Du befindest dich an Bord deines Fischerbootes auf hoher See. Während deine zum Trocknen aufgehängten Netze in der Abendbrise schaukelnfliegst du im Bug deines Schiffes, ~~und~~ schaust in die untergehende Sonne und denkst an deine zu Hause zurückgebliebene Familie. Die Wellen schlagen leise an den Schiffsrumpf. Allmählich fühlst du, ~~dich~~ wie du von einer wohligen Müdigkeit umfangen wirst. In einen tiefen, traumlosen Schlaf hinübergleitend, hörst du noch das leise Säuseln des Windes...

Du versuchst deine Augen zu öffnen, mußt sie aber sofort wieder schließen. Du fühlst dich wie zerschlagen. Die Augen mit der Hand bedeckend, blinzelst du in die gleißende Sonne und versuchst mühsam, dich aufzurappeln. Taumelnd kommst du wieder auf die Beine und blickst dich verstört um:

FRÖHL

Du stehst auf einem weiten ~~Ut~~ Landstrand. Einige Zehn Meter hinter Dir, im Süden, ~~scho~~ bricht sich die Brandung auf dem Strand. Im Norden siehst Du einen dichten Palmenwald, der wie eine grüne Wand zum wolkenlosen Himmel emporragt. Der Strand, auf dem Du stehst, setzt sich nach Osten und Westen fort. Als Du den Strand näher betrachtest, erkennst Du, daß Du dich in einer Zone von angeschwemmten Hölzern und Tangen befindest. Könnte ~~daß~~ das die Hochwasserlinie sein? Dann wärst Du angespült worden...

Du stehst auf einem weiten Strand, der aus Myriaden von kleinen, ~~bläu~~ violett glänzenden Muschelschalen besteht. ~~Einige zehn Meter~~ Er setzt sich nach Westen und Osten fort. Einige zehn Meter im Süden siehst du das spiegelglatte Meer ~~Strand bricht~~. Nördlich von dir ragt die dichtgeschlossene Wand eines türkisgrünen Waldes zum glühenden Himmel auf. Nur an einigen Stellen scheinen die

Lianen einen schmalen Durchschlupf zu gewähren.

Raumbeschreibungen: (Strand)

76: Die zyanblauen Muschelschalen unter deinen Füßen knirschen leise. Nach Osten hin setzt sich der Strand fort, im Süden braust ~~rauscht~~ der Ozean. ~~Im~~ Im Norden und Westen rauscht der unergründliche Wald.

85: Der Strand hat hier eine ziegelrote Färbung. Du mußt aufpassen, um den vielen Wasserlachen auszuweichen, die ihn bedecken. Im Osten versperrt dir ein reißender Fluß den Weg, der seiner Mündung zueilt. Südlich liegt eine Strandfläche, hinter der sich Klippen erheben. Im ~~Osten~~ Westen ist das Meer, das dich mit seinem Rauschen geheimnisvoll anzieht. Nördlich von dir beginnt der Wald.

95: Der Strand ist hier stark begrenzt: im Osten durch die Mündung des Flußes, im Süden durch die roten Granit-klippen, deren Besteigung ein lebensgefährliches Wagnis wäre. Lediglich im ~~Osten~~ Westen, wo sich das Meer erstreckt, und im Norden, wo sich der Strand fortsetzt, ist der Weg frei.

77: Vor dir in den violetten Muscheln siehst du halb verschüttete Fußstapfen. Vielleicht bist du nicht das einzige menschliche Wesen hier? Der Strand erstreckt sich nach Ost und West. Im Süden liegt der Spiegel des Meeres. Im Norden wie eine Mauer der Wald.

78: Hier haben die Muscheln eine leuchtend orange Färbung. Im Norden liegt der Wald, im Süden das Meer, im Osten und Westen weiterhin Strand.

79: Hier gehst du auf kornblumenblauen Muscheln. Zwischen ihnen liegen riesige weiße Schneckenhäuser die wie die Sterne am Firmament leuchten. Du blickst nach Osten und siehst ein großes, mit Sand bedecktes Gebiet, das du zum Glück noch rechtzeitig als Treibsand erkennst. Im Süden und Westen liegen weitere Strandstücke, im Norden trittst du in den Wald ein.

80, 90: Du betrittst die trügerische Sandfläche und panischer Schrecken ergreift dich. Verzweifelnd zappelnd, sinkst du immer tiefer in den Sand ein, der dich wie mit eisernen Klammern festhält. Du erhebst noch einmal den Blick zum Himmel, bevor sich die Sandfläche endgültig über dir schließt...

89: Auf diesem Teil des Strandes scheinen die Muscheln zu glühen. Voller Erstaunen hebst du eine Handvoll auf und stellst fest, daß dein Eindruck nur von der pulsierenden Rotfärbung herrührt. Du siehst dich im Westen und Süden von Meer umgeben. Im Osten machst du die trügerisch schimmernde Fläche eines Treibsand, im Norden ein weiteres Strandstück aus.

Buchtext:

Der in altertümlichen Buchstaben verfasste Text des Buches ist an vielen Stellen durch merkwürdige grüne Schleimtropfen unleserlich geworden. Trotzdem glaubst du nach einiger Zeit folgendes entziffern zu können:

Wanderer, den es einst auf diese Insel verschlagen hat, höre ihre Legende!
Seit Urzeiten nagt die Schlange an den Grundfesten des Eilands. Doch jetzt hat das Eiland, das immer widerstehen konnte, seine ursprüngliche Kraft, neu aus sich selbst zu wachsen, verloren. Es gilt

nur eine Möglichkeit, der Schlange das Leben zu entreißen: ihr Lebensei muß zerstört werden. Obschon es ihre Lebensquelle ist, ist es doch nichts anderes als ein Ei. Errette die Insel von dieser Gefahr!

Raumbeschreibungen:

66: Du bahnst dir deinen Weg durch den Urwald und bewunderst die wunderschönen Orchideen, die von den Bäumen herabhängen. Im Norden fällt der Boden steil zu einer Schlucht ab. Im Süden schimmert zwischen den Bäumen der zyanblaue Strand hervor. Der Wald setzt sich nach Osten und Westen fort.

67: Du gehst durch den Wald und zerteilst die Lianenvorhänge mit den Händen. Große, fremdartig anmutende Insekten schwirren um dich herum. Im Norden blickst du in eine steile Schlucht. Nach Osten und Westen geht es tiefer in den Wald. Im Süden betrittst du wieder den Strand.

68: Plötzlich stehst du vor einer riesigen fleischfressenden Pflanze, die ihre klebrigen Tentakel nach dir ausstreckt. Mit Mühe gelingt es dir, sie zu umgehen. Die Pflanze macht dich darauf aufmerksam, daß es in diesem Wald auch noch andere Gefahren geben kann... Im Süden leuchtet es orange, auf den anderen drei Seiten liegt Wald.

69: Hier stehen weniger große Bäume, dafür wuchert das Unterholz um so üppiger und versperrt dir den Weg nach Osten. Nach Süden geht es auf den Strand. Im Westen und Norden ist dichter Wald.

58: Dieses Waldstück wird an zwei Seiten durch eine tiefe Schlucht begrenzt, höchstens im Norden gibt es vielleicht eine Möglichkeit hinabzusteigen. Im Süden und Westen geht es wieder in den Wald hinein.
59: Dieser Teil des Waldes wirkt freundlicher als die anderen, da die Baumkronen mehr Licht durchlassen. Das Unterholz ist deshalb so dicht, daß du nicht nach Osten gehen kannst. Der Wald geht nach Westen und Süden weiter. Im Norden liegt die Schlucht, an deren Wand du jedoch einige Vorsprünge entdeckst, so daß du vielleicht hinabsteigen könntest.

1

65: ~~Alle~~ Du gehst durch den Wald und betrachtest die fremdartigen, überall wuchernden Pilze. Als du einen von ihnen leicht berührst, quillt eine Wolke grauer Sporen hervor. Sie verfliegt langsam und plötzlich siehst du einen gigantischen Ameisenhaufen, der dir nur den Rückweg nach Osten freiläßt. Du siehst genauer hin und würgender Ekel steigt in dir auf: Legionen von rubinroten Riesenameisen mit knackenden Kieferklammern strömen auf dich zu. (Weiter bei Gefahr)
75: Ein scheinbar verlassener Ameisenhaufen türmt sich im Norden vor dir auf. Im Westen braust ein Fluß so daß dir nur der Weg nach Osten und Süden auf den Strand freibleibt.

Raumbeschreibung (Moor):

38: Dieses Gebiet stellt den Übergang zwischen der Wiese im Westen und dem Moor im Norden und Osten dar. Der Boden schwankt sachte unter deinen Füßen. Er ist von einer Vielzahl

kleiner, moosartiger Pflänzchen bedeckt. Im Süden kannst du auf die kahle Schluchtsohle herabsehen.

39: Du siehst nach Osten und siehst eine grün-goldene Ballonflasche auf dem Wasser eines Sumpftümpels treiben. Sie ist mit einem verrotteten Korken verschlossen und enthält ein altes Pergament, das vielleicht eine geheime Botschaft enthält...? ~~Wahren~~ Während du sie gebannt beobachtest, achtest du nicht auf den Weg. Plötzlich stolperst du und fällst kopfüber in den Schlammtümpel. Zäher Schlamm, mit schleimig-schmierigen Algen durchsetzt, dringt in deine Lungen ein. ~~Dir wird schwarz vor den Augen und du versuch verliert das Bewußtsein.~~ Verzweifelnd ringst du um Luft, verlierst aber schnell das Bewußtsein...

28: Der üble Geruch der Moorfaulgase beißt dir in der Nase. Um dich herum ~~des Moores~~ siehst du Gasblasen mit einem gedämpften „Plopp" hervorbrechen. Drei Meter weiter im Westen beginnt die grünlich-schillernde Oberfläche eines Tümpels, dessen ekelhaft stinkender Schlamm dich abstößt. Dein Blick nach Osten zeigt dir eine hoch aufragende Steinplatte, die du jedoch nicht erklettern kannst.

18: Auf dem Boden stehen Hunderte von grellbunten Blumen, deren widerlicher Gestank sich mit dem der Faulgase mischt und dir fast den Atem raubt. Mit Übelkeit kämpfend, kommst du jetzt erst dazu, dich umzudrehen. Du siehst

im Norden und Westen einen dichten Schilfgürtel. Das Schilf hat messerscharfe Blätter. Du berührst einen von ihnen und ein Blutstropfen quillt hervor.
19: Ein schauriges Heulen dringt an dein Ohr. Es klingt wie das Jammern und Schluchzen von verlorenen Seelen. Du erschauerst. In Gedanken versunken stößt du beinahe an die gewaltige Felsplatte im Süden und siehst dich nun auch um. Im Norden erkennst du den Schilfgürtel. Im Westen erstreckt sich das schaurige Moor. Im Osten wallt Nebel.
20: Nebelschwaden umhüllen dich. Du verlierst vollkommen die Orientierung. Wo liegt der rettende Weg, wo lauert das Verderben?
30: Du bist völlig im Nebel gefangen. Plötzlich siehst du aus dem Augenwinkel ein blaues Licht aufblitzen. War es im Norden? im Westen? oder vielleicht im Osten oder Süden? Du weißt es nicht...
29: Du arbeitest dich mühsam einige roh ausgehauene Steinstufen hinauf. Der Nebel wird hier oben lichter. Du erkennst nun, daß du auf einer großen Steinplatte stehst. Zu deinen Füßen liegt ein in dickes Leder eingebundenes, altertümliches Buch. Sein Rücken ist mit goldenen Ornamenten verziert. Es ist mit einer silbernen Kette an den Fels angeschlossen. Nach Norden, Westen, Süden fällt die Platte steil ab.

Raumbeschreibungen (Berg):

44: Du folgst dem natürlichen Pfad an der Bergwand* ~~entlang~~, die bedrohlich überhängt. Du siehst nach oben und erblickst einen dicken Felsbrocken, der gerade noch auf der Kante des Berges ruht. In der Wand wachsen vereinzelt einige Blümchen. Nach Osten hin geht es steil auf die Wiese hinab. Du mußt dich entscheiden, ob du nach Norden auf die Wiese zurückkehrst oder im Süden dem Verlauf des Pfades bergauf folgst.

*im Westen

54: Hier stehst du vor einem Abgrund im Süden. Unter dir schießt aus einem Loch in der Felswand mit lautem Brausen ein mächtiger Fluß hervor. Im Osten schaust du in die tiefe Schlucht auf deren Grund du grau-grünen Pflanzenwuchs mit roten Flecken erkennen kannst. Es bleibt dir nur der Weg bergab nach Norden oder bergauf nach Westen, wo du die Umrisse eines Baumes ausmachen kannst.

53: Vor dir ragt ein mächtiger alter Baumriese mit rauher, rissiger Rinde auf. Du bist erstaunt in dieser kargen Gegend eine so große Pflanze zu finden. Bei näherem Betrachten findest du einige ausgehauene Löcher im Stamm, die vielleicht als Tritte gedient haben können...?
Von hier hast du einen weiten Ausblick: Im Süden und Westen liegt tief unter dir dichter Urwald. Der von Osten kommende Pfad macht hier einen Knick nach Norden.

43: Du befindest dich auf einem schwarzen Felsplateau. Die Aussicht ist überwältigend. Unter dir im Westen erstreckt sich Urwald bis zum Horizont. Nach Osten siehst du den Felsbrocken, der dir so bedrohlich vorkam. Weiter hinten liegt die Wiese im Tale. Im Norden geht es einen mit Geröll bedeckten Steilhang bergab, der in leichter Kurve auf die Wiese im Vordersten führt. Er läßt sich allerdings nicht begehen, ohne einen Steinschlag auszulösen. Über dir im grenzenlosen Blau des Himmels schweben einige kleine Punkte ziellos dahin. ~~So bleibt dir nur der Rückweg~~.

62: (Baumhaus!)
Die Steiglöcher führen zu einem kleinen Baumhaus, das dicht an den mächtigen Stamm angeschmiegt ist. Die Krone des Baumes bildet das Dach. Du tritts ein. Die Möbelstücke, ein Bett, ein Tisch mit einem Stuhl und ein kleiner Hocker, sind wahllos über den Raum verstreut und umgestürzt. Hat hier ein Kampf stattgefunden?

Raumbeschreibung:

46: Du gehst über eine Sommerwiese. Der Boden federt unter deinen Füßen leicht. Die Wiese ist übersät mit Kräutern und Blumen, die du noch nie in deinem Leben gesehen hast. In die Schlucht im Osten führt ein schmaler Weg. Im Süden kannst du nicht in sie herabsteigen. Die Wiese erstreckt sich in die anderen Richtungen.

45: Im Westen ragt ein Berg auf, an dessen Wand sich in halber Höhe ein Pfad entlangschlängelt, der von Norden nach Süden verläuft. Im Süden erblickst du in der Schlucht eine blaßgrüne Pflanze mit roten Blüten. Nördlich und östlich von dir setzt sich die Wiese fort.

34: Hier liegen viele graufleckige Steine im Gras. Als du nach Westen siehst, erkennst du den Grund: eine Geröllhalde führt bergauf. Du kannst sie jedoch wegen der drohenden Gefahr eines Steinschlags nicht betreten. Stattdessen führt im Süden ein Weg bergauf. Im Norden steigt eine smaragdgrüne, glatte Wand senkrecht in den Himmel. Im Osten liegt ein weiterer Teil der Wiese.

33: Vorsichtig jeden Stein mit dem Fuß prüfend tastest du dich einige Meter in die Geröllfläche hinein. Ein warnendes Rumpeln hinter dir läßt dich erstarren. Als du herumschnellst, lösen sich die Steine unter deinen Füßen. Sie fahren erst langsam, dann immer schneller zu Tal und reißen auf ihrem Weg andere mit sich. Wild schreiend saust du im Strom der Steine mit. Rasender Schmerz ergreift dich, als ein großer Granitklumpen deinen Schädel trifft. Rote Ringe kreisen vor deinen Augen, die aber schnell von einem alles beherrschenden Schwarz ausgelöscht werden...

35: Buntschillernde Schmetterlinge taumeln von Blüte zu Blüte, um Nektar zu finden.* Ob es deinen Lieben wohl ebenso gut geht? Gen Norden blickend, siehst du eine grüne Steinwand mit einem schmalen Loch, ungefähr 3 Fuß hoch. Ein Mensch könnte sich vielleicht hindurchzwängen.

* Erinnerungen an deine Kindheit ergreifen dich.

Ansonsten breitet sich die Wiese um dich aus wie ein Teppich.
36: Die Pflanzen scheinen hier kürzlich nieder-getrampelt zu sein, als ob ein Wesen von ungeheurer Größe hinübergegangen sei. Aber wo sollte es hergekommen sein, da sich doch sonst keine Spuren zeigen? "Im Norden liegt eine grüne Steinwand. Von dort kann es also nicht! Geben dir vielleicht die Wiesenstücke in den anderen Richtungen Aufschluß?
37: Zwischen dem Gras und Blumen siehst du große, von Moos bedeckte Stellen. ~~Im Osten wird der Boden gar sumpfig~~ Nach Osten hin verbinden sich diese Flecken zu einer geschlossenen Fläche im Norden liegt gar ein Tümpel, der dich mit seiner schlammigen Oberfläche an die todbringenden Sümpfe deiner Heimat erinnert. Im Süden fallen die Steilwände der Schlucht ab. Es bleibt noch der Weg nach Westen, zurück auf die Wiese.

Raumbeschreibungen (Schlucht):
48: Du stehst auf dem Boden einer Schlucht, die in Ost-West-Richtung verläuft. Die Luft ist staubtrocken und glühend heiß. Du fühlst dich etwas schwindlig. Vielleicht solltest du doch besser im Süden in den Wald hochklettern.
49: Der einzige Ausgang liegt im Westen. Alle anderen Richtungen werden durch senkrecht hochragende Felswände begrenzt. Unter einer Felsscholle wartet ein großer, schwarzer Skorpion bewegungslos auf Beute. Vorsichtshalber wagst du dich nicht näher heran.
47: Die aus dem Osten kommende Schlucht macht hier einen Knick nach Süden. Im Westen führt ein

überhängender Grat an ihrer Seite empor. Die Wand im Norden glimmt im Sonnenglast.
57: Aus einer Felsspalte starrt dich ein Viperkopf mit kalten Reptilaugen an. Bei deinem Näherkommen verschwindet sie in ihrem Loch. Trotzdem ist dir dieser Ort nicht ganz geheuer. Du solltest besser nach Norden oder Westen gehen. Eine andere Möglichkeit bleibt dir nicht.
56: Die Schlucht verläuft schnurgerade in West-Ost-Richtung. Im Westen siehst du eine gigantische Pflanze mit roten Kelchblüten. Ansonsten läßt sich nichts Besonderes erkennen.
55: Hier hast du das Westende der Schlucht erreicht, das sich in nichts von den anderen Teilen der Schlucht - abgesehen von dir - von dem riesigen Feigenkaktus, der in den Himmel ragt. Er ist mit dolchartigen Stacheln übersät. Hoch oben siehst du einige Blüten, aus denen giftig aussehender Nektar tropft.

HÖHLE

25: Die Wände strahlen ein weiches, grünes Leuchten aus. Du stehst in einem abgeknickten Gang, der von Norden kommt und nach Westen weiterführt. Nach Süden tritt du hinaus auf die Wiese.
15: Du befindest in einem Nord-Süd-Gang, der nach Osten abzweigt. Von irgendwoher hörst du das monotone Tropfen von Wasser.
16: Aus den Wänden wachsen bizarre Kristalle

von erstaunlicher Größe hervor. Du versinkst in ihrem Anblick, reißt dich aber schließlich wieder los und schlägst entweder den Weg nach Westen oder den nach Süden ein.
26: Du merkst jetzt, daß du in eine Sackgasse gekommen bist. Von fernher hörst du verhaltenes Kichern und das Leuchten der Wände flackert höhnisch. Dir bleibt nur der Weg nach Norden.
5: Der von Süden kommende Gang gabelt sich hier nach Westen und Osten. Du mußt dich entscheiden...
6: Du gelangst in ein totes Ende des von Westen kommenden Ganges. Plötzlich fährst du zusammen! Dröhnendes Gelächter erklingt ~~entgegen~~, läuft durch die Gänge und bricht sich in unzähligen Echos.
4: Der von Osten kommende Gang in dem du stehst, setzt sich nach Westen fort.
3: Bums!! In deinem Eifer bist du vor die den Gang abschließende Wand gelaufen. Stöhnend reibst du dir den schmerzenden Schädel, als ein Irrlicht aus der Wand rollt. Langsam die Farbe wechselnd, tanzt es vor deinen Augen hin und her und löst sich schließlich auf...
24: Ein Weg führt nach Westen und Osten. Du vermeinst ferne Musik zu hören.
23: Von Norden her dringt süßlicher Verwesungsgeruch in deine Nase. Du kannst ihm nachgehen oder den Weg nach Osten einschlagen.
13: Du watest durch eine zentimeterdicke Schicht von Staub, Lumpen, Knochen und Abfall.

Angeekelt blickst du dich um. In der Mitte des Ganges steht ein aus Knochen verfertigter Tisch mit einem ebensolchen Stuhl. Auf dem Tisch liegen Reste angefaulter Fleischbrocken, die einen abstoßenden Geruch verströmen. Im Moder auf dem Fußboden kannst du Klauen=abdrücke erkennen, deren Größe dich erschreckt.*

14: Du befindest dich in einem toten Ende, das mit Beuteiberresten schrecklich übersät ist. Vielleicht war es die Speisekammer des Monsters?

12: Du gehst durch eine Ost-West-Passage die noch durch den Schmutz des Monsters gekennzeichnet ist.

11: In die westliche Wand ist ein Pfeil eingemeißelt, der in den Gang nach Norden weist. Hat ein freundliches Wesen dir einen Fingerzeig gegeben oder ist es eine tödliche Falle? Du hast freilich auch die Möglichkeit, nach Süden oder Osten zu gehen.

1: Auch hier findet sich ein Pfeil. Er zeigt jedoch nach Osten. Ein weiterer Gang liegt im Süden.

2: „Reingefallen!" schallt dir entgegen. Verwundert siehst du dich um. Von woher kann die Stimme gekommen sein? Überall schimmern die grünen Wände und von Westen bist du ja gekommen. Sollte dir jemand (oder etwas?) gefolgt sein.

21: Hier ist wieder ein Pfeil zu sehen. Willst du ihm nach Osten folgen oder Richtung Norden gehen?

22: Du stehst vor zwei Wänden im Norden und Osten. Ein Gang führt nach Westen. Im Süden lastet ägyptische Finsternis aus der das leise Rauschen von Wasser zu hören ist!

32: Du gehst durch einen engen Durchgang und bleibst wie gebannt stehen. In der Dunkelheit

* Mit Ausnahme von Norden, wo dir eine Wand den Weg versperrt, kannst du in alle Richtungen gehen.

schwebt eine dunkelrot glühende Schale, in die von irgendwoher ein Wasserstrahl hineinplätschert. Das rote Licht bricht sich in den sprühenden Wassertropfen und läßt sie zu glitzernden Edelsteinen werden. Allmählich erkennst du, daß du dich in einem kleinen Raum befindest. Aus der gegenüberliegenden Wand schießt der Wasserstrahl hervor. Über ihm kannst du in goldenen Lettern lesen: „Aqua Spirantis"

Meer (Über Wasser):

Allgemein (zuerst): Du plätscherst fröhlich in den erfrischenden Fluten des Meeres.

86: Im Norden und Westen liegt der Strand.

96: Im Westen liegt der Strand, im Süden versperrt dir ein Korallenriff den Weg.

87: Im Norden liegt der Strand.

88: Im Norden und Osten liegt der Strand.

97: Im Süden ragt ein scharfkantiges Korallenriff hoch.

98: Im Süden versperrt dir ein Unbesteigbares Riff den Weg.

99: Das Korallenriff versperrt dir den Weg nach Süden und Osten. Im Norden liegt Strand.

Meer (Unter Wasser)

86: Du befindest dich knapp unter der Wasser-oberfläche und stehst auf einer nach Süden hin abfallenden Sandfläche. Nach Norden und Westen geht es auf den Strand hinauf. Ein Zugfisch schwimmt an dir vorbei.

87: Der Boden ist hier knöcheltief mit Tang bedeckt, der deine Füße umfließt. Nach Norden geht es zum Strand, nach Süden, Osten und Westen tiefer ins Meer.

88: Seeanemonen erfreuen dein Auge mit ihren eklatanten Farben. Nach Norden und Osten.

gelangt man auf den Strand.
96: Der Strand liegt hier im Westen. Ein Korallenriff im Süden erstaunt dich mit unwahrscheinlicher Formenvielfalt. Bunte Fische schießen zwischen den Korallenästen umher.
98: Südlich von dir erstreckt sich ein Riff das von pittoresken Korallen übersäen ist. Alle anderen Wegen bleiben unversperrt.
97: Genau im Süden ragt vor dir ein ungeheures Korallenriff hoch. Eine metergroße Muschel liegt vor deinen Füßen auf dem Land. Es ist jedoch sinnlos, sie zu öffnen zu versuchen.
99: Das Riff im Süden macht hier eine Kurve so daß du auch im Osten nicht weitergehen kannst. Der mit Land bedeckte Meeresgrund führt jedoch im Norden auf den Strand.

unter_wasser = -1, = 0

Variablen

Ausgang (R,1) = Ausgänge
Beschreibung $(R,1) = Beschreibung
R = Raumnummer
Beschreibung $(R,2) = Wort als Beschreibung
BE$ = Befehl
SU$ = Substantiv
VE$ = Verb
MI$ = Mittel
OO(OZ) = Raumnummer des Objekts
0 = DO; -1 = Geist; anderes Raumnummer
OW$(OZ) = MESSER "Flinte" usw.
OA$(OZ) = "Akkusativartikel des Objekts
OB$(OZ) = Langbeschreibung des Objekts
FG! = THAT Gepäck; 0 hat keins
OZ = ZAHL DER Objekte
BZ = Zähler für Befehle
SL = STELle des D in BE$
GF(3) = Gefahr da (0 = keine, -1 = beseitigt, 1 = im Kampf)

Einwortbefehl "Umsehen":
IF LEN(BE$) < 8 AND BE$ = LEFT$("Umsehen", Len(BE$)) THEN @ Raumaus

GB$(4,2) = Gefahrenbeschreibung
1 = lebend, 2 = nach Tod

FELDNUMMER% = Feldnummer

OO(8) = -2 = Geist raus, Flasche weg
OO(8) = -3 = Geist beleidigt
TF! = Tauchfähig
EV! = Ei vorhanden
SZ = Schluckzähler
OO(10) = -2 = Kappe aufgesetzt
HZ = HILFENZÄHLER
AZ = Abtragszähler
ZH$(5) = Zufallshilfen

```
0:?
1,5:? 1:Befehl einlesen -> Len(BE$)=0 THEN 1:
      2:Einwortbefehle mit unverändertem BE$
INCBZ:  IF LEN(BE$)<7 AND BE$=LEFT$("NORDEN",
        LEN(BE$)) THEN
            IF N=0 THEN BFEHLERMELDUNG:go1:
            IF N<>0 THEN R=N:@RAUMAUS:@Prüf:go1
        OSTEN SÜDEN WESTEN gleich (nur wenn ff()=0)
        IF LEN(BE$)<7 AND BE$=LEFT$("GEPÄCK",
        LEN(BE$)) THEN @Gepaeck
```

Leerzeichen am Anfang weg und Ende

Cl Anf_ Leers_weg

```
Gepäeck:
FG!=FALSE:?"DEIN GEPÄCK:"
FOR L% 1 TO O%
IF O(L%)=0 THEN ?OA$(L%);"□";ON$(L%):
 FG!=TRUE:
NEXT L%
IF FG!=FALSE THEN ?"Garnichts!"
RETURN
IF BE$="LADEN" THEN @LESEN
IF BE$="SPEICHERN" THEN @SCHREIBEN
IF BE$ <6 AND BE$=LEFT$("HILFE",
LEN(BE$)) THEN @HILFE
3:MI$="" :SL=0:BE$=BE$+"□":@U1
U1:  FOR L=1 TO LEN(BE$)
     IF MID$(BE$,L,1)="□" THEN
     SL=L
     EXIT IF SL><0
     NEXT L:
SU$=LEFT$(BE$,SL-1)
BE$=RIGHT$(BE$,Len(BE$)-SL):Anf_Leers_weg
IF LEN(BE$)>4 AND Left$(Be$,4)="MIT□" THEN
 BE$=Right$(BE$,LEN(Be$)-4):Gand Mittel_weg
IF LEN(BE$)>6 AND Left$(Be$,6)="DURCH□" THEN
 Be$=Right$(BE$,LEN(BE$)-6):Gand Mittel_weg
```

Siehe Seite vor

```
@ Anf_leers_weg
IF BE$ = "[illegible]" THEN GOTO ER : go 1
VE$ = Left$(BE$, Len(BE$)-1)
PROC Mittel_weg
@ Anf_leers_weg
GOSUB 1
M1$ = LEFT$(BE$, SL-1)
BE$ = Right$(BE$, Len(BE$)-SL+1)
Return
```

```
Proc Anf_leers_weg
~~DO LEN(BE$)>1 AND Left$(BE$,1) = "[illegible]"~~
DO: BE$ = Right$(BE$, Len(BE$)-1)
EXIT IF LEN(BE$)=1 OR LEFT$(BE$, 1) = "[illegible]"
LOOP
Return
```

```
MQ: VE$ = "ERSCHIEBEN" GOSUB ERPRO
    IF M1$ <> "FLINTE" "[illegible]" "Gewehr" Then
@ [illegible] GOSUB [illegible] : Return
    IF OO(2) <> 0 GOSUB Nicht_bereit(2)
    ? "Du spannst ~~das Steinschloß~~ den Hahn, zielst
    und drückst ab. Der rostige Schießprügel bricht mit einem
    gewaltigen Knall. Du spürst einen stechenden
    Schmerz im Kopf – und dann nichts mehr": @ TOD
```

1: Es handelt sich um einen schmalen ~~schmucklosen~~ Goldring, der mit einem funkelnden Brillianten besetzt ist.

2: Die Flinte ist ziemlich verrostet. Auf dem Schaft sind prächtige Schnitzereien sichtbar. Eine Gravierung auf dem Lauf verrät dir daß es sich um ein Produkt von Wesley & Sie. Sie ist übrigens geladen.

3. Es ist eine massive Goldscheibe in die eine dämonische Fratze eingeritzt ist. Dich überlauft ~~unwillkürlich~~ unwillkürlich ein eisiger Schauer.

4: Die exotische Schönheit der purpurroten Blüte beeindruckt dich. Aus ihr quillt giftgrüner Saft.

5: Ein ~~silberner~~ Löffel ohne besondere Verzierung (anscheinend ein Eierlöffel).

OZ = 11

F.N.	OW	OA	OO
1	Ring	einen	26
2	Flinte	eine	36
3	Amulett	ein	49
4	Blüte	eine	55
5	Löffel	einen	62
6	Messer	ein	62
7	Gabel	eine	62
8	Flasche	eine	65
9	Schild	einen	67
10	Kappe	eine	85
11	Kette	eine	96

6: Es handelt sich um ein zweiseitig geschliffenes, ziemlich scharfes Stahlmesser.

7: Die Gabel hat sieben Zinken die wie die Klauen eines Vogelfusses angeordnet sind.

8: Die Flasche aus blauem Glas ist mit weinrotem Siegellack verschlossen. Sie enthält wirbelnde Rauchschwaden. Oder ist es eine Sinnestäuschung?

9: Es ist ein Rundschild aus dem schwarzen Holz des Eisenbaum. Auf ihm ist in hellen Farben ein Amaisenbär gemalt.

10: Es ist doch deine Kappe, die du immer beim Fischen als Sonnenschutz getragen hast.

11: Die Kette besteht aus verschiedenen, geschliffenen Edelsteinen: Diamanten, Smaragde, Rubine usw.

```
M1:
IF VE$="ERSTECHEN"
  IF MI$<>"Messer","","Gabel"
  @ Unsinn
  IF OO(6)<>0 @ Nicht_besitzt(6)
  IF SU$="Troll" "Monster" "Wesen"
  IF R=13 AND GF(1)=1 THEN ? "Ein Blutstrahl
    schießt aus der Wunde des Trolls. Er bricht tot zusammen!": GF(1)=
  IF SU$="TROLL" AND R=18 AND GF(2)=1
  THEN ? "Das Messer gleitet ab der Haut des Monsters ab und rutscht der
    in ein Sumpfloch. Verzweifelt siehst du es versinken."
  IF SU$="FISCH" AND R=98 AND GF(3)=1
  THEN ? "In den stahlharten Schuppen zerbricht die Klinge wie morsches
    Holz."
ELSE
  @ Unsinn
  IF VE$="TÖTEN","Umbringen","Ermorden"
    IF MI$=""" And SU$="Troll,Monster,Wesen,Fisch"
    THEN ? "Nur ein Superman könnte so ein Untier
    mit den Händen erwürgen!"
    IF MI$="Messer" Goto M1
    IF MI$="Flinte" OR "Gewehr" Goto M0
  IF LEN(VE$)>5 AND RIGHT$(VE$,6)="Nehmen"
Feldnummer=0 FOR L%=1 TO 11
    IF OW$(L%)=SU$ THEN Feldnummer=L%
IF OO(Feldnummer) NEXT L%
=0 ? "Das IF Feldnummer=0 THEN ? "Ich kenne das Wort": SU$;
hast Du schon!" nicht!": ? AND NOT(SU$="Kappe" AND OO(10)=
IF OO(Feldnum) IF OO(L%)<>RI ? "Wo siehst Du hier"; OA$(L%);
=-1 ? "Doch!
Geschenkt ist OW$(L%); " ?"
geschenkt
wieder L% = Feldnummer
holen ist gestohlen!": OO(8)=-3
```

F.N.	Name	Raum
1	Troll	13
2	Sumpfmonster	18
~~3~~	Ameisen	65
~~4~~ 3	Fisch	98

```
INC Gz
IF Gz = 4
THEN
        ? "Du schleppst schon genug mit dir rum!"
        ELSE
        OO(Feldnummer) = 0 : ? "Genommen." ;
    IF LEN(VE$) > 4 AND RIGHT$(VE$,5) = "Legen"
Feldnummer = 0: FOR L% = 1 TO 11
            IF SU$ = OW$(L%) T Feldnummer = L%
    NEXT L%
    IF FELDnummer = 0 T ? "Ich kenne das Wort
    "; SU$; " nicht!"
    IF OO(Feldnummer) <> 0 T ? "Das hast du
    ja garnicht!"
    IF OO(Feldnummer) = 0 T OO(Feldnummer) = R;
    ? SU$; " "; ~~Left$(VE$,Len(VE$)-5)~~; "abgelegt." : Dec Gz
IF Right$(VE$, Länge) = "sehen, schauen, gucken"
    Feldnum = 0
    FOR L% = 1 TO 11
        IF SU$ = OW$(L%) T Feldnum = L%
    NEXT L%
    IF Feldnum = 0 T ? "Das Wort kenne
    ich nicht!"
    IF OO(Feldnum) = 0 OR = R T ? OB$(Feldnum)
    IF OO(Feldnum) <> 0 OR <> R T ? "Ich sehe
    hier nirgends "; OA$(Feldnum); " "; OW$(Feldnum);
    " "
```

```
IF Right$(VE$,Länge)="steigen,klettern"ANDSU$="Bau
 IF Left$(VE$,4)="hoch" OR INSTR(Auf,1)<>0
 AND R=53 T 2,"Vorsichtig kletterst du an
 den Löchern hoch in die Baumkrone.":R=62
 @Raumaus ELSE @UNSINN
 IF INSTR("Unter",1)<>0 AND R=62 THEN
 R=53:2,"Bedächtig hangelst Du dich wieder
 hinab.":Raumaus ELSE @UNSINN
ENDIF
IF Right$(VE$,Länge)="klettern,steigen"ANDSU$<>"Ba
 @UNSINN
IF VE$="Verschenken" OR Right$(VE$,5)="Geben"
 IF OO(8)=-2 THEN IF OO(8)=-3 2,"Ich nehme keine
  FOR L%=1TO11   Geschenke von einem Dieb!"
   IF OW$(L%)=SU$ THEN Feldnum=L%
   Feldnum=L%
 IF Feldnum=0 THEN 2,"Das Wort";SU$;"kenn
  ich nicht."
 IF OO(Feldnum)<>R AND<>0 THEN
 2,"Das hast du nicht!"
 OO(Feldnum)=-1:2,"Danke schön!":DEC Gz
 Else
  2,"An wen solltest du denn etwas verschenken?"
  IF VE$="Öffnen"
   IF SU$="Flasche"
    IF OO(8)=0 ~~OR R~~ THEN
    OO(8)=-2
    2,"Du entfernst den Kegellack und
    zieht den Korken mit den Zähnen
    aus der Flasche. Milchig-weißer Rauch
    schießt heraus, der sich zu einer Gestalt
    formt. Es ist ein Geist! Mit einem
    Wutschrei schleudert er die Flasche
    weit weg." Nur eine Vorsichtsmaßnahme!
```

Ich hatte mal einen angeheiraten Vetter, der... Übrigens, wenn du mal Hilfe brauchen solltest, wende dich an mich, ja? Du kannst mir aber auch wás schenken, denn kleine Geschenke erhalten die Freundschaft.": Dec Gs

ELSE

?"Hast du nicht!"

ELSE

@UNSINN

IF VE$ = "Trinken"

IF SO$ = "Wasser" OR Right$(SO$,5) = "Trank"

IF R=32

IF TF!=OTT F! = True : ?"Das Wasser rinnt kühl durch deine Kehle. Plötzlich hast du das Gefühl, daß dein Kopf platzt. Als du dich im Wasser der Schale betrachtest, springst du entsetzt zurück. Zwei riesige Kiemenbüschel sind dir gewachsen. Die Kopfschmerzen lassen jedoch nach und du fühlst dich erfrischt und tatendurstig

ELSE

?"Repetitia non placent!"

ELSE

IF Beschreibung $(R,2) = "Meer"

?"Du schluckt das salzige Wasser und erbrichst, dich von Krämpfen geschüttelt. ENDIF

ELSE

@@UNSINN

```
IF VE$ = "Aufsetzen"
    IF SU$ = „Kappe"
        IF OO(10) = -2
        ?"Du hast sie bereits auf dem Kopf."
        ENDIF
        IF OO(10) = 0  OR OO(10) = R
          OO(10) = -2 : ?"Du hast sie jetzt auf
                          dem Kopf." "Dec 92
        ELSE
        @ Nicht_besitzt(10)
        Endif
    Else
    @ Unsinn
Endif
```

```
IF Right$(VE$,5)="LESEN"
   IF SU$="Buch" AND R=29
      ?,Buchtest
   ELSE
   @UNSINN
ENDIF
IF (Left$(VE$,Länge)="zer,Kaputt) AND (Right$(VE$,
   Länge)=,schlagen,hauen) THEN
   IF SU$="Ei"
      IF EV1=True AND R=98 AND Unterwasser!=Tr
         IF N1$=""
            ?"Womit denn, hä?"
         ENDIF
         IF N1$="Flinte,Gewehr"
            ?"Willst du mit Kanonen auf
            Spatzen schießen?"
         ENDIF
         IF N1$="Löffel" AND OO%(5)=0
            @Ende
         ENDIF
         Sonst ?"Damit geht es nicht!"
      ELSE
         ?"Wo siehst du hier ein Ei? Hast du
         etwa schon Halluzinationen?"
   ELSE
      ?"Das ist nicht drin, du Vandale!"
   ENDIF
IF VE$="suchen,finden"
?"Ich soll für dich suchen? Wer spielt denn hier, ich oder du?"
ENDIF
Neue Einwortbefehle:
IF BE$="tauchen"
   IF Beschreibung$(R,2)="Meer"
```

```
IF TF! = True
   IF Unter_wasser! = True
     ?"Du bist schon unten!"
   ELSE
     Unter_wasser! = True : © Raumau
   ENDIF
 ELSE
 ?"Du tauchst ab, aber nach einigen
 Zügen geht dir die Luft aus, und du
 mußt wieder auftauchen."
 ENDIF
ELSE
©UNSINN
ENDIF
IF Right $(BE$, Länge) = "auftauchen"
  IF Beschreibung $(R, 2) = "Meer"
    IF Unterwasser! = True
      Unterwasser! = 0
    ELSE
      ?"Du bist schon oben, Tranuse!"
    ENDIF
  ELSE
    ©UNSINN
  ENDIF
IF BE$ = "Schreien"
   ?"AAAAAAAARGH!!!"
ENDIF
IF BE$ = "Lachen"
   ?"Huahuahua!"
ENDIF
IF BE$ = "Weinen"
 ?"Schluchz! Schniff!"
ENDIF
```

IF OO(1)=1 THEN ?"Mit einem schaurigen Gebrüll stürzt sich der Troll ~~wirft sich~~ über dich. Er ist dir an Kraft bei weitem überlegen und zerknackt dir mühelos das Genick..";@TOD:
ENDIF
IF GF(3)=1
IF OO(4)=98
?"Der Fisch umschwimmt die Blüte und beäugt sie mißtrauisch. Plötzlich schießt er ~~zur~~ vor und schnappt sie. Du starrst ihn ~~[illegible]~~ fasziniert an: Sein Bauch glüht in einem flackernden Rot auf. Er zuckt krampfhaft mit der Schwanzflosse und zerfällt zu Fischmehl, das langsam zu Boden sinkt. Vor Erleichterung stößt du einen tiefen Seufzer aus. Auf einmal erblickst Du vor Dir einen weißen Schimmer. Er geht von einem kleinen, blanken Ei aus, das zwischen dem Fischmehl liegt.";OO(4)=-2:GF(3)=-1:EV!=TRUE
ELSE
?"Der Fisch umschwimmt dich in immer enger werdenden Kreisen. Er beißt sich in deinem Bein fest. Durch das Blut angelockt, schießen

zu Anuef ↓

?,"Das Sumpfwesen umschlingt dich mit seinen glitschigen Armen und zieht dich ins Moor, wo du elendiglich ersäufst,",@Tod

Endif

zu Prüf:

IF GF(2) = 1

IF OO(2) = -1 AND OO(8) = -2

OO(2) = -2 : GF(2) = -1

?,"Der Geist erscheint. Wutentbrannt legter die Flinte an und schießt auf das Monster, mit lautem Getöse eseplodiert das Schießeisen. Splitter fliegen umher. Das Monster sinkt mit schmerzverzerrter Miene ins Moor. Glücklich über deine Rettung, bedankst Du dich beim Geist. "Gern geschehen", damit verschwindet er."

ELSE

~~Hunderte~~ Tausende von kleinen, silbernen Blitzen auf dich zu. Die Fischschwärme lassen nicht viel von dir übrig..." :@TOD

ENDIF

Gefahrenbeschreibung

GB$(1,1)="Da du dich jedoch für die Klauenabdrücke interessierst, folgst du ihrer Spur. Mit einem Mal weht dir heißer, fauliger Atem entgegen. Du hebst den Blick und ein Troll mit langem, verfilztem Fell und ~~Mit~~ verzerrter Fratze wankt auf dich zu. Er beobachtet dich lauernd aus halbgeschlossenen, tückischen Augen."

GB$(1,2)="Der massige Körper des Trolls liegt hier auf dem Boden. Vorsichtig steigst du über ihn ~~hin~~ hinweg."

GB$(2,1)="Du bemerkst eine heftige Bewegung des Schilfs. Die Schilfwand spaltet sich und ein Wesen tritt heraus, dessen gräuliche Erscheinung zu beschreiben der Computer sich sträubt. Grünen Schleim sabbernd ~~schwankt~~ schwabbelt es auf dich zu."

GB$(2,2)=""

GB$(3,1)="Aus diesem ~~Tisch~~ Riff saust dir ein etwa meterlanger, silbrig glänzender Fisch entgegen.

In seinem Maul blinken Reihen von dreieckigen Zähnen."

GB$(3,2)= „Halb im Sand vergraben, liegt hier ein weiß blinkendes, kleines Ei."

Procedure HILFE:

```
IF OO(8)=-2 OR OO(8)=-3
  IF OO(8)=-3
    ?"Der Geist bleibt unsichtbar. Du hörst nur
    ein beleidigtes, Hmmpff'."
  ENDIF
  IF OO(8)=-2
    IF HZ=3
    ?"Der Geist erscheint vor dir in einer Wolke.
    ?"Der Geist erscheint und zuckt mit den
    Schultern. „Ich weiß leider keinen Rat mehr."
  ELSE
    INC HZ:?"Der Geist erscheint in einer Wolke."
    IF R=98 AND EV!=true
    ?"'Ei'? Das hab ich doch irgendwann
    schon mal gehört?" ELSE
    IF Beschreibung$(R,2)= „Strand" AND OO(10)=85
    AND R<>85
    ?"Das Meer treibt viels an..." ELSE
    IF Beschreibungs$(R,2)= „Schlucht" AND
    AND OO(3)=49 AND R<>49
    ?"Es ist etwas in der Nähe, mit dem du vielleicht
    dein Glück machen könntest..." ELSE
```

```
IF R=36 AND(OO(2)=36 OR OO(2)=0)
?"'Eine Flinte ist eine gefährliche Waffe...'"
~~ENDIF~~ ELSE
IF R=38
?"'Tödliche Gefahr lauert in der Höhle...'": ELSE
IF Beschreibung $(R,2)="Höhle" AND TF!=false
~~AND R<>32~~
?"'Höhlen bergen gefährliche Fallen ebenso
  wie zauberische Orte und unschätzbare Hilfen...'"
ELSE
  ? ZH$(1+Random(5))
  ZH$(1)="'Vielleicht findest du in der Höhle
  einen nützlichen Gegenstand?!'"
  ZH$(2)="'Du solltest dir gerade jetzt mehr
  Mühe geben!'"
  ZH$(3)="'Ich habe jetzt keine Zeit für dich!
  Wir feiern in Schottland ein Familienfest!'"
  ZH$(4)="'Selbst Geister wissen nicht immer
  Rat!'"
  ZH$(5)="'Du langweilst mich mit deiner
  ewigen Fragerei!' Und er gähnt herzhaft."
ENDIF
?"Hiermit verschwindet er."
Return
```

Procedure Zufalls-Anhängsel:
Zufall% = 1+RANDOM(10)

1: Meer NOT Baumhaus, „Ein ~~Fuchs~~ kleines, schwarz-weißes Kaninchen hoppelt auf deinem Weg vorüber."

2: Moor NOT Meer, „Leises Tappen von Füßen dringt an dein Ohr."

3: Wiese OR WALD, „Aus dem hohen Gras lugen zwei lange, schwarze Ohrlein hervor, die sofort wieder verschwinden."

4: Höhle NOT Meer NOT Höhlenquelle, „Ein plötzlicher Donnerschlag läßt dich zusammenfahren, schon entlädt sich über dir ein prasselnder Gewitterguß."

5: OO%(10)=-2 AND (Meer NOT Höhle NOT Baumhaus) NOT Höhlenquelle, „Ein plötzlicher Windstoß weht dir die Kappe vom Kopf.": OO%(10)=R

6: Meer AND (NOT Unterwasser), „Eine Möwe kreist unablässig kreischend über deinem Kopf."

7: Meer AND Unterwasser, „Bunte Fischschwärme ziehen ruhig vorbei."

8: Wiese „Ein Schmetterling setzt sich auf deine Hand und breitet seine Flügel in der Sonne aus. Dann flattert er wieder davon."

9: Wald AN%=0: FOR I%=1 TO 200: AN%=1+RANDOM(11)
EXIT IF OO%(AN%)>0 AND <>R%: AN%=0: NEXT I%
IF AN%<>0 TOO%(AN%)=R: ? "EIN Eingeborener stürzt auf dich zu, murmelt etwas Unverständliches, legt etwas auf den Boden und verschwindet im Unterholz. Du betrachtest das Geschenk, ";OA$(AN%);" ";OW$(AN%);"."

10: Höhle AND(NOT Höhlenquelle), „Eine Ratte huscht quiekend an deinen Füßen vorbei."

Proc ~~Klarigkeiten~~_3: (Nur nach ausgeführtem Befehl)

INC BZ%

IF BZ% = 110

?" Du hörst ein entfernes Grollen. Auf einmal schwankt der Boden unter dir."; ~~Ein Blo~~

IF Beschreibung $(R%,2) = „Meer"

?" Eine Riesenwelle wirft dich aufs Land."; ENDIF

?" Ein klaffender ~~Abgrun~~ Abgrund tut sich vor dir auf. Wasser strudelt um deine Füße."; IF Beschreibung $(R%,2) = „Höhle, Höhlenquelle"

?" Ein Knacken läßt dich aufblicken. Ein zentimeterbreiter Riß läuft über die Decke. Tonnenschwere Felsbrocken ~~Wasser~~ ersticken deinen Schrei. ~~Mit~~ ": @Tod ; ENDIF

~~IF~~ IF Beschreibung $(R%,2) = „Baumhaus"

?" Du kannst dich nicht mehr halten und stürzt mit einem Aufschrei hinab."; ENDIF

?"

Routine Brief:

```
IF Beschreibung$(R,2)<>"Meer"
  Unterwasser!=0
Endif
IF R=65 THEN
    IF OO(9)=0
      Z "Als die Ameisen die Figur auf
      deinem Schild wahrnehmen, flüchten
      sie von Panik ergriffen in ihren Bau.
      ~~Jetzt bemerkst du den blauen Hals
      einer Flasche, der aus dem Haufen
      ragt.~~"
    ELSE
      Z "Tausende von Killbramäsen
      überfluten dich. Glühende Nägel
      scheinen dir ins Fleisch getrieben zu
      werden, als sie dir Fleischstückchen
      aus dem Körper reißen. Nach
      einer halben Minute zeugt nur ein
      Skelett von dir." :© Tod
    ENDIF
ENDIF
IF Beschreibung$(R,2)<>"Schlucht"
  SZ=0
ELSE    IF OO(10)=<>-2
  INC SZ
  IF SZ=1 T Z "Du fühlst dich müde
  und ausgedört."
  IF SZ=2 T Z "Die Zunge liegt dir
  geschwollen im ausgetrockneten Mund.
  Du kannst dich nur noch taumelnd
  weiterschleppen."
  IF SZ=3 T Z "Du kannst nicht
  mehr und brichst zusammen. Langsam
  verliert du das Bewußtsein." :© Tod
RETURN
```

```
Proc Raumaus:
2, Beschreibung $(R,1)
 FOR L%=1TO11
  IF OO(L%)=R
N%=Random(4)+1
   1: Vor dir siehst du OA$(L%), OW$(L%),
   2: Du stößt auf   "
   3: Hier siehst du  "
   4: Du findest      ": @Zufalls-Anhängsel
Feldnum=0 IF R=13
          Feldnum=1

IFR=18
     Feldnum=2
IFR=98 AND Unterwasser!=True
     Feldnum=3
 IF Feldnum<>0
   IF  GF(Feldnum)=1
   2, gB$(Feldnummer,2)
  ELSE
   2, gB$(Feldnum,1):GF(Feldnum)=1
  Endif
 Endif
RETURN
```

~~AK Anfang: IF R=85 AND (Nach Norden) T INC AZ~~

1: Du kannst keinen Weg in die Schlucht finden.

2: Ein eventuell vorhandener Weg muß im Lauf der Zeit überwuchert worden sein.

3:

Im Gefahrenraum keine Flucht möglich ?????