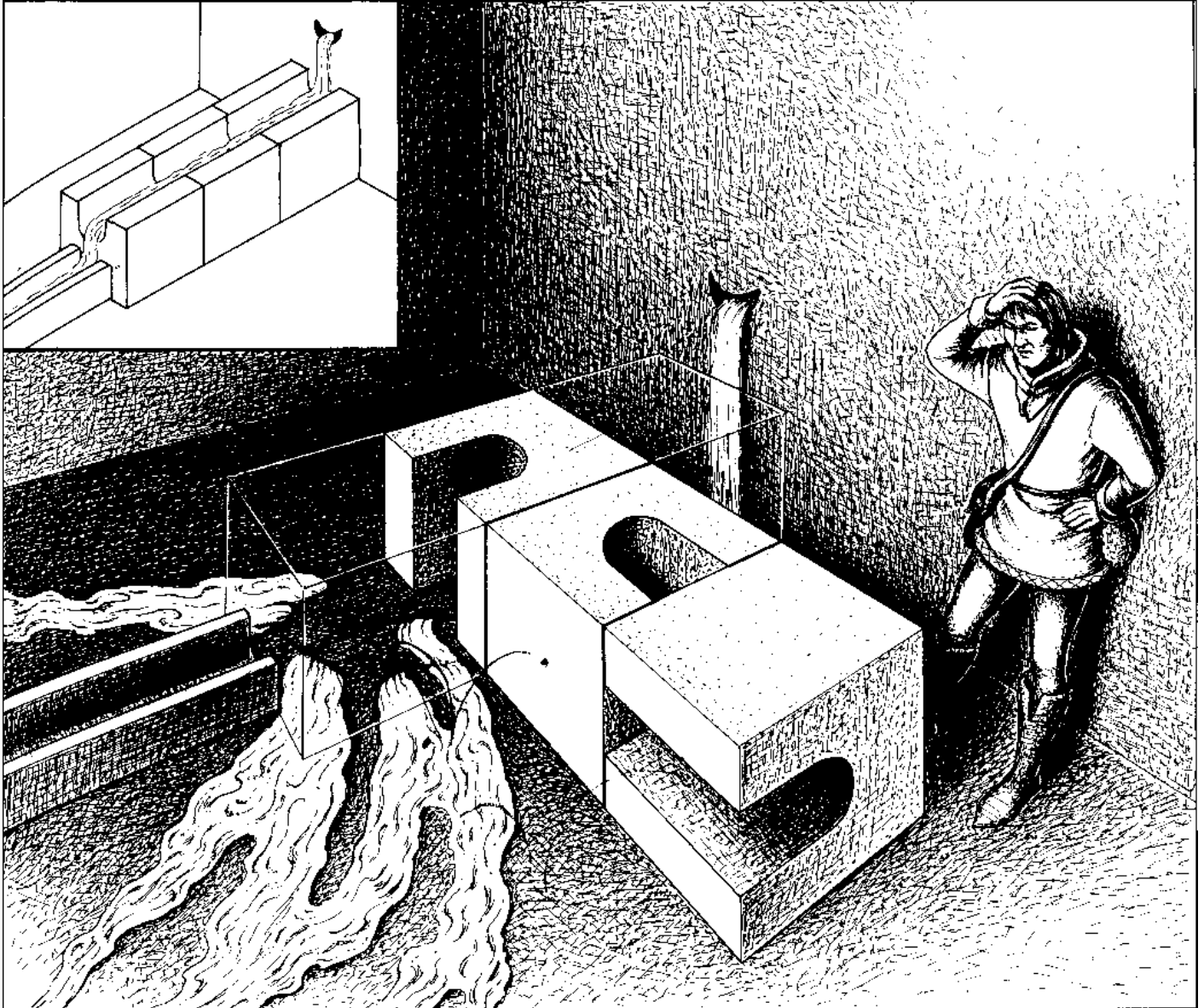
... liegen da nicht neben Ihnen drei Würfel auf dem Tisch? Die Sechs sieht doch einer Rinne entfernt ähnlich!

Wenn Sie die Konstruktion in Ordnung gebracht haben, lesen Sie Abschnitt 138.

Sollte es Ihnen nicht gelingen, oder sollten Sie vor der Vollendung Ihrer Aufgabe an Entkräftung zu sterben drohen (weil Sie entweder schon zu schwach waren oder zu viele Züge brauchten), dann lesen Sie Abschnitt 222.

#### 184

Sie stürzen nicht und erreichen das gegenüberliegende Ufer.



Ihre Aufgabe ist es, die Quader wieder in die richtige Position zu bringen. Aber stellen Sie sich das nicht zu leicht vor. Die Steinquader sind viel zu schwer, als daß man sie über den Boden schieben oder etwa hochheben könnte. Es ist nur möglich, die Lage eines Quaders dadurch zu verändern, daß man ihn über eine seiner Kanten kippt. Und dieses Kippen erfordert auch schon eine ungeheuerere Kraftanstrengung: Für jede Kippbewegung, die Sie durchführen, müssen Sie einen Punkt von Ihrer Körperkraft abziehen. Die Position, in der sich jetzt die Quader befinden, ist auf der großen Abbildung zu sehen.

Aber überstürzen Sie nichts! Denken Sie an den großen Kraftverlust, den eine unnötige Kippbewegung für Sie bedeutet. Überlegen Sie sich genau die einzelnen Züge, die Sie durchführen wollen, probieren Sie es erst einmal im Kopf aus

Aber Ihre Stiefel haben in der Flüssigkeit gelitten! Denn diese Brühe greift ja bekanntlich Haut - und Leder ist tierische Haut - an und löst sie mit der Zeit auf.

Im weiteren Verlauf des Abenteuers müssen Sie wegen Ihres angegriffenen Schuhwerks, das Sie in Ihrer Beweglichkeit einschränkt, folgendes Handikap in Kauf nehmen: Verringern Sie Ihren Wert für Geschicklichkeit um einen Punkt. Es geht weiter bei Abschnitt 221.

#### 185

Sie verfehlen den ersten Stein und landen in dem Giftsumpf. Blitzschnell rappeln Sie sich wieder auf, retten sich zu dem Rand der Lichtung und wischen den Giftschlamm von Ihrem Körper.

Argen Schaden haben Sie bei diesem Sturz nicht hinnehmen

müssen. Das Leder der Stiefel wird an einigen Stellen weich und schwammig, und Ihre Hände beginnen entsetzlich zu jucken. Da Ihr Äußeres bei der Landung in dem Giftsumpf gelitten hat, müssen Sie deshalb einen Punkt von Ihrem Charisma-Wert abziehen. Aber was schlimmer ist: dieser Sturz hat Sie unsicher gemacht. Sie trauen sich nicht mehr ganz soviel zu, wenn Sie das nächste Mal versuchen, den Sumpf zu überqueren.

Legen Sie beim nächsten Versuch eine Geschicklichkeitsprobe+1 ab. Mißlingt diese wiederum, nimmt Ihre Unsicherheit noch mehr zu. Um den Sumpf überqueren zu können, muß Ihnen dann eine Probe ~2 gelingen und so weiter (bei jeder Probe, die nicht gelingt).

Gelingt es Ihnen überhaupt nicht, den Sumpf zu überqueren, geben Sie resigniert auf. Ihr Selbstbewußtsein (und Ihre Geschicklichkeit) sind auf dem Nullpunkt angelangt. Erschöpft von der langen Suche und Ihrem Mißgeschick kurz vor dem Ziel, verlieren Sie den Verstand. Bis zu Ihrem Ende irren Sie durch den Dschungel. Wenn ein neuer Held sich auf die Suche macht, eine kleine Quelle mit Trinkwasser entdeckt und dort von zwei verrückten Kerlen angegriffen wird, ist es durchaus denkbar, daß Sie einer davon sind. Beginnen Sie mit einem neuen Helden von vorne.

Gelingt Ihnen eine der Geschicklichkeitsproben, dann erreichen Sie die Felswand. Sie können zu dem eingestürzten Eingang (Abschnitt 127), zu dem Becken in der Mitte (Abschnitt 172) oder zu dem rechten Eingang (Abschnitt 146) gehen.

#### 186

Sie arbeiten sich mit der Machete durch dichtes Gestrüpp aus Sumpfdisteln und Stachelwurz, als Sie unvermutet auf einen schmalen Dschungelpfad stoßen, dem Sie weiter folgen. Lesen Sie Abschnitt 170.

#### 187

Der Sims ist schmal, manchmal nur einen Fuß breit. Auf der einen Seite geht es fast hundert Meter senkrecht in die Tiefe, auf der anderen Seite steigt die Wand steil in die Höhe. Sind Sie überhaupt schwindelfrei und in der Lage, solch gewagte Kletterpartien zu unternehmen? Eine Geschicklichkeitsprobe muß darüber Auskunft geben.

Gelingt die Probe, geht es weiter bei Abschnitt 25.

Mißlingt die Probe, müssen Sie umkehren (Abschnitt 100).

Falls Sie noch nicht die Höhle untersucht haben: jetzt können Sie das nachholen (Abschnitt 50).

#### 188

Jetzt ist guter Rat teuer. Handliche Steine liegen hier nicht rum - nur ausgewachsene Felsblöcke. Ihre Stiefel sollten Sie lieber nicht als Wurfgeschöß benutzen - wenn Sie fliehen müssen, würden Sie sich mit Sicherheit an den scharfen Zacken und Spalten des Bodens verletzen.

Auf Ihr lautes Brüllen hin regt sich auch nichts, da der Tatak-Wurm kein Gehörorgan besitzt. Es bleibt

Ihnen nichts anderes übrig, als das Risiko auf sich zu nehmen und zu dem Monster hinzuschleichen, um eines Ihrer Wurfgeschosse zurückzuholen. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 29.

#### 189

Nach wenigen Metern biegt der Gang nach Osten ab. In der westlichen Wand sehen Sie eine Tür aus Holzbohlen mit einem kunstvollen Schloß. Sie können versuchen, die Tür zu öffnen (Abschnitt 57); Sie können auch den Gang nach Süden

(Abschnitt 136) oder nach Osten (Abschnitt 128) weitergehen.

#### 190

Sie erreichen eine Stelle im Dschungel, wo schon andere vor Ihnen versucht haben, durch das Stachelarnkraut einen Weg zu finden. Deutlich sind sechs verschiedene Pfade auszumachen. Sie können nach Osten (Abschnitt 63), nach Südosten (Abschnitt 86), nach Südwesten (Abschnitt 32), nach Westen (Abschnitt 202), nach Nordwesten (Abschnitt 51) oder nach Nordosten (Abschnitt 144) gehen.

#### 191

Sie sind von dem Kampf geschwächt - vermutlich auch verletzt. Legen Sie eine Kraftprobe+2 ab, ob es Ihnen gelingt, sich aus der Grube hochzuziehen.

Mißlingt die Probe, lesen Sie Abschnitt 14. Gelingt sie, können Sie Ihren Weg fortsetzen. Wenn Sie von Süden kamen, geht es jetzt weiter bei Abschnitt 189, kamen Sie von Norden, dann lesen Sie weiter bei Abschnitt 111.

#### 192

Der Urwaldboden hat hier eine sonderbare Beschaffenheit. Aus einem dichten Teppich von Moos und Flechten ragen merkwürdige, blasenartige Hügel hervor. Ihre Oberfläche ist glatt und von bräunlich-schimmernder Farbe.

Wollen Sie diese Blasen näher untersuchen (Abschnitt 225)? Oder setzen Sie direkt Ihren Weg in östlicher (Abschnitt 173) oder westlicher (Abschnitt 114) Richtung fort?

#### 193

Sie werden verstehen, daß so ohne weiteres nicht angenommen werden kann, daß Sie bei dieser kurzen Anlaufstrecke den Sprung schaffen. Ob Ihre Sprungkraft ausreicht, stellen Sie mit einer Kraftprobe+2 fest.

Gelingt die Probe, geht es weiter bei Abschnitt 221. Mißlingt die Probe, dann fallen Sie in den Bach, knapp vor der gegenüberliegenden Uferseite (Abschnitt 93).

#### 194

Hier erscheint Ihnen der Dschungel besonders dicht. Bei jedem Meter müssen Sie die Machete zu Hilfe nehmen. Erschöpft legen Sie eine Pause ein, um etwas Proviant zu verzehren - falls Sie noch welchen haben. Sonst können Sie auch auf den Stengeln der Biriban-Pflanze kauen, die hier reichlich wächst.

Das schmeckt zwar nicht gut, ist aber gesund und kräftigend. Sie gewinnen einen Punkt an Lebensenergie zurück.

Anschließend können Sie sich Ihren Weg weiter freihauen - in nördlicher Richtung (Abschnitt 125) oder nach Südwesten (Abschnitt 175).

#### 195

Ich stelle mir das so vor, daß Sie sich wie ein Hammerwerfer im Kreis drehen, um dann im passenden Moment den Rucksack loszulassen. Wie gut Ihnen der Wurf gelingt, müssen Sie mit dem W6 ermitteln:

Bei Augenzahl 1 oder 2 weiter mit Abschnitt 123, bei Augenzahl 3, 4 oder 5 weiter mit Abschnitt 89, bei Augenzahl 6 weiter mit Abschnitt 117.

#### 196

Der Sims führt Sie zum Ende der Schlucht. Schon können Sie von Ihrem erhöhten Standpunkt die weite, savannenähnliche Landschaft überblicken und die Stelle ausmachen, von der Sie in dieses Abenteuer gestartet sind. Der Sims geht immer

steiler bergab. Schließlich haben Sie den Urwald hinter sich gelassen und sind am Fuße der östlichen Felswand angelangt. Irgendwie schade - aber dieser Abstecher hat Sie nicht zu der Quelle des Verderbens geführt. Weiter bei Abschnitt 100.

#### 197

Nichts passiert! Sie können Ihren Weg fortsetzen (Abschnitt 140) oder den Hebel nach oben bewegen (Abschnitt 124).

#### 198

Ein gefleckter Sumpf-Parder starrt Sie aus dem Dickicht an. Seine Nackenhaare sind gestäubt, und wieder stößt er das bedrohliche Knurren aus.

Sie können versuchen zu fliehen (Abschnitt 118) oder den Parder angreifen (Abschnitt 207). Sie können auch beruhigend auf die Bestie einreden (Abschnitt 40).

#### 199

Der Weg zu dem Loch hoch, durch das Sie heruntergerutscht kamen, ist steil und glitschig; da kommen Sie nicht hinauf.

Als Sie sich entfernen wollen, um einen anderen Ausgang zu suchen, hören Sie die Kröte sagen: »Was verläßt du mich so schnell wieder, Fremder?«

nehmen, wenn Sie hier durch wollen. Lesen Sie in diesem Fall weiter bei Abschnitt 27. Sie können aber auch zu dem Ausgangspunkt zurückkehren (Abschnitt 1).

#### 201

Außer einem zerbrochenen Krug, einer zerrissenen Sandale und Tierexkrementen gibt es in der Höhle nichts zu entdecken. Sie können entweder die Geröllhalde, wieder hinunterklettern (Abschnitt 100) oder auf dem schmalen Sims versuchen, weiter in die Felswand vorzustoßen (Abschnitt 187).

#### 202

Nach einiger Zeit wird der Untergrund steinig, und bald erreichen Sie die westliche Felswand, die senkrecht vor Ihnen aufsteigt. Sie entdecken einen von Flechten fast völlig überwucherten Eingang zu einer Höhle.

Sie können in die Höhle gehen, um sie zu untersuchen (Abschnitt 99). Sie können versuchen, die Felswand hinaufzuklettern (Abschnitt 7). Sie können den Weg in den Dschungel zurückgehen (Abschnitt 190) oder an der Felswand entlang in nördlicher Richtung nach einem anderen Weg suchen (Abschnitt 28).



Lassen Sie sich auf ein Gespräch ein (Abschnitt 210), oder setzen Sie unbeirrt Ihre Suche weiter fort (Abschnitt 168)?

#### 200

Der Weg durch die Savanne führt nach Westen. Etwa 1 km vor der Westwand der Schlucht verläßt ein Bach den Urwald, der trinkbares Wasser führt. Spuren von Haumessern verraten, daß hier schon andere vor Ihnen versucht haben, in den Urwald einzudringen. Allerdings ist der »Weg« schon wieder stark zugewuchert, und Sie müssen Ihre Machete zur Hilfe

#### 203

Ihr Weg windet sich um mächtige Bäume herum durch den Dschungel. Mit dem Haumesser müssen Sie immer wieder in dem dichten Pflanzengewirr Platz schaffen. Dabei fällt Ihnen eine seltsame Pflanze auf. Ihre hellgrünen Blätter sondern einen bläulichen Saft ab, wenn sie von der Machete getroffen werden. Als Ihre Hand mit diesem Saft in Berührung kommt, spüren Sie eine angenehme Kühle.

Tatsächlich handelt es sich um eine äußerst seltene



Heilpflanze - Pharnica tinta.

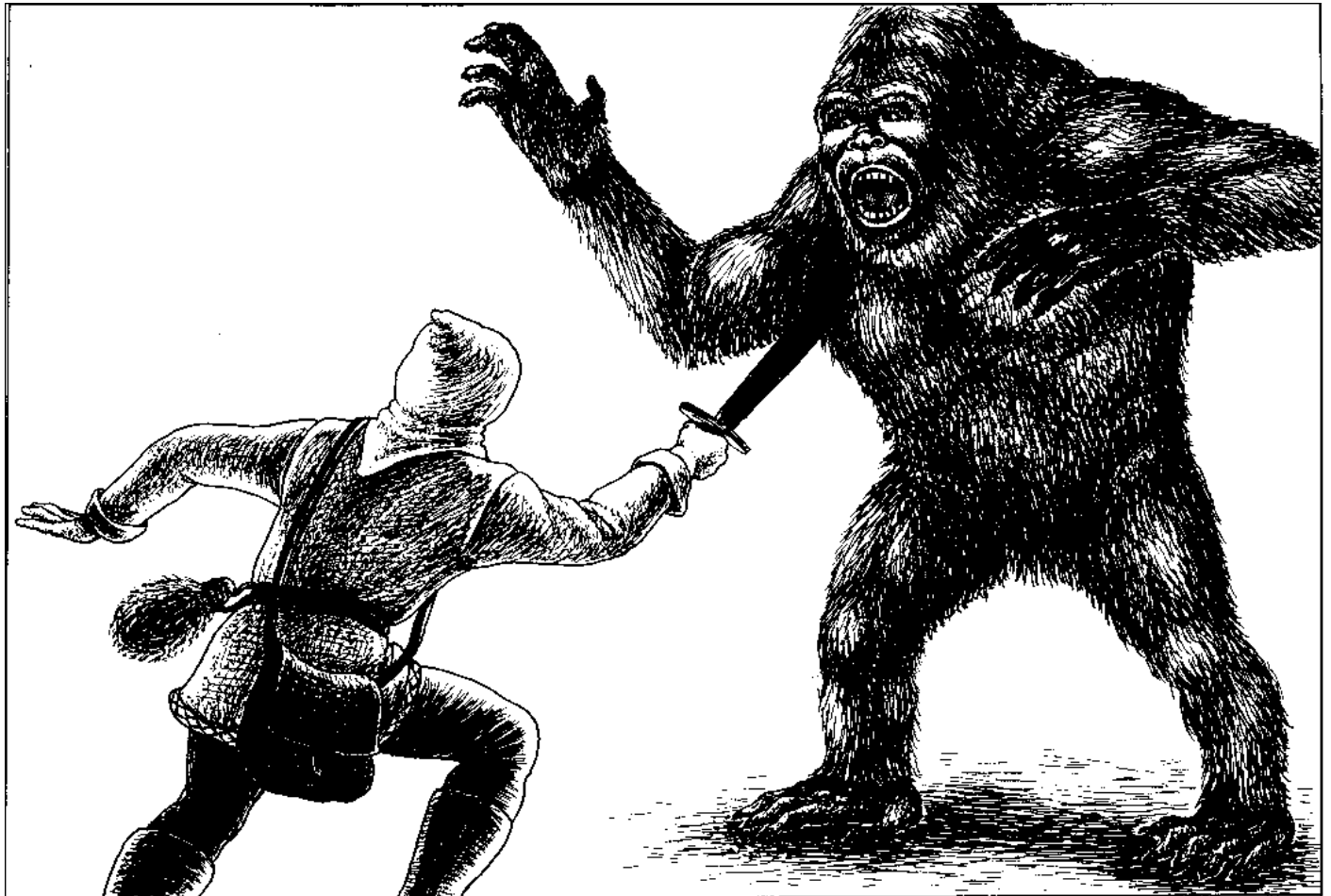
Diese Pflanze zu entdecken bedeutet für Sie ein großes Glück. Sie können alle Verletzungen, ob kleine Kratzer und Schürfwunden oder tiefe Wunden, damit behandeln. Sie gewinnen drei Punkte an Lebensenergie zurück (Ihr Ausgangswert darf allerdings dabei nicht überschritten werden). Auch juckende Ekzeme können damit behandelt werden. Wenn Sie bei der Handhabung der Machete wegen solcher Ekzeme behindert waren, dann wird dieses Handikap jetzt aufgehoben.

Allerdings ist es nicht möglich, diesen Saft oder Pflanzenblätter mitzunehmen, da die heilende Wirkung nur existiert, wenn der Lebensnerv der Pflanze intakt ist - das heißt, wenn das Blatt noch über den Stengel und die Wurzeln mit dem Boden in Verbindung steht.

Nach der Behandlungspause können Sie Ihren Weg nach Osten (Abschnitt 125) oder nach Westen (Abschnitt 206) fortsetzen.

#### 204

Vielleicht haben Sie eine ganz tolle Idee, aber es gibt nur eine Möglichkeit, den Todesstreifen zu überwinden. Der Lösungsweg ist in einem Rätsel verborgen, das Ihnen eine Wasserschildkröte erzählt haben mußte.



Wie - Sie haben noch keine Schildkröte getroffen, oder sie hat Ihnen keine Rätsel erzählt? Na, dann machen Sie sich mal schnell auf den Weg und suchen Sie sie im Quellenheiligtum - und seien Sie freundlich zu ihr! Sie müssen zunächst einmal die Höhle wieder verlassen (Abschnitt 110).

Ist Ihnen das Rätsel bekannt, dann lesen Sie Abschnitt 121.

#### 205

Ihre Situation ist zum Verzweifeln! Wie wollen Sie nur jemals

aus diesem verfluchten Dickicht herausfinden? Sie sollten erst mal eine Runde schlafen und sich etwas erholen.

Am nächsten Morgen entdecken Sie auch tatsächlich einige eßbare Pilze und fühlen sich wieder etwas kräftiger.

(Sie gewinnen einen Punkt an Lebensenergie und Körperkraft zurück.)

Sie können umkehren und lesen Abschnitt 67, oder Sie gehen in der eingeschlagenen Richtung weiter (Abschnitt 186).

#### 206

Sie erreichen eine Stelle im Dschungel, wo ausgetretene Pfade und lichter Bewuchs Ihnen ein Vorwärtsgang in drei Richtungen möglich erscheinen lassen.

Westlich von Ihnen fließt der stinkende Giftbach, der hier ziemlich breit ist.

Sie können nach Nordosten (Abschnitt 64), nach Osten (Abschnitt 203) oder nach Süden (Abschnitt 46) gehen.

Überlegen Sie es sich gut.

#### 207

Die Machete fest umklammert, gehen Sie unerschrocken auf den Sumpf-Parder los.

Er duckt sich, böse fauchend, aber er scheint auch Ihre

Entschlossenheit zu spüren und verschwindet so schnell, wie er gekommen ist, mit einigen schnellen Sprüngen im Dickicht. Da Sie nicht kämpfen mußten, erhalten Sie nur 8 Abenteuerpunkte für diesen Sieg über den Sumpf-Parder. Weiter bei Abschnitt 102.

#### 208

Sie bahnen sich einen Weg durch mächtiges Farnkraut. Als Sie einige Wedel auseinanderschoben, stehen Sie plötzlich

einem riesigen, schwarzbraunen Maraskan-Gorilla gegenüber. Das Tier hat sich auf die Hinterbeine aufgerichtet - es ist weit über zwei Meter groß - und bedroht Sie mit gefletschten Zähnen. Ein Kampf ist unausweichlich.

#### **Die Werte des Maraskan-Gorillas:**

**MU:** 20 **AT/PA:** 8/7 **LE:** 35 **RS:** 3 **TP:** 2W+2 **MK:** 16

Gelingt es Ihnen, dem Gorilla in drei Kampfrunden Schadenspunkte zuzufügen, läßt er vom Kampf ab und flüchtet laut brüllend.

In diesem Fall können Sie versuchen, ihn zu verfolgen (Abschnitt 220).

Sollte der Gorilla Sie im Kampf töten, lesen Sie Abschnitt **167**.

Wenn Sie den Gorilla nicht verfolgen (Sie erhalten dann für diesen „Teilsieg“ 8 Abenteurpunkte), können Sie den Kampfplatz nach Norden (Abschnitt 6) oder nach Süden (Abschnitt **130**) verlassen.

Kommt im weiteren Verlauf an dieser Stelle nochmals ein Gorilla im Text vor, dann ignorieren Sie ihn einfach und setzen direkt Ihren Weg fort.

#### **209**

Sie nehmen etwas Anlauf - springen - schaffen es!

Sie überqueren die Grube und landen auf der anderen Seite des Wulstes . . . Lesen Sie weiter bei Abschnitt **140**.

#### **210**

Vielleicht sagen Sie so etwas wie: »Das ist aber eine tolle Rutsche, die in deine Behausung führt!« Auf jeden Fall gelingt es Ihnen, die Kröte für sich einzunehmen. Dieses erstaunliche Geschöpf versteht und spricht Ihre Sprache. Sie scheint sich ziemlich einsam zu fühlen und ist wohl ganz froh, jemanden gefunden zu haben, mit dem sie sprechen kann.

Nachdem Sie sich geduldig ihre traurige Geschichte angehört haben, kommen Sie auch mal wieder zu Wort und fragen sie nach der Quelle der Verderbnis.

»Ach, Fremder, schon so manche kamen vor dir und fragten mich, wo die Quelle dieses Übels liege und wie der Fluch, der auf uns allen hier lastet, zu lösen sei. Keinen sah ich je wieder. Ich bin nur eine alte Kröte und weiß nicht viel. Du tust mir leid, denn auch du wirst es nicht schaffen!

Was ich weiß, das will ich Dir sagen. Die Brühe des Bösen kommt aus dem Felsenheiligtum in der Ostwand; dort warten viele Gefahren auf dich. Ich kenne diese Gefahren nicht, doch hörte ich, daß der Name des Stoffes, der 1000mal stärker als mein Speichel klebt, Patuhlin sei. Doch nun geh! Das Wissen, daß auch du verloren bist, macht mich krank. Nimm diesen Weg dort.«

Und die Kröte weist mit den Augen zu einem dunklen Höhlengang hin.

Auch wenn Sie es versuchen, mehr ist aus ihr nicht herauszubringen. Etwas befremdet über ihre rätselhaften Äußerungen machen Sie sich auf den Weg und stolpern durch den finsternen Gang einem fernen Lichtschimmer entgegen.

Nach einiger Zeit gelangen Sie durch einen versteckten Eingang wieder auf die Erde. Sie stoßen auf einen Urwaldpfad. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 173.

#### **211**

Sie erreichen eine Stelle, wo im Norden und Osten undurchdringbares Todkraut ein Vorwärtskommen verhindert. Sie können nach Süden (Abschnitt 157) oder nach Westen (Abschnitt **64**) weitergehen.

#### **212**

Mit viel Mühe gelingt es Ihnen, ungefähr vier Meter hoch zu klettern, da löst sich plötzlich der Stein, an dem Sie sich gerade festhalten. Sie rutschen wieder die Felswand hinunter und ziehen sich dabei einige Schürfwunden und blaue Flecken zu. Diese Kraxelei hat Sie zwei Punkte Ihrer Lebensenergie gekostet.

Unten angelangt, geben Sie die Felsbesteigung doch lieber auf und schlagen sich wieder in den Dschungel: nach Osten (Abschnitt 4) oder nach Südosten (Abschnitt **159**).

#### **213**

Sie steigen also - vorsichtig mit den Füßen tastend, um nicht auszurutschen - in das Bachbett. Eine Klugheitsprobe-1 ist fällig. Wenn die Probe gelingt, lesen Sie Abschnitt 70, wenn sie mißlingt, geht es weiter bei Abschnitt **165**.

#### **214**

Furcht und Vorsicht halten Sie davon ab, diesen Streifen zu betreten. Sie erinnern sich, eben bei einer der Leichen eine rostige Machete gesehen zu haben.

Sie holen sich diese und wollen damit in der seltsamen Substanz herumstochern, aber sobald die Machete den Stoff berührt hat, klebt sie an der Masse fest. Auch mit äußerster Kraftanstrengung gelingt es Ihnen nicht, die Machete loszureißen, obwohl sie nur mit ihrer Spitze - also nur mit wenigen Quadratmillimetern - diese Substanz berührt.

Sie können gar nicht glauben, was Sie da erleben, und probieren noch andere Gegenstände - vielleicht Ihren Tabaksbeutel - aus. Der Effekt ist immer der gleiche: Die Sachen kleben mit unvorstellbarer Kraft an der Substanz fest.

Sie sind heilfroh, daß eine Ahnung Sie daran hinderte, einfach diesen Todesstreifen zu betreten. Jetzt ist Ihnen auch klar, welch furchtbares Schicksal einigen Ihrer Vorgänger hier widerfahren ist.

Haben Sie eine Idee, wie Sie dieses Hindernis überwinden können? Wenn ja, dann lesen Sie Abschnitt 204.

Wenn nein, müssen Sie wohl die Höhle verlassen und das Quellenheiligtum weiter erforschen, vielleicht finden Sie noch einen Hinweis. Weiter bei Abschnitt **110**.

#### **215**

Sie öffnen eine Frucht, und ein angenehm-süßlicher Duft entströmt ihr. Sie probieren ein Stück der Frucht und stellen fest, daß es ganz vorzüglich schmeckt. Erinnerungen an Ihre Kindheit werden wach, als Ihre Mutter zu Festen süßes Gebäck herstellte. Gierig essen Sie mehrere Früchte. Würfeln Sie mit dem W20, wie viele Früchte Sie essen.

Ist Ihr Ergebnis kleiner als 11, dann lesen Sie Abschnitt 8.

Haben Sie 11 bis 16 Augen gewürfelt, lesen Sie Abschnitt 103. Haben Sie 17 oder mehr Augen gewürfelt, geht' es weiter bei Abschnitt 71.

#### **216**

Während Sie noch zu der Quelle hinuntergebeugt sind, betreten zwei wilde Kerle die Lichtung und schleichen an Sie heran. Es handelt sich bei ihnen um den wilden Radolf und den schrecklosen Morton, zwei Abenteurer, die in der grünen Dschungelhölle ihren Verstand verloren haben. Sie machen einen völlig abgerissenen und verwahrlosten Eindruck, ein irres Flackern ist in ihren Augen.

Ohne einen Augenblick zu zögern, greifen die beiden Sie an: Radolf mit einer mächtigen Keule und Morton mit einem Felsbrocken bewaffnet.

Gerade noch rechtzeitig bemerken Sie die beiden und können aufspringen, um sich dem Kampf zu stellen.

#### *Die Werte der wilden Kerle:*

##### *Der wilde Radolf:*

MU: 10 AT/PA: 10/7 LE: 20 RS: 1 TP: 1W+2 MK: 11

##### *Der schrecklose Morton:*

MU: 12 AT/PA: 9/7 LE: 24 RS: 2 TP: 1W+1 MK: 11

Nach drei Kampfbrüden können Sie versuchen zu fliehen (Abschnitt 94). Führen Sie den Kampf bis zum Ende durch und werden dabei getötet, dann lesen Sie Abschnitt 167. Gelingt es Ihnen, die beiden Kerle zu bezwingen, lesen Sie Abschnitt 141.

#### **217**

Zwei Bergziegen stürzen in wilder Flucht an Ihnen vorbei und verschwinden zwischen den Felsen. Ihre Augen haben sich nun an das Dämmerlicht gewöhnt, und Sie können jetzt die Höhle überblicken. Untersuchen Sie sie näher (Abschnitt 201)? Klettern Sie die Geröllhalde wieder hinunter (Abschnitt 100), oder versuchen Sie, auf dem schmalen Sims die Felswand weiter zu besteigen (Abschnitt 187)?

#### **218**

Legen Sie eine Klugheitsprobe ab, ob Ihnen in dieser Situation etwas Vernünftiges einfällt. Gelingt die Probe - Abschnitt 133; mißlingt sie - Abschnitt 84.

#### **219**

Vielleicht haben Sie einen Fehler gemacht, aber ich kann Sie verstehen. In Aventurien warten noch so viele Aufgaben - und da wird gerade jemand wie Sie dringend gebraucht, der weiß, wie man die Machete schwingt, und dem auch in den schwierigsten Situationen noch etwas einfällt.

Haben Sie schon davon gehört, daß die Tochter eines Kalifen entführt sein soll - übrigens ein wunderschönes Geschöpf! - und es noch keinem gelungen sein soll, sie zu befreien? Oder daß ganz im Norden unermeßliche Schätze nur darauf warten, dem grausamen Yetikönig entrissen zu werden? Oder...

Schauen Sie doch einmal am Ende dieses Buches nach, welches Ihr nächstes „Schwarze-Auge-Abenteuer“ sein könnte.

#### **220**

Das war nicht Ihre beste Idee! Schnell haben Sie den Gorilla aus den Augen verloren, aber seine Schreie führen Sie immer tiefer in den Dschungel. Plötzlich sind die Schreie ganz nah, Sie haben den Flüchtling erreicht - aber er hat sich Verstärkung geholt!

Zwei weitere mächtige Gorillas sowie zwei kleinere bereiten Ihnen einen herzlichen Empfang. Während die beiden Jungtiere das folgende Kampfgeschehen nur mit schrillen Schreien untermalen, müssen Sie jetzt gegen drei Gorillas (von denen der eine etwas angeschlagen ist) kämpfen. Die Werte der beiden frischen Gorillas entsprechen denen des ersten (vgl. Abschnitt 208). Berücksichtigen Sie bei dem Kampf, daß Sie schon evtl. Schadenspunkte hinnehmen mußten - es handelt sich hier eigentlich nur um eine Fortsetzung des Kampfgeschehens mit erschwerten Bedingungen. Eine Flucht ist Ihnen nicht möglich.

Sollten Sie tatsächlich die drei Gorillas bezwingen, können Sie von der Stelle des ersten Kampfgeschehens aus Ihren Weg



nach Norden (Abschnitt 6) oder nach Süden (Abschnitt 130) fortsetzen.

Werden Sie während des Kampfes getötet, lesen Sie Abschnitt 167. Nachdem Sie zwei Kampfbrüden überstanden haben, können Sie aber auch verzweifelt auf eine List sinnen (Abschnitt 224).

#### **221**

Sie haben also mehr oder minder wohlbehalten das andere Ufer erreicht. Wenn Sie den Bach von West nach Ost überquert haben, geht es bei Abschnitt 175 weiter.

Kamen Sie vom östlichen Ufer und befinden sich also jetzt am westlichen Ufer, dann geht es bei Abschnitt 6 weiter.

#### **222**

Da hocken Sie nun und starren trübsinnig auf die Würfel. Warum will es Ihnen nur nicht gelingen, sie wieder richtig anzuordnen!

Sie schleppen sich zu der Öffnung, aus der die guten Wasser fließen, um sich zu stärken - und Sie spüren es sofort, das haut richtig rein! Diese Wasser sind wirklich supermagisch! Nicht nur, daß Ihre Körperkräfte erstarben (Sie erhalten alle Kraftpunkte zurück, die Sie beim Hantieren mit den Würfeln eingebüßt haben), nein, auch Ihr Geist erblüht zu ungeahnter Frische und Klarheit!

Wie ein Blitz durchzuckt es Sie, und die Lösung des Problems ist Ihnen schlagartig klar. Machen Sie sich schnell daran, diesen Geistesblitz in die Tat umzusetzen, bevor die Wirkung der Wasser wieder nachläßt und Ihr ursprünglicher Geisteszustand wieder vorherrscht. Lesen Sie Abschnitt 138.

#### **223**

Es ist wirklich zum Verzweifeln! Wie sind Sie denn hierher gelangt? Trafen Sie denn nicht im Urwald eine Riesenkröte in einer Erdhöhle? - nein? Haben Sie auch keinen Zettel mit einem wichtigen Hinweis bei einem wilden Kerl gefunden? - Wie, Sie wissen gar nicht, wovon ich rede, oder dämmert es Ihnen jetzt - nur dann dürfen Sie bei Abschnitt 9 weiterlesen!

Nein, Sie haben keine Ahnung? Dann überkommt Sie jetzt vermutlich große Verzweiflung. So nah vor dem Ziel, und doch so weit davon entfernt.

In dieser Situation fällt Ihnen zu Klebstoff nur noch „Scheibkleister“ ein, und indem Sie versuchen, dieses Wort rückwärts auszusprechen, stürzen Sie sich in die Klebstoff-Falle, wo Sie das gleiche Schicksal erwartet wie schon so manchen tapferen Burschen vor Ihnen. Das ist *Das Ende*. Lesen Sie bitte Abschnitt 167.

#### **224**

Eine Klugheitsprobe - ob Ihnen überhaupt etwas einfällt - ist

notwendig. Mißlingt die Probe, müssen Sie eine weitere Kampfrunde, in der Sie angestrengt nachdenken, überstehen. Dann haben Sie noch mal die Möglichkeit, mit einer Klugheitsprobe -2 zu zeigen, ob Ihnen eine List eingefallen ist. Mißlingt auch diese Probe, müssen Sie den Kampf bis zu Ihrem oder der Gorillas Ende durchstehen (lesen Sie dazu noch mal bei Abschnitt 220 nach).

Gelingt die erste oder zumindest die zweite Probe, geht es weiter bei Abschnitt 139.

#### 225

Vorsichtig nähern Sie sich einer solchen halbkugelförmigen Blase. Ihr Durchmesser beträgt ungefähr 170 cm. Sie berühren die glatte Oberfläche. Sie scheint unter Druck nachzugeben und ist ein bißchen klebrig. Außerdem kommt es Ihnen vor, als ob sie lichtdurchlässig wäre. Sie meinen, in den Erdboden hineinsehen zu können; vielleicht handelt es sich dabei aber auch nur um eine optische Täuschung.

Wollen Sie ausprobieren, was geschieht, wenn Sie mit Ihrer Machete in der Blase herumstochern (Abschnitt 153)? Oder wollen Sie Ihren Weg fortsetzen - die Möglichkeiten stehen in Abschnitt 192.

#### 226

Kaum ziehen Sie an der Kette, da schießt aus einer breiten Spalte über Ihnen ein dicker Strahl fauliger Brühe und droht Sie wegzuspülen. Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe-1 ab. Gelingt sie, lesen Sie Abschnitt 82, mißlingt sie, lesen Sie Abschnitt 43.



#### 227

Sie erreichen die tödliche Klebmasse, dicht verfolgt von der schrecklichen Bestie. Schon meinen Sie, den giftigen

Nasenstachel im Nacken zu spüren. Wissen Sie noch, was Sie sagen müssen, um die Klebstoff-Falle überwinden zu können? Wenn ja, geht es weiter bei Abschnitt 59.

Wenn nein, dann finde ich Ihre Ehrlichkeit in dieser prekären Lage wirklich bemerkenswert. Aber da ohne Kenntnis der magischen Formel Ihr Ende unmittelbar bevorsteht, möchte ich annehmen, daß Ihnen doch noch die Erinnerung kommt. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 59.

#### 228

Das Vorwärtkommen wird immer mühsamer, Ihr Schweiß läuft in Strömen an Ihnen hinunter: Solchen Schlingpflanzen sind Sie bisher noch nie begegnet!

Gerade haben Sie eine Pflanze abgestreift, da wickeln sich vier neue um Ihre Arme und Beine - als ob es die Tentakeln eines Meeresungeheuer wären. Ja, bei Prajos! Diese Pflanzen sind lebendig und haben es auf Sie abgesehen! Dort, wo die Tentakeln Sie umschlungen hatten, beginnt die Haut zu schmerzen. Sie müssen schnell etwas unternehmen, denn Sie sind in die Fänge der fleischfressenden Würgegarbe geraten.

Ermitteln Sie zunächst mit dem W 20, wie viele Tentakel Sie erfaßt haben. Die Oberfläche der Tentakel ist mit einem Kontaktgift versehen. Für jeden Tentakel müssen Sie - auch in jeder der folgenden Kampfrunden - einen halben Punkt von Ihrer Lebensenergie abziehen. Sie versuchen, sich mit der Machete von den Tentakeln zu befreien, und würfeln dazu Ihre Trefferpunkte (1W+3 für die Machete, falls Sie kein Handikap haben) aus. Da jeder Trefferpunkt einen Tentakel durchtrennt, können Sie das Ergebnis von der Anzahl der Sie

umschlingenden Tentakel abziehen. Während Sie sich von den Tentakeln zu befreien versuchen, schlingen sich schon wieder neue um Sie. Wie viele dies sind, ermitteln Sie mit dem W 6. Diese Zahl wird zu den verbliebenen Tentakeln dazugezählt.

Wieder müssen Sie für jeden Tentakel, der Sie nun noch umschlingt, einen halben Punkt von Ihrer Lebensenergie abziehen. Nun können Sie sich wieder mit der Machete zu befreien versuchen (s. o.). Anschließend wird ermittelt, wie viele neue Tentakel hinzugekommen sind, und so weiter fort.

Sie können die Würgegarbe niemals bezwingen, es kann Ihnen nur gelingen, sich aus Ihrem Griff zu befreien. Dies ist erreicht, wenn Sie bei einem Trefferwurf die Anzahl der Sie umschlingenden Tentakel auf null reduzieren. Sollten Sie bei diesem Kampf getötet werden, weil Ihre Lebensenergie auf 0 sinkt lesen Sie Abschnitt 167. Gelingt es Ihnen, zu entkommen, können Sie in nördliche (Abschnitt **114**) oder in südliche Richtung (Abschnitt 45) fliehen.

Sollten Sie später wieder hierher kommen, dann müssen Sie es erneut mit der Würgegarbe aufnehmen.

## **229**

Die Falltür über der Schlangengrube schließt sich wieder. Sie können vorsichtig Ihren Weg fortsetzen (Abschnitt **54**) oder umkehren. Wenn Sie aus südlicher Richtung kamen, lesen Sie Abschnitt **111**; kamen Sie von Norden, lesen Sie Abschnitt 189.

## **230**

Das abscheulichste und grausamste Monster, das Ihnen vermutlich bisher begegnet ist, ruht in dieser Höhle. Es handelt sich um einen Tatak-Wurm. Der sehr selten vorkommende Tatak-Wurm ist ein größerer Verwandter der Tatzelwürmer. Der Tatak-Wurm galt seit etwa 400 Jahren als ausgestorben. Das damals getötete Exemplar hatte gut versteckt ein Ei abgelegt, und daraus ist im Laufe der Jahrhunderte diese Bestie herangewachsen. Das frisch geschlüpfte Jungtier entdeckte der große Zauberer Zor und sperrte es seinerzeit in dem Quellenheiligtum ein - zum einen, um es unschädlich zu machen, zum anderen als Schutz für die guten Wasser. Denn jeder, der durch den linken Eingang versuchte, in das Quellenheiligtum einzudringen, und in das Gefängnis des Tatak-Wurms gelangte, war zum Tode verurteilt. Von diesen gelegentlichen Eindringlingen nährte sich der Wurm und wuchs zu diesem Monster heran. Wie es passieren konnte, daß der Wurm sein Gefängnis (das sich übrigens hinter der Tür mit den sieben Schlössern befand) verlassen und durch die Wand in die benachbarte Höhle mit der Quelle gelangen konnte, ist uns unbekannt. Man sieht aber daran, daß selbst den größten Zauberern Fehler unterlaufen können. Jedenfalls hat die Bestie die Konstruktion, die die guten Wasser der Quelle aus der Höhle hinausleitete, zerstört und ist somit zu der Ursache all des Verderbens geworden. Das Monster scheint zu ruhen und Sie noch nicht bemerkt zu haben. Es ist vom Kopf bis zu der Schwanzspitze ungefähr 7 Meter lang. Drei Paar mächtige, klauenbewehrte Beine tragen den feisten, von einem bräunlichen Panzer geschützten Leib. Der Tatak-Wurm besitzt zwei grünlich leuchtende Facettenaugen und über dem mit Dolchzähnen versehenen Maul einen widerlichen Nasenstachel. Bekannt ist ferner von dem Ungeheuer, daß es kein Gehörorgan besitzt - vermutlich hat es Sie deshalb noch nicht wahrgenommen.

Erst wenn es Ihnen gelungen ist, den Wurm unschädlich zu machen, können Sie die guten Wasser wieder zum Fließen bringen.

Aber was wollen Sie unternehmen?

Sie könnten fliehen vor dem schrecklichen Anblick, denn noch hat das Monster Sie nicht bemerkt (Abschnitt 23).

Sie können auch den Tatak-Wurm todesmutig angreifen. Die Werte finden Sie in Abschnitt **101**.

Oder Sie denken angestrengt nach, wie Sie mit einer List das Monster unschädlich machen könnten (Abschnitt 218)?

