



ADVENTURE GAMES ENTDECKT DIE STORY



DIE VULKANINSEL
Abenteuerbuch

A: →Legt Josés Plättchen auf das Feld unterhalb von 205.

Euer Auto (202) parkt am Schluchteingang (203). Noch hält das Wetter und ihr schaut euch auf dem kleinen Plateau um. Sonst sind um diese Zeit bereits die ersten Touristengruppen unterwegs. Heute hingegen spaziert eine einzelne Ziege umher (204) und ein Junge döst an einen Fels gelehnt, die Mütze weit ins Gesicht gezogen (205). Etwas dahinter steht eine Infotafel (201).

B: Nach einer guten halben Stunde kommst du endlich schwitzend im Dorf an. Wer auch immer die Infotafel verfasst hat, ist entweder topfit oder untertreibt gern.

Schnaufend siehst du dich um. Ein gewaltiger Baum überspannt einen Großteil des kleinen Dorfplatzes (101). Auf einem seiner Äste sitzt ein grüner Papagei (102). Im Hintergrund ist ein schmuckes Gebäude (103). Links vom Dorfplatz sitzt eine Händlerin mit ihrer Ware (104), rechts steht die kleine Dorfkirche (105).

→Lest ihr das erstmals, vergeht Zeit. Zieht die Zeitleiste um 1 Feld voran.

C: Nach einer Stunde kommst du hier an. Diesmal lag die Infotafel mit der Zeiteinschätzung besser. Weit oben ist eine Höhle (301). Links erkennst du einen schmalen Pfad (302), der zu einem Geröllhaufen führt. Ein Großteil des Schluchtgrundes steht knietief unter klarem Wasser (303). Rechts ist ein großer Fels, auf dem ein Feigenbaum wächst (304). Am hinteren Ende führt die Schlucht weiter (305).

→Lest ihr das erstmals, vergeht Zeit. Zieht die Zeitleiste um 1 Feld voran.

D: Der Abstieg dauert eine weitere Stunde. Für dich vergeht die Zeit jedoch wie im Flug. Bei deiner Ankunft genießt du die Aussicht: Geradeaus siehst du das tosende Meer (401). Links wächst ein Vulkanbeerenbusch am Felsen (402). Rechts führt der schmale Pfad weiter bergab (403). Er windet sich dabei um einen Felsbogen (404). Weit oben an der Schluchtkante fällt dir ein Leuchten auf (405).

→Lest ihr das erstmals, vergeht Zeit. Zieht die Zeitleiste um 1 Feld voran.

E: →Legt auf die drei Felder auf E folgende Plättchen: den Ast rechts unterhalb von 173, Manuel oberhalb von 175 und Teresa oberhalb von 176.

Der Sturm traf das Dorf hart. Eine Schlammlawine zerstörte Gonzalez' Haus (172) und ein großer Ast versperrt den Kircheneingang (173). Auf dem Platz unterm Baum (174) unterhält sich ein Mann (175) aufgeregt mit einer Polizistin (176). Links führt der Wanderweg zum Schluchteingang (171) hinunter.

F: Den Hang hinab geht es ins Unterdorf (501). Nach oben kommt zuerst ein buntes Haus mit Garten (502), dann ein einfaches Haus mit Tierkoppel (503). Das Steingebäude oben rechts hat eine große Aussichtsterrasse (504). Danach folgt ein Holzhaus mit hohem Zaun (505). Links führt ein Pfad weiter ins Gebirge (506).

G: Die Wanderung zum kleinen Hochplateau führt kontinuierlich bergauf. Links rauscht ein Gebirgsbach (601) neben einem steilen Pfad hinab zum Meer (604). Vor dir auf dem Weg steht ein Mann (602). Ihm gegenüber ist eine kleine Hütte mit mehreren Glühbirnen (603). Der Wanderweg führt entweder den Berg hinab (607) oder weiter in Richtung Vulkan (606). Rechts steht ein Steinmännchen (605).

H: Hier ist kein Durchkommen, weder zum Meer noch in die Schlucht. Durch den Sturm gab es mehrere schwere Geröll- und Schlammlawinen.

i: →Legt Ellies Plättchen auf das Feld oberhalb von 702.

Die Straße führt hinauf bis auf 2.000 Meter über dem Meer (701). Die Sicht auf den Vulkan (706) ist gigantisch. Links steht ein Radioteleskop (704). Rechts davon ist das Observatorium (705). Vor dessen Eingang steht eine Frau (702). Nur einem Marder scheint es hier nicht zu gefallen (703).

→Fahrt ihr erstmals nach i, verbraucht ihr Benzin. Legt ein X-Plättchen auf #53.

J: Wer Gizeh in Klein erwartet, ist von der Pyramide (805) etwas enttäuscht. Sie ist keine 20 Meter hoch, gestuft und auch der Eingang (804) ist wenig glamourös. Neben einem Andenkenstand (801) steht eine Touristenführerin (802). Außerdem liegen noch ein paar Zweige herum (803).

→Fahrt ihr erstmals nach J, verbraucht ihr Benzin. Legt ein X-Plättchen auf #53.

K: Beim Infostand (902) steht eine Übersichtstafel. Darauf siehst du das beliebte Papageiengehege (906), die actionreiche Wasserwelt (903) und das total unspannende Versorgungsgebäude (904).

→Lest einen der Einträge, um direkt dorthin zu gelangen.

Beim Häuschen steht ein verkleideter Zoowärter (905) mit einem Futtereimer (901). Unterm Dach der Hütte klemmt ein Luftballon (907).

→Fahrt ihr erstmals nach K, verbraucht ihr Benzin. Legt ein X-Plättchen auf #53.

L: Der Zentralplatz der kleinen Insel-Universität ist wie ausgestorben. So kann der Kater des Hausmeisters ungestört spielen (841). Auch ein Klavier (842) steht verlassen da. Geradeaus liegt der große Hörsaal (843). Rechts strömen um diese Zeit normalerweise Studenten in die Mensa (844), links geht es zur Bibliothek (845). Von hier aus seht ihr sogar Professor Abréus Büro (846).

→Fahrt ihr erstmals nach L, verbraucht ihr Benzin. Legt ein X-Plättchen auf #53.

M: Es ist bereits sehr spät, als ihr mitten im Nirgendwo auf dem verlassenen Campingplatz ankommt. Nur eine ferne Laterne beleuchtet dürftig das Areal. Bis auf einen Wohnwagen ist hier nichts (941). Durch die geöffnete Tür dringt Licht aus dem Inneren (942). Unter dem Vordach stehen mehrere Klappstühle (943).

N: Vom Observatorium aus habt ihr den perfekten Ausblick auf den Vulkanausbruch. Es sieht so aus, als ob die Lava nur aus dieser Seite des Bergs herausquillt. Dadurch ist es hier auf der Hochebene sehr hell. Die Leute in Puerto Montes sehen die Lava allerdings wohl erst, wenn sie schon gefährlich nah an der Stadt ist.

→Habt ihr Guy verfolgt, legt ein X-Plättchen auf 927. Dann: →827.

Seid ihr Ellies Hilferuf gefolgt, legt ein X-Plättchen auf 827. Dann: →927.

Ø: →Legt das Plättchen mit dem einzelnen Mönch nach oben auf das Feld oberhalb von 572. ← Euch läuft der Schweiß herunter, als ihr endlich da seid (571). Das Kloster liegt idyllisch unter euch (575), erhellt von den Sternen sowie eurer

Taschenlampe. Und allmählich auch vom rötlichen Leuchten der sich nähernden Lava. Es wird nicht mehr lange dauern, bis sie hier alles unter sich begräbt. Etwas vor euch seht ihr einige unfertige Mauern (574). Am Tor vor dem Kloster sitzt ein Mönch (572). Ein gepflasterter Weg führt weiter den Berg hinab (573). Am Fuße des Hangs macht ihr Puerto Montes aus (576). Im Hafen der Stadt liegt das hell erleuchtete Kreuzfahrtschiff.

→Legt je ein X-Plättchen auf die drei „Ø“-Felder auf #98. →571.

P: →Legt auf die drei Felder folgende Plättchen: die Nachtschwärmer links von 193, Terry oberhalb von 195 und Ben oberhalb von 196.

Heute sind in Puerto Montes alle Geschäfte und Einrichtungen rund um die Uhr wegen des Kreuzfahrtschiffs geöffnet. Einige Nachtschwärmer (193) stehen vor dem archäologischen Museum (194). Im Colegio Sancho Panza ist noch Licht (192). Geradeaus über den Marktplatz geht es zum Hafenviertel (191). Rechts stehen zwei Männer (195 und 196) und lassen niemanden in die Stadtvilla (197).

→Legt je ein X-Plättchen auf die drei „P“-Felder auf #98. Habt ihr #51 mit Kiki →585.

Q: Neben dir auf der rechten Seite ist das Teatro Cine Fuego (411). Etwas weiter die Hafensemole (415) entlang ragt das Riesenrad empor (412). Etwas entfernt liegt das Kreuzfahrtschiff vor Anker (413). Oben steht jemand von der Crew (414). Ein gutes Stück weiter draußen ragt eine kleine Insel aus dem Wasser (416).

→Legt je ein X-Plättchen auf die drei „Q“-Felder auf #98.

R: →Legt das Auto-Plättchen auf das Feld rechts von 792 und Bens Plättchen auf das Feld oberhalb von 794.

Aus einem dunklen Auto (792), steigt ein kräftiger Mann (794). Es gibt einen Minen-Fahrstuhl (791). Rechts davon befindet sich die Antriebseinheit für den Fahrstuhl (793). Hinter einem Zaun seht ihr das Verwaltungsgebäude (795).

→Lest ihr dies erstmals: →908.

S: →Habt ihr das Bootsplättchen, legt es auf das Feld neben 912.

Rechts parkt eine schwarze Limousine (917). Die Kneipe „Moriarty's“ hat noch geöffnet (915). Am Dock liegt der Fischkutter Ovin vor Anker (911). Daneben ist ein weiterer Anlegeplatz für kleinere Boote (912). Bei den Docks steht außerdem ein kleiner Lastkran (914). Ein schmaler Weg führt weiter in die Dunkelheit (913).

→In der Ferne seht ihr eine vorgelagerte Insel (916).

T: →Legt Gonzalez' Plättchen auf das Feld unterhalb von 997. →Stellt eure Spielfiguren auf T.

Ein Ruderboot dümpelt neben einer offenen Luke (991). Darin ist ein grober Lageplan des Kreuzfahrtschiffs aufgezeichnet! Von hier geht es links zu einem Maschinenraum (992) und rechts zu einem Laderaum (993). In der nächsten Ebene ist ein Casino (994). Darüber befinden sich der Spa- und Fitness-Bereich (996) sowie die 1. Klasse direkt unterm Deck (997). Oben auf dem Deck ist neben der Brücke ein schwarzer Kasten markiert (995).

→Legt auf 995, 996 und 997 jeweils ein X-Plättchen.

101: Um den Stamm des alten Baums hängt eine Tafel: *„Gepflanzt in Erinnerung an den Vulkanausbruch am 05.05.1883. Baum steht unter Naturschutz. Bitte nicht beschädigen.“* In der Krone hörst du mehrere Papageien krächzen.

102: Ein Papagei bäugt dich pfeifend von einem der Zweige aus. Aus dem Geäst hörst du weiteres Pfeifen. Die Vögel scheinen sich bestens zu unterhalten. Als du dich abwendest, hörst du ein gekrächztes: *„Fünf vor drei“*, gefolgt von einem rumpelnden Geräusch. Irritiert drehst du dich um und siehst den Vogel an. Der plustert sich auf, legt seinen Kopf schräg und meint: *„Polli hat Hunger!“*

103: Das Haus sieht teuer aus. Damit bildet es einen deutlichen Kontrast zum Rest des Dorfs. Auffällig sind die Stahlseile, die durch die Luft hinauf ins Oberdorf führen. Als du anklopfen willst, ruft die Händlerin: *„Da hast du Pech, heute ist niemand zu Hause.“* Dann fährt sie etwas leiser fort: *„Das Anwesen gehört Señora Gonzalez, einer bekannten Kunsthändlerin aus Puerto Montes. Die betagte Dame verbringt hier gelegentlich ein paar freie Tage und bleibt gern für sich. Sogar das Essen lässt sie sich per Seilzug vom Restaurant liefern! Gestern ist sie allerdings abgereist. Du kannst dir die Mühe also sparen ...“* Als sie sich wieder ihren Waren zuwendet, ruft die Händlerin wütend: *„Du gefiedertes Mistvieh ...“* und startet eine Schimpftirade gegen den Papagei, der auf eine ihrer Kisten gemacht hat. Vor lauter Gezeter überhörst du fast das Klirren und Scheppern aus dem Inneren des Hauses. Du schielst zur Händlerin, aber die flucht weiter aus voller Kehle und ist abgelenkt. Rasch presst du ein Ohr an die Tür und lauschst: gedämpfte, tapsende Geräusche, ein klappernder Laden, dann Stille. Hat vielleicht eine Katze etwas umgeworfen oder steckt mehr dahinter?

→Willst du die Sache auf sich beruhen lassen? →232. →Oder willst du dem Geräusch auf den Grund gehen? →332. Dann müsstest du allerdings irgendwie ins Haus ...

104: →Legt ein OK-Plättchen unter 104. Steht dort eine Spielfigur, ist die Händlerin abgelenkt. Steht niemand mehr bei 104, legt das Plättchen sofort in den Vorrat. Den großen Hut weit in den Nacken geschoben hat es sich die Händlerin auf ihrem Klappstuhl bequem gemacht. Bei ihr stehen einige Kisten mit Waren. Als du näherkommst, teilt sich ihr Gesicht in ein breites Lächeln: *„Komm ruhig näher! Na, was kann dir Francisca Gutes tun? Hast du Lust auf süßes Mandelnugat? Oder steht dir der Sinn eher nach luftgetrocknetem Rindfleisch? Vielleicht willst du auch die wunderschöne Aussicht mit einem Fernglas genießen?“*

→Legt für das Mandelnugat 1 Geldplättchen in die Schachtel und nimmt #14.

Legt für das Trockenfleisch 2 Geldplättchen in die Schachtel und nimmt #15.

Legt für das Fernglas 3 Geldplättchen in die Schachtel und nimmt #16.

→Du kannst auch mehrere Gegenstände kaufen, solange das Geld reicht.

105: Die Kirche ist weiß getüncht, um die Hitze abzuhalten. Heute ist das unnötig, denn der Himmel ist bedeckt und es weht ein frischer Wind. Die Uhr zeigt kurz nach neun. Neugierig gehst du auf den Eingang zu. Ein blinkendes Schild verkündet, dass die Kirche geöffnet ist. Daher trittst du ein und siehst dich um. Kurz darauf kommt ein

Mann in Mönchsrobe aus einer Tür weiter hinten im Raum. Er trägt einige Papiere und ist in Gedanken versunken. Als er dich bemerkt, lächelt er freundlich und sagt mit tiefer Stimme: „*Willkommen in unserer Kirche. Ich bin Pater Silvio. Derzeit bin ich mit den Vorbereitungen der Messe beschäftigt. Gern können wir uns aber später unterhalten!*“ Damit wendet er sich wieder seinen Papieren zu.

108: Durchs Fenster beobachtest du eine Gruppe, die an einem Fischerboot vorbeischlendert. Dann sind sie außer Sicht. Durch das schmierige Glas erkennst du gerade noch den Namen des Boots: Ovin.

109: Dein Atem wird immer langsamer und tiefer. Dann gehst du sicheren Schrittes hinab, im Rhythmus der sich brechenden Wellen. Völlig durchnässt kommst du am Strand an. Links und rechts von dir rollen riesige Wogen vorüber und donnern gegen die Felsen. Doch dort, wo du stehst, fließt dir das Wasser nur sanft über die Füße. „*Daran werde ich mich wohl nie gewöhnen. Dann sehen wir uns mal um ...*“ Nach einiger Zeit erkennst du Details im Nebel. Den Schatten des Anlegestegs, eine Felsnadel weiter draußen und da! Ein kleines Motorboot, keine hundert Meter vom Strand entfernt! Jetzt hat es etwas ins Wasser geworfen. „*Das sehe ich mir bei besserem Wetter an.*“

→Notiert euch Folgendes: Sobald #b3 ins Spiel kommt, legt ihr ein OK-Plättchen darauf. Zeit vergeht. Zieht die Zeitleiste um 1 Feld voran. Legt ein X-Plättchen auf 401.

110: „*Gruselgeschichten erinnern mich immer an ein finsternes Verlies, in dem man ohne Erinnerung aufwacht. Oh, was glitzert denn da?*“

→Besitzt jemand von euch Das Verlies, nehmt von dort #28. Legt ein X-Plättchen auf 795.

111: Der luxuriös ausgestattete Raum ist eine Mischung aus Wohn- und Studierzimmer. Seltsam, außer dem Eingang gibt es keine weiteren Türen ... Links reihen sich mehrere Holzregale mit Büchern aneinander (151). Neben dem Couchtisch liegt eine zerbrochene Skulptur (152) und an der hinteren Wand hängt ein Gemälde (153).

→Solange Francisca abgelenkt ist, kann auch jemand anders zu dir ins Haus. Wer bei Francisca steht, kann nicht ins Haus! Steht niemand bei Francisca, kann auch niemand mehr herein. →Ihr könnt das Haus jederzeit wieder verlassen. Tut ihr das: →581. Notiert euch das!

117: →Legt das Bootsplättchen auf das Feld neben 884 und das Plättchen mit dem einzelnen Mönch nach oben auf das Feld unterhalb von 886.

Während ihr euch der Insel nähert, seht ihr an einem Punkt immer wieder Lichter auftauchen und verschwinden. Neugierig steuert ihr dorthin. Da ist eine versteckte Bucht, die weit in die felsige Insel hineinragt. Schließlich kommt ihr am Strand an (884). Rechts steht ein Mann mit Kutte bei einer Gruppe mit Kindern (886). Weiter hinten sind einfache Behausungen zu sehen (885). Links führt ein schmaler Pfad ins Innere der Insel (883).

125: „*Erstaunlich! Der Feigenbaum wächst hier super, obwohl er eigentlich viel zu wenig Licht und Wasser hat. Das muss eine indigene Art sein, die sich auf bislang*

noch ungeklärte Weise extrem schnell auf die örtlichen Eigenheiten eingestellt hat.“ → Legt ein X-Plättchen auf 304.

127: Als du das Kabel vom Mast reißt, hörst du ein leises Knarzen von eurem Walkie-Talkie. *„Insel hier. Wir haben Besuch, bitten um Anweisungen!“* ... *„Hallo Vogel?“* ... *„Hallo?“* ... *„Mist, die Verbindung ist mal wieder abgebrochen ...“* Schnell ziehst du dich zurück und gehst zum Boot. *„Das wäre geschafft!“*
→Erhöht die Statusleiste um 1. →Legt ein X-Plättchen auf 883.

130: *„Endlich! Ich dachte schon, wir kommen hier nie mehr weg.“* *„Wo geht’s als Nächstes hin?“* *„Der Sprit reicht bis zum Observatorium (i) und zum Zoo (K). Uni und Pyramide sind leider zu weit weg.“*

→Legt #32 in die Schachtel und die Plättchen darauf in den Vorrat. →Legt Ortskarte i verdeckt oberhalb von G an und K verdeckt rechts von i. →Fahrt ihr erstmals zu einem dieser Orte, deckt ihr die entsprechende Ortskarte auf und lest den jeweiligen Eintrag. →Nehmt #53, legt sie neben #M3 und lest sie vor.

135: *„Cabrita! Geht’s dir gut?“* José umarmt die kleine Ziege überschwänglich. *„Bäh!“* Du denkst: *„Ich bin echt zu alt für diesen Zirkus ...“* *„Ich hab dich vermisst!“* *„Bäääh.“* *„Was?“* *„Bää-äh!“* José dreht sich zu dir um und meint mit kindlichem Ernst: *„Du, Cabrita sagt, dass die Frau, die nach Fisch riecht, was an der stinkenden blauen Kiste da drüben gemacht hat. Was meint sie damit?“* Dich beschleicht da ein Verdacht ...
→Stellt José’s Spielfigur zu 204.

137: Langsam schält sich eine kleine Insel aus dem Nebel. Ein Fischkutter bringt Güter, die ein Mönch entgegennimmt. Kinder springen herum, du hörst Gelächter.
→Legt #96 in die Schachtel.

145: *„Also los.“* Du kletterst vorsichtig hinauf, unterbrochen von unzähligen Verschnaufpausen, um dich zu sichern und die Route umzuplanen. Als du nur noch wenige Meter unterhalb des Höhleneingangs bist, hörst du ein Schaben und schnelle Schritte in der Höhle. Dann grollt Donner und es beginnt zu tröpfeln. Mit einem letzten Ruck ziehst du dich über die Kante und rollst in die Höhle.

→Legt #12 in die Schachtel und ein OK-Plättchen unter 301. Ab jetzt könnt ihr alle in die Höhle klettern. →Legt #a2 offen links oberhalb von Ortskarte C an. →Stelle deine Spielfigur auf #a2. →Viel Zeit vergeht. Zieht die Zeitleiste um 2 Felder voran. →222.

147: Wollt ihr die Insel nun endgültig verlassen? Falls ja, lest weiter.
„Die Insel war nicht das, was ich erwartet habe.“ *„Das kannst du laut sagen.“* *„Was machen wir jetzt?“* *„Na weiter natürlich! Gonzalez hat uns immer noch eine Menge zu erklären.“* *„Außerdem laufen Guy und Ben weiterhin frei herum.“* *„Und mit Abréu haben wir ebenfalls noch ein Hühnchen zu rupfen.“* Da knarzt euer Walkie-Talkie. Es rauscht stark: *„Ben ... Docks ... Paket ... Portion Bohnen ... Ende!“* Ihr seht euch an und dann hinüber zum Hafen. *„Das Kreuzfahrtschiff leuchtet wie ein Christbaum.“* *„Aber Ben ist bei den Docks. Also sollten wir dorthin.“* Damit rudert ihr los.
→Legt Ortskarte S offen rechts von #d2 an. →Stellt eure Spielfiguren auf S.
→Legt #d2 in die Schachtel sowie die Plättchen darauf in den Vorrat. →S.

148: „Nacho!“ Als du ins Haus willst, kniet sich José neben dem kleinen Hund nieder und knuddelt ihn. Der genießt die Aufmerksamkeit freudig bellend. Nach einigen Minuten dreht sich José zu dir um: „Du, Nacho sagt, ihr riecht alle echt stark nach der Insel. Das mag er! Und er will gern mit uns mit. Darf er? Bitte!“

→Stellt José's Spielfigur auf #b4. →Wollt ihr Nacho mitnehmen? Falls ja, legt sein Plättchen auf #51. →Achtung: Habt ihr bereits Kiki, könnt ihr nicht auch Nacho mitnehmen! →448.

149: Der Sturm gewinnt stetig an Stärke und der Lärm ist ohrenbetäubend. Dann kommt Regen hinzu. Er fällt so heftig, dass ihr schon auf Armeslänge fast nichts mehr erkennt. Wie durch ein Wunder schafft ihr es mit letzter Kraft und völlig durchnässt in die Höhle. Hier seid ihr vor Steinschlag und Regenmassen geschützt. An der Glut wärmt ihr euch fröstelnd auf. →444.

150: „Parken wir Gonzalez' Bande vorerst im Laderaum.“ „OK, ich halte Wache. Schaut ihr zu, dass ihr die Polizei auftreibt. Ewig bleiben sie sicher nicht friedlich da drin.“ Kurz darauf steht die gesamte Nachtschicht von Puerto Montes' Polizeistation vor dem Laderaum, bestehend aus: Kommissar Kowalski. „Also gut, Leute. Ihr habt Glück, dass Hauptkommissarin Kowalski heute Tagschicht hat. Ich habe ja ein Herz für Geschichtenerzähler. Dann lasst mal sehen, was ihr da habt ...“ Ihr öffnet die Tür. „McClane steh mir bei! Keine Bewegung! Das machen wir jetzt schön nach Vorschrift.“ Dann spricht er ins Walkie-Talkie: „Kowalski, bitte kommen!“ „... Mmmhlski wasnos?“ „Schatz, funk deinen Bruder bei der Küstenwache an! Studenten haben Gonzalez' Bande auf dem Kreuzfahrtschiff dingfest gemacht!“ Nach einigen Momenten meldet sich Hauptkommissarin Kowalski wieder: „Küstenwache ist unterwegs, Schatz. Und übrigens: Über den Vulkanausbruch reden wir noch!“

Etwa ein Jahr später trifft ihr euch wieder. „Lang nicht gesehen, was?“ „Ich brauchte einfach Abstand von der ganzen Sache.“ „Du hättest das Angebot der Polizei annehmen sollen, als Berater für sie zu arbeiten. Der Job ist superspannend und man erfährt so einiges. Etwa, dass der Zoo einen neuen Boss hat. Und was ist mit dir?“ „Ich hab Abreu im Knast besucht. Er wollte nicht reden. Teresa war dafür schnell bereit, mir weitere Infos zu beschaffen. Ich bin immer noch dabei, mich durch die Notizen zu wühlen. Mal sehen, was ich noch rausfinde.“ „Halt uns auf dem Laufenden. Übrigens, das war heute in meiner Post ...“ →369.

151: Zuerst fällt dir die hölzerne Rolle im Regal auf. Sie ist durch einen Schließmechanismus gesichert, der die Eingabe dreier Zahlen benötigt. Neben jedem Zahlenkreis ist ein Symbol abgebildet: Dreieck, Quadrat, Kreis. Dann schweift dein Blick über den Rest der kleinen Bibliothek. Hier stehen unter anderem Cervantes' *Don Quixote*, Nostradamus' *Prophezeiungen*, Sun Tzus *Kunst des Krieges*, sogar eine alte Ausgabe von Darwins *Über die Entstehung der Arten*. Darwins Buch liegt auf einem herausziehbaren Regal, auf dem ein großes, reich verziertes quadratisches Symbol zu sehen ist. Das Buch ist bei Kapitel ZWEI aufgeschlagen: *Abänderung im Naturzustand ...*
→Nehmt #20.

152: Der Couchtisch aus dunklem Holz ist kahl bis auf das große Wappen, das in seine Oberfläche eingelassen ist und einen stilisierten Papagei zeigt. Darauf stand wohl die Skulptur, die zerbrochen am Boden liegt. Aus ihrem Hals quillt Sand, der sich überall um den Couchtisch herum findet. Auf ihrem Sockel ist die Ziffer ACHT in einem Kreis abgebildet. Tierspuren führen von der Figur weg zum Fenster. Dort klappert einer der Läden leise im Wind. Du gehst in die Hocke, leerst die Skulptur komplett aus und fährst mit den Fingern durch den Sand. Darunter findest du ein Stück Tonpapier, auf dem ein Dreieck abgebildet ist. Die andere Hälfte fehlt. Ob sie gestohlen wurde?
→Nehmt #40.

153: Das Bild mit dem Titel „*Günstige Gelegenheiten*“ zeigt eine der Küste vorgelagerte Insel, kaum mehr als ein großer grauer Fels. Darauf sind einige schwarze und rote Sprenkel zu sehen. Beim Näherkommen erkennst du, dass es Personen sind, die Fackeln in Händen tragen. „*Wer würde freiwillig auf einer sturmumtosten Felsnadel ausharren? Und wieso?*“

155: Etwas macht KLICK! Erwartungsvoll drehst du an der Rolle ... die verschlossen bleibt. „*Nicht gut, gar nicht gut!*“ Als eine übel riechende schwarze Flüssigkeit aus dem Behälter sickert, ist dir klar: Das Ding taugt jetzt nur noch als Briefbeschwerer.
→Legt #20 in die Schachtel.

157: Gerade wendest du dich ab, da knarzt erneut euer Walkie-Talkie. „*Vogel an Insel. Habt ihr alles?*“ „*Ja, Señora. Vielen Dank für die Vorräte. Das hilft uns sehr!*“ „*Keine Ursache. Wir halten doch zusammen! Wegen des Ausbruchs seid ihr jetzt allerdings auf euch allein gestellt. Die nächste Fuhre wird auf sich warten lassen. Teilt es euch daher gut ein.*“ „*Machen wir. Und Sie geben gut auf sich Acht, ja?*“ „*Verstanden. Vogel aus.*“ Nachdenklich gehst du zurück zum Strand.
→Erhöht die Statusleiste um 1. →Legt ein X-Plättchen auf 883.

158: Kaum bist du fertig mit der Wühlerei, stürmt Nacho in die Ruine und fängt wie wild an zu buddeln. Er muss etwas riechen. Plötzlich jault er auf und ist verschwunden! Als du vorsichtig nachsiehst, entdeckst du das Loch, durch das er in den Keller geplumpst ist. Da läuft Nacho gerade munter herum und schließlich außer Sicht. Nach einigen Minuten der Stille rufst du besorgt: „*Nacho, hierher! Nacho?*“ Hinter dir ertönt ein freudiges „*Waff!*“ Vor Schreck setzt es dich auf den Hosenboden. Irgendwie hat es der kleine Racker geschafft, allein nach oben zu gelangen. Und er hat dabei auch ein großes Stöckchen mitgebracht. Du drehst daran und plötzlich fällt eine Schriftrolle heraus: „*Liber Canium!*“ Der Rest ist leider in einer dir unbekanntem Sprache verfasst. Gedankenverloren wirfst du die Hülle weg, der Nacho begeistert hinterherspringt. →Nehmt #69.

160: Wieder zurück im Gebüsch sieht José besorgt zu Manuel und flüstert: „*Papa!*“ Der wacht langsam auf und stöhnt. José hält ihm die Hand über den Mund: „*Pst! Wir sind die Polizei und verhaften die Bösen!*“ Manuel sieht fragend zu dir hinüber. Du nickst. „*Also habt ihr meine Nachricht bekommen?*“ „*Ja. Und jetzt verfolgen wir Gonzalez' Leute.*“ „*Seid vorsichtig!*“ →837.

161: →Legt ein OK-Plättchen oben links auf Ortskarte Q. →Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe Q und legt es auf 416.

162: „Dass du es bis hierher geschafft hast, überrascht mich nicht, Ayana. Immerhin warst du eine enorme Hilfe beim Verfeinern der Rezeptur. Allerdings durftest du als Teil des Experiments nicht wissen, dass ihr sie verabreicht bekommt. Aber du ... Einen Augenblick, da kommt jemand. Ich melde mich später wieder.“ KLICK. Als du das Telefon zurücklegst, aktiviert sich automatisch die Wahlwiederholung. →408.

164: Ben und Terry sind weg, die Luft ist rein und du stehst endlich vor der Tür. Eine kleine Plakette verkündet: „Villa Gonzalez“.
→Nehmt #e2 und legt sie offen rechts von Ortskarte P an. →Stelle deine Spielfigur auf #e2: →264.

167: „Schön vorsichtig ...“ →Nehmt #88 und lest sie vor.

171: Hier beginnt der Fußweg zum Schluchteingang.
→Legt Ortskarte A offen unterhalb von Ortskarte E an, falls sie nicht bereits ausliegt. Das gilt auch, wenn A in der Schachtel liegt! →Legt #27 verdeckt rechts neben Ortskarte A. →Geht ihr erstmals nach dem Sturm zu Ortskarte A, nehmt #27, legt sie offen neben #M2 und lest sie vor.

172: Gestern stand hier Gonzalez' Haus, heute ist es nur noch eine Ruine. Eine Schlammlawine riss alles bis auf die Grundmauern fort, inklusive Seilzug. Du siehst nun auch einen Geheimgang, der zum Rest des Gebäudes führte. Aus dem Schutt ragen nur noch kaputte Stromkabel und Rohre. Beim Suchen findest du aber etwas.
→Nehmt #41. →Wenn ihr #51 mit Nacho habt: →158.

173: „Seltsam, die Uhr muss falsch gehen. Sie zeigt fünf vor drei. Dabei ist es doch früher Vormittag ...“ Wegen des Unwetters ist das Schild neben dem Eingang dunkel und ein gewaltiger Ast wurde vor die Kirche geschleudert. Dort versperrt er nun das Hauptportal. „Den Brocken kriegt man nicht ohne Hilfswerkzeug weg ... Vielleicht gibt's ja einen Seiteneingang?“ Tatsächlich, als du um das Gebäude herumgehst, stehst du vor einer kleinen Tür.
→Willst du anklopfen? →273. →Oder willst du heimlich eintreten? →373.

174: Da hat der Blitz eingeschlagen und ein großer Ast fehlt. Zum Glück hat es wie aus Eimern gegossen, sodass sich kein Feuer ausbreiten konnte. Von den Papageien, die gestern noch gemütlich in der Krone saßen, fehlt allerdings jede Spur.

175: Ein Mann mit Zigarette im Mund und unzähligen Kippenstummeln zu seinen Füßen redet aufgeregt auf die Polizistin ein. „Warum willst du mir nicht glauben, Teresa? Ihm ist bestimmt etwas passiert! Unternimm endlich etwas!“ Die Polizistin entgegnet: „Ruhig, Manuel! Ich tu doch, was ich kann. Aber allein die Umgebung zu durchkämmen dauert nun mal.“ „Dann ruf gefälligst Verstärkung! Sonst setzt ihr doch auch Himmel und Hölle in Bewegung!“ „Mensch, Manuel ...“ Sie atmet tief durch: „Wie oft muss ich's dir sagen: Die einzige Straße hierher ist von Schlammlawinen verschüttet. Wir sind derzeit auf uns allein gestellt. Also REISS DICH ZUSAMMEN!“

Die Antwort schmeckt Manuel nicht. Doch bevor er zu einer Erwiderung ansetzt, entdeckt er dich: „*He du! Bitte, hilf uns! Mein Sohn José ist seit dem Unwetter verschwunden und auch nicht bei Cabrita unten. Ihm ist bestimmt etwas zugestoßen!*“
→Nehmt #33, falls ihr sie nicht bereits habt, legt sie neben #M2 und lest sie vor. →Legt Ortskarte F verdeckt oberhalb von Ortskarte E an, falls sie nicht bereits ausliegt. Ab jetzt könnt ihr jederzeit ins Oberdorf, wenn ihr wollt. →Tut ihr dies erstmals: →F.

176: „*Das Unwetter hat uns allen zugesetzt. Auch der einzige Zufahrtsweg wurde verschüttet. Am schlimmsten ist, dass Manuels kleiner Sohn José verschwunden ist. Wir machen uns alle Sorgen. Aber Manuel bringt mich langsam zur Weißglut! Bitte unterstütze uns bei der Suche. Wir können jede Hilfe gebrauchen.*“ Manuel mischt sich ein: „*Teresa, das ist dein ERSTER vernünftiger Vorschlag heute!*“ Mit Mühe hält sie sich zurück: „*Ob du’s mir jetzt glaubst oder nicht, auch ich mache mir Sorgen um José.*“ Dann meint sie zu dir: „*Also: Am Schluchteingang ist er nicht. Und in die Schlucht selbst traut er sich nicht. Wahrscheinlich ist er irgendwo im Dorf oder weiter oben in den Bergen. Wenn ihr ihn findet, bringt ihn bitte direkt zu Manuel!*“ Beim Sprechen ist sie einige Schritte von ihm weggegangen, wendet ihm nun den Rücken zu und sagt leise: „*Abréu schickst euch, richtig? Passt gut auf, wem ihr was erzählt. Die Schmuggler haben hier vermutlich Helfer.*“ Manuel ruft von hinten: „*He, José findet sich nicht von allein!*“ Genervt fährt sie ihn an: „*Lass mich gefälligst meine Arbeit machen und kümmer dich um deine.*“ An dich gewandt spricht sie wieder leiser: „*Damit weißt du alles. Wenn du Fragen zu etwas hast oder wenn dir etwas Ungeöhnliches auffällt, kannst du dich jederzeit gern an mich wenden.*“ Damit geht sie wieder zurück zu Manuel, der in Kreisen durch seine Zigarettenstummel marschiert.
→Nehmt #33, falls ihr sie nicht bereits habt, und #38. Legt beide neben #M2 und lest sie vor. →Legt Ortskarte F verdeckt oberhalb von Ortskarte E an, falls sie nicht bereits ausliegt. Ab jetzt könnt ihr jederzeit ins Oberdorf, wenn ihr wollt. →Tut ihr dies erstmals: →F.

177: Du gleitest durchs Wasser, als ob du auf einem Boot unterwegs wärst. Dann gelangst du zu einer felsigen Insel. Dort gibt es auf der dem Land abgewandten Seite eine kleine Höhle, in der einige Menschen Schutz suchen. Du siehst auch mehrere Kisten und hörst Papageien krächzen. Damit verblasst die Vision. Mit der Stirn an eine kalte Mauer gelehnt, wachst du auf. →161.

187: „*Tut mir leid, Pater. Das kaufe ich Ihnen nicht ab. Ofelia, Guy, Ben und Terry sind keine Botschafter der Selbstlosigkeit. Sie schrecken nicht vor Gewalt und Schlimmerem zurück. Ich bezweifle, dass Gonzalez davon nichts weiß. Selbst wenn, verdient sie sich eine goldene Nase bei der ganzen Sache. Nicht jeder Zweck heiligt die Mittel.*“
„*Nun denn. Ich stehe zu meinem Wort.*“ Mürrisch begleitet er dich zu eurem Boot.
→Nehmt das Mönchsplättchen und legt es neben #M4.

188: Endlich ist der Kircheneingang frei! Im Inneren werkelt Pater Silvio. Als er dich sieht, lächelt er breit: „*Vielen Dank noch einmal!*“ Er zögert kurz und meint dann: „*Darf ich dich um einen weiteren Gefallen bitten? Oben in den Bergen wohnt Grimaldo. Er ist etwas eigen, aber harmlos. Würdest du ihm bitte das hier bringen?*“

Er überreicht dir ein kleines Päckchen. *„Sehr gut! Und nun entschuldigt mich. Ich habe noch einen dringenden Besuch zu machen.“* Damit wendet er sich ab.

→Nehmt #34. →Legt X-Plättchen auf 173 und 753, falls #b1 ausliegt.

191: *„Sind wir hier denn schon fertig?“ „Im Hafenviertel gibt's doch auch Leute, die wir warnen müssen!“*

→Wenn du jetzt ins Hafenviertel willst: →798.

192: Das Plakat neben der Tür besagt, dass die noble Privatschule Colegio Sancho Panza heute einen Informationsabend veranstaltet.

→Wenn ihr #51 habt: →998. →Andernfalls lest hier weiter.

Als du eintrittst, spricht dich ein gut gekleideter Mann freundlich an: *„Guten Abend und willkommen in unserer Schule! Vielen Dank für Ihr Interesse. Bei uns erhalten Ihre Kinder die beste Ausbildung für eine erfolgreiche und sichere Zukunft.“* *„Sicherheit ist das Stichwort! Genau deswegen bin ich hier.“* Das erwischt ihn auf dem falschen Fuß. *„Und wie kann ich Ihnen helfen?“* *„Machen Sie eine Feuerübung!“* *„Wie meinen?“* *„Damit alle sicher sind, müssen Sie JETZT raus! Der Vulkan ist ausgebrochen und die Lava nur noch wenige Minuten entfernt. Na los!“* Er sieht dich für einen Moment abschätzend an. Dann drückt er einen Knopf und spricht schnell in einen Hörer: *„Alle Lehrer SOFORT die GEPLANTE Feuerübung durchführen.“* In kürzester Zeit sind alle draußen und marschieren flott zum Hafen.

→Nehmt das Schüler-Plättchen und legt es neben #M5. →Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe P und legt es auf 194.

193: Fünf Leute stehen gut gelaunt vor dem Museum. *„Beeindruckend, was die alles unter Lava gefunden haben!“* Eine Frau aus der Gruppe meint: *„Puh! Hier draußen ist es ja noch heißer als im Museum! Lasst uns ins Moriarty's auf einen Drink.“* Dann bemerkt sie dich und deinen gehetzten Gesichtsausdruck. *„Ist alles ok?“* *„Absolut nicht. Der Vulkan ist ausgebrochen und die Lava fließt gerade den Berg runter. Wenn ihr nicht als Museumsexponat enden wollt, nehmt die Beine in die Hand!“* Die Gruppe scheint noch unentschlossen und so setzt du nach: *„Seht ihr das orange Leuchten oberhalb der Stadt? Da stand bis vor Kurzem noch das Kloster. Die haben auch gezögert ...“* Das sitzt und die Truppe verschwindet zügig in Richtung Hafenviertel.

→Nehmt das Nachtschwärmer-Plättchen und legt es neben #M5.

194: Gemeinsam mit Professor Abréu habt ihr das Museum schon häufiger besucht. Hier ist das gesammelte kulturelle Erbe der Insel ausgestellt. Im Original. Jedes Exponat ist daher einzigartig und unersetzlich. Und der Vulkan wird sich sehr bald nehmen, was er vor rund 100 Jahren schon einmal begrub. *„Wenn, ja wenn ich nicht doch das eine oder andere vor der Lava rette. Aber das wird Zeit kosten ...“*

→Wenn du versuchen willst, die wertvollsten Dinge zu retten: →898.

195: Der Bärtige meint zu seinem Kollegen: *„He Terry, da kommt wieder jemand.“* *„Das seh ich selber. Lass ihn mir. Den werd ich abfrühstücken.“* *„Reiz mich nicht, Spargel. Ich hab Unterzucker.“* Als du noch ein paar Schritte von Terry entfernt bist, schnauzt er dich an: *„Stehenbleiben! Die Villa gehört Señora Gonzalez. Und du bist*

weder Gonzalez noch hast du eine Einladung. Also umdrehen und Abflug!“ „Aber der Vulkan ist ausgebrochen und ein Lavaström ist hierher unterwegs.“ „Hörst du das, Dicker? Der Vulkan guckt vorbei. Denkst du, man will uns verhöhnenpipeln?“ „Nenn mich nicht dick! Ich hab eh schon Kohldampf.“

196: Der Blonde stupst dem Bärtigen in die Rippen: „Wach auf, Ben. Kundschaft! Endlich ist mal was los und wir ...“ Mit lautem Gähnen unterbricht ihn Ben: „Du sabbelst zu viel, wenn du nüchtern bist, Terry. Kau mir bloß nicht das Ohr ab.“ Zu dir meint er: „Wer stört?“ „Äh ...“ „Dachte ich mir.“ „Mutti hat dir doch das Denken verboten, Ben. Das ist ungesund.“ „Schnauze, Terry! Und du: Abmarsch!“

197: →Sind beide Plättchen über 195 und 196 weg: →164. →Andernfalls lest hier weiter. Der Blonde raunzt dich an: „He, Locke, schön weitergehen. Sonst gibt's nen Satz Ohrwärmer. Klar?“ Der Bärtige sieht genervt von seinem Kollegen zu dir: „Hast du Bohnen in den Ohren? Wiedersehen! Aber lass dir Zeit ...“ Mit denen legst du dich besser nicht an. Wie lockst du die bloß weg?

198: →Wenn ihr #91 habt: →598. →Andernfalls lest hier weiter. Aus dem Kräutergarten bricht ein Wasserschwall hervor und stemmt sich gegen die Lava. Du nutzt den Augenblick und schnappst dir den interessant leuchtenden Pilz, den dir das Wasser vor die Füße schwemmt. →Nehmt #91. →698.

201: Die Tafel zeigt eine Karte der Schlucht. Du stehst bei: „Sie befinden sich hier“. Ein Dorf liegt 15 Gehminuten bergauf in südöstlicher Richtung. In der anderen Richtung geht es in zwei Stunden die Schlucht hinab bis zum Meer. Der Wanderverein empfiehlt festes Schuhwerk, genügend Trinkwasser und warnt vor dem Betreten bei Sturm. Übrigens: „Das Füttern von Tieren ist UNTERSAGT!!!“

→Legt Ortskarte B verdeckt oberhalb von Ortskarte A an. Ab jetzt könnt ihr jederzeit ins Dorf. →Tut ihr dies erstmals: →B.

202: Die Kiste ist zwar klapprig, hat euch aber erneut sicher ans Ziel gebracht. Du schnappst dir Seil und Klettergurt aus dem Kofferraum und euren Notgroschen aus dem Handschuhfach. →Nehmt #10 und #11 sowie die 4 Geldplättchen.

203: Am Schluchteingang steht ein großer Kaktus. Normalerweise füttern ihn entweder die Papageien, Ziegen oder Touristen kahl. Derzeit findet sich darauf jedoch eine einzelne reife Kaktusfeige. Sie so zu essen wäre aber eine ziemlich stachelige Angelegenheit. Daneben ist der Schluchteingang mit Absperrband blockiert. „Damit hat sich die Polizei ja nicht allzu viel Mühe gegeben!“

→Nehmt #13. →Liegt bei 203 ein OK-Plättchen? Falls ja, könnt ihr zu Ortskarte C. →Andernfalls lest hier weiter.

Als du übers Absperrband steigen willst, ruft der Junge: „He! Du darfst da nicht durch.“

204: Die junge Ziege ignoriert dich und kaut langsam auf etwas undefinierbarem. Ihre ganze Aufmerksamkeit gilt dem Kaktus.

205: Ein Junge döst an einen Stein gelehnt.

→Liegt bei 203 ein OK-Plättchen, endet dein Zug hier. →Andernfalls lest hier weiter.

Du gehst vor dem Jungen in die Hocke. Unter der großen Mütze ertönt eine kindliche Stimme: „Was willst du?“ „Guten Morgen! Du bist ja schon früh unterwegs. Wie heißt du denn?“ „José. Und du?“ Du nennst ihm deinen Namen und er nickt. „Bist du etwa ganz allein hier?“ „Nee, Cabrita ist ja da“, damit zeigt José auf die Ziege. „Mein Papa arbeitet in der Nähe vom Dorf.“ Schmunzelnd fragst du: „Und was macht ihr zwei hier, Cabrita und du?“ Er wird lebhafter. „Gestern hab ich gesehen, dass jemand in die Schlucht gegangen ist. Dabei hat Teresa das doch verboten! Sie ist nämlich bei der Polizei, weißt du? Und jetzt passen wir auf, dass niemand mehr in die Schlucht geht!“ „Das ist ja eine wichtige Aufgabe!“ Du siehst dich verschwörerisch um: „Hör mal, wir haben einen geheimen Auftrag.“ Neugierig schaut dich José an: „Was denn?“ „Wir sollen für die Universität die Schlucht untersuchen.“ „Ist die Uni-Wersi-Täd sowas wie die Polizei?“ „Jaaa, so ähnlich. Weißt du was? Wenn du uns durchlässt, kriegst du sogar eine Belohnung!“ Das sitzt. José blickt dich fasziniert an und meint: „Ui! Ich hätte gern was Süßes von Francisca oben im Dorf, bitte. Dann lass ich euch in die Schlucht.“

208: „Gratis Zutritt zu einer frisch geöffneten Pyramiden-Kammer? Ich bin dabei!“ Der Übergang vom Sonnenlicht ins Halbdunkel der Kammer ist für deine Augen erst einmal zu viel. So gut wie blind tastest du herum, bis du einen Hebel findest. Das muss der Lichtschalter sein! Während du daran ziehst, ruft Helena noch: „Und fass bloß nichts an!“ Doch da rumpelt es schon und der Eingang schließt sich!
→Nehmt #c2 und legt sie offen links neben Ortskarte J. →Stelle deine Spielfigur auf #c2.
→435.

209: Ein Schatten rauscht über dir durch die Luft. Schnell machst du ein Zeichen gegen das Böse. Erst als du ganz sicher bist, dass dich die Dunkelheit heute doch nicht verschlingen wird, atmest du erleichtert auf. „Dem bin ich gerade noch mal entkommen!“ Dann suchst du weiter oben in der Schlucht nach einer sinnvollen und vor allem sicheren Beschäftigung.
→Zeit vergeht. Zieht die Zeitleiste um 1 Feld voran. →Legt ein X-Plättchen auf 401.

210: Du gehst eine morsche Treppe runter und leuchtest hoch. „Igit, was ist das?“
→Besitzt jemand von euch Die Monochrome AG, nehmt von dort #89. →Legt ein X-Plättchen auf 795.

215: „Was für ein seltsames Symbol.“ Dann hörst du erneut etwas. Unterhalb der Kiste sind Geräusche. Darunter muss jemand sein! Du drückst und zerrst, aber die Kiste rührt sich nicht vom Fleck. Ob sie sich irgendwie doch verschieben lässt? → Wenn ihr #51 mit Nacho habt: →961.

216: Der Keller ist gründlich aufgeräumt. Fast alle Schränke sind offen und leer geräumt, bis auf einen. In dessen Schloss steckt ein abgebrochener Schlüssel.

217: In der Villa wurden systematisch alle Wertgegenstände entfernt. Wer auch immer das war, ging dabei wohl in großer Hast und wenig zimperlich vor. Schränke sind umgekippt, Schubladen ausgeleert, überall liegen Sachen verstreut. Beim Hinausgehen fallen dir noch ein paar abgetragene Bandagen und eine Krücke auf.

222: Ein Blitz erhellt die Szenerie und du machst in der geräumigen Höhle nahe bei dir eine Feuerstelle aus (351). Dann wandert dein Blick zur Höhlenmalerei an der Wand (352) und verharrt schließlich auf einer blauen Feder (353).

225: „Bei den Ureinwohnern bedeutete diese Zeichnung, dass Unheil naht. Ob da jemand mit etwas Übernatürlichem herumgespielt hat?“ Du konzentrierst dich. „Nein, ich spüre hier gar keine Schwingungen ...“ →Legt ein X-Plättchen auf 304.

226: „Also gut, Pater. Ich lasse Sie bei den Leuten. Aber denken Sie über die Wahl Ihrer Mittel nach. Ofelia hätte fast jemanden erschossen. Auch bei Guy, Ben und Terry lasse ich keine Milde walten. Die scheuen vor Gewaltanwendung ebenfalls nicht zurück.“ „Was ist mit Gonzalez?“ „Das entscheiden wir, wenn es so weit ist.“ →Legt ein X-Plättchen auf 886.

232: „Hier gibt's bestimmt noch was Anderes zum Untersuchen ...“

235: →Ersetzt Ortskarte i durch Ortskarte N. →Stellt eure Spielfiguren auf N. →Damit endet Kapitel 3. →Für folgende Abenteuerkarten in eurem Besitz gibt es Punkte: Je 1 Punkt für #60, #62, #65, #68 und #72. Je 2 Punkte für #67 und #69 und je 3 Punkte für #74 und #81. Liegt #c1 aus, erhaltet ihr 1 Punkt. Besitzt ihr #28, zieht ihr 1 Punkt ab! →Legt außer N alle anderen ausliegenden Orte (große und kleine Karten) und sämtliche Plättchen darauf sowie #M3, #53, #57, #62, #65 und #67 in die Schachtel.

→Ihr könnt das Spiel hier unterbrechen oder speichern. →Falls ihr speichert, notiert euch, dass es beim nächsten Mal bei Eintrag N weitergeht!

→Wollt ihr das Spiel hingegen fortsetzen →N.←

236: Mit dem Boot wart ihr schon auf der kleinen Insel.

237: Lava flutet ein Museum. Die wertvollsten Exponate sind in einem Mülleimer. Eine einzelne Statue wartet am Meeresgrund darauf, das Feuer zu sehen. →Legt #96 in die Schachtel.

238: Ihr kommt auf einem steilen Grat heraus (551). Ein kleiner Pfad führt stets am Grat entlang. Links fällt das Gelände fast senkrecht ab. Bergauf gerät der Weg nach ein paar Kehren außer Sicht (552). Bergab führt er wohl bis zum Meer (553).

241: →Die Tafel hat den Sturm unbeschadet überstanden. Legt Ortskarte C verdeckt links von Ortskarte A, falls sie nicht bereits ausliegt, auch, wenn sie in der Schachtel liegt. Ab jetzt könnt ihr jederzeit in die Schlucht, wenn ihr wollt.

242: Als du die Tür anfässt, bekommst du einen Stromschlag. Die Karosserie war elektrisch geladen! Dir wird schwarz vor Augen. Als du wieder zu dir kommst, ist es Nacht und es heult ein fürchterlicher Sturm. Vor lauter Regen erkennst du fast nichts außer einem Schatten.

→Bist du ...: Ayana: →745. Cataysa: →445. Jerome: →545. Sato: →645.

243: Neben dem vom Sturm zerzausten Kaktus geht es in die Schlucht.

244: „Das ist wohl dein Lieblingsplatz ...“ Cabrita schaut zu dir auf und kaut dabei gemütlich weiter auf einem Stück Kaktus herum.

245: „Nada. Warte, vielleicht ja hinter dem Stein? Nö, auch da ist kein José.“

246: Die Kinder hören der Geschichte des Mönchs mit offenen Mündern zu. Als du näherkommst, schauen zuerst die Kinder zu dir, dann dreht sich der Mönch um. „Pater Silvio?“ „Was machst du denn hier, mein Kind?“ „Das könnte ich Sie auch fragen. Wir sind den Schmugglern auf der Spur.“ Er ist kurz still und meint dann ruhig: „Und die willst du der gerechten Strafe zuführen, richtig? Bedenke: Die Schmuggler unterstützen diese Familien und geben ihnen auf dieser kleinen Insel eine neue Chance. Ich heiße nicht alle Methoden gut, die sie nutzen. Und manche davon brechen Gesetze, das ist wahr. Wenn dir das nicht gefällt, musst du deinem Gewissen folgen und dafür sorgen, dass die Verantwortlichen bestraft werden. Solltest du dich dafür entscheiden, begleite ich dich ohne Widerstand. Ich bitte dich aber: Lass diese Menschen in Ruhe. Sie haben genug andere Sorgen.“

→Wollt ihr Pater Silvio mitnehmen: →187. →Lasst ihr ihn unbehelligt: →226.

248: „Hey, kennen wir uns nicht?“, fragst du Krocket. „Kann gut sein! Bist du auch an der Uni?“ „Ja. Botanik, und du?“ „Forensik. Sag mal ...“ Mehrere Kaffees und eine ganze Weile später habt ihr euch über die Uni, das Leben und den ganzen Rest ausgetauscht. Erst nachdem du dich verabschiedet hast, fällt dir ein, dass du ihn ja wegen des Zoos ausfragen wolltest. Na ja, vielleicht ein andermal. Immerhin habt ihr eure Telefonnummern ausgetauscht. →Legt #92 in die Schachtel.

249: Als die Läden zu klappern beginnen, packt Francisca in Windeseile ihre Sachen und verschwindet in einer Seitengasse. In der Nähe schlägt ein Blitz ein. Dann beginnt sintflutartiger Regen. Er fällt so heftig, dass ihr schon auf Armeslänge fast nichts mehr erkennt. Ein weiterer Blitz erhellt die Kirche. Ihre Tür schlägt ständig auf und zu. Das ist die Rettung! Nacheinander findet ihr euch völlig durchnässt im kleinen Altarraum der Kirche ein. Die Kerzen sind erloschen und die Tür zum Nebenraum ist verschlossen. Aber es ist immerhin trocken. Rasch schließt ihr die Tür und entzündet einige Kerzen. →444.

251: „Hi Astral.“ „Aster. Keine Lust auf den Gouverneur?“ „Später vielleicht. Ich habe da ein paar Sachen, bei denen ich nicht so recht weiterkomme. Vielleicht kannst du mir damit helfen?“ „Klar. Zeig mir einfach, wozu du Infos brauchst.“

252: „Hey Waldo, wie geht’s?“ „Muuh.“ „Schhhhh!“ , ruft Astro. „Das hier ist eine Bibliothek und kein Stall! Ihr wisst, dass sie auf ihren Namen reagiert und reizbar ist. Das war eine schöne Bescherung, als einige Studenten sie gekitzelt haben. Ich musste anschließend stundenlang Bücher sortieren.“ „Aber Asgard ...“ „Aster. Es gibt Regeln. Also: Lasst Waldo gefälligst in Ruhe.“ „Muuuuh!“ „Mist ...“ →Wenn ihr #51 habt: →662.

253: Seit du in der Bibliothek bist, hast du das Gefühl, dass du beobachtet wirst. Doch Astra und Waldo sind an ihren üblichen Plätzen. Plötzlich hörst du Schritte in der Reihe nebenan. Als du nachsiehst, ist aber niemand da. →Wenn ihr #51 habt: →762. →

Andernfalls lest hier weiter.

Als du über dir ein Geräusch hörst, schaust du auf. Da wippt eine Schriftrolle auf dem Regal, als ob sie jemand gerade dort platziert hätte! Leider ist sie außer Reichweite. Wie kommst du da nur ran?

256: Nach einer Weile kommst du bei einem Höhleneingang an. Eine alte Absperrung hält Unbefugte fern. Da kein Wächter zu sehen ist, riskierst du einen Blick. In der düsteren Umgebung machst du eine Lore und einen Schienenstrang aus. Er führt bereits nach wenigen Metern steil bergauf in die Dunkelheit. Da es wenig einladend nach Schwefel riecht und stickig heiß ist, beschließt du, zu den Docks zurückzukehren. →Legt ein X-Plättchen auf 913.

258: →Wenn ihr #51 habt: →962. →Andernfalls: →208.

261: Nacho stellt sich auf die Hinterpfoten, lehnt sich dann an die Wand und bellt. „Was ist denn los, Nacho?“ Er schaut winselnd zu dir und bellt dann wieder das Plakat an. „Na, so schlecht wird der Film schon nicht sein!“ José übersetzt: „Nacho sagt, dass dahinter jemand verletzt ist!“ Du klopfst das Plakat ab und stutzt. „Das klingt ja hohl! José, geh mal zur Seite. Das wollte ich schon immer mal machen ...“ Mit Anlauf rennst du gegen die Wand. Einmal, zweimal, dreimal. Dann bricht etwas und wo eben noch das Plakat an der Wand war, schwingt nun eine Tür nach innen. →Stellt José's Spielfigur neben 818. →Nehmt #d3 und legt sie oberhalb von #e3 an. →Stelle deine Spielfigur auf #d3. →361.

262: „Du warst im Rahmen deiner historischen Studien bereits im letzten Semester dem Liber Avium und Liber Canium auf der Spur. Zum Glück wurde ich auf dich aufmerksam, Cataysa! Nicht auszudenken, was du damit allein ... Einen Augenblick, da kommt jemand. Ich melde mich später wieder.“ KLICK. Als du das Telefon zurücklegst, aktiviert sich automatisch die Wahlwiederholung. →408.

264: →Legt das Kisten-Plättchen auf das Feld rechts von 215.

Der gesamte Innenhof der Villa ist mit Marmor gefliest und spiegelglatt poliert. Zum Glück ist es trocken, sonst wäre es hier extrem rutschig. Links ist eine Treppe zum Keller (216). Eine weitere Treppe führt nach oben in den Wohntrakt (217). Rechts steht eine große Kiste (215). Moment, hast du von dort nicht gerade etwas gehört?

265: Ihr erwacht von einem verrauschten Radio: „... hat gestern ein Erdbeben die Insel erschüttert und die Menschen in Angst und Schrecken versetzt. Das Epizentrum lag rund 10 Kilometer östlich des Vulkans. Vom Institut für Geodynamik und Vulkanologie wurde der Erdstoß mit 5,8 gemessen. Berichte über Verletzte ...“ Mit einem KLACK schaltet Francisca das Radio aus. „Jaja, ich weiß ...“ Dann sieht sie, dass ihr wach seid. „Ich habe es mit der Kräutermischung wohl etwas übertrieben ...“ „Was ist mit José? Hat es funktioniert?“ „Natürlich! Habt ihr etwa daran gezweifelt? José spielt draußen ...“ Zögerlich fährt Francisca fort: „Allerdings ist euer Teammitglied sehr geschwächt und noch immer nicht aufgewacht ... Das ist mir noch nie passiert!“ →Folgende Anweisungen gelten für den Charakter, der José am Ende von Kapitel 2

etwas Energie gab! →Liegt auf #33 ein OK-Plättchen? →Falls ja, legt die Abenteuerkarte des Charakters, der José geholfen hat, verdeckt neben #M3 und seine Spielfigur in die Schachtel. →Falls nein, legt seine Charakterkarte samt seiner Spielfigur in die Schachtel. →Teilt in jedem Fall alle Abenteuerkarten des ohnmächtigen Spielcharakters unter den verbliebenen Charakteren auf. →Lest weiter bei Eintrag 465.

266: Selbst so spät spielen noch Kinder ausgelassen zwischen den Hütten. Die Erwachsenen hingegen beäugen dich wachsam. Überall stehen Pakete mit Lebensmitteln, Decken, Benzin. Es scheint, als ob sich die Leute hier für eine längere Zeit bevorratet haben. Du hörst auch das Krächzen von Papageien und erhaschst einen Blick auf einen großen Vogelkäfig. Darin sitzen mehrere Azur-Aras. Dass die nicht für den hiesigen Zoo bestimmt sind, ist klar. Eine Frau meint zu dir: „*Geh zurück zu deinen Leuten. Das hier ist nicht deine Welt.*“ „*Aber was tut ihr hier?*“ „*Gonzalez hilft uns. Mehr musst du nicht wissen.*“

267: „*Ich bin doch nicht lebensmüde! Das soll sich gefälligst die Polizei ansehen.*“
→Sortiere #88 zurück in den Stapel.

273: Auf dein Klopfen hörst du eine dumpfe Stimme: „*Moment, ich bin gleich da.*“ Kurz darauf öffnet sich die Tür und Pater Silvio steht vor dir. Sein linker Fuß ist dick bandagiert und er stützt sich schwer auf eine Krücke. „*Dich schickt der Himmel! Der Ast vor dem Kirchenportal muss weg. In meinem derzeitigen Zustand kann ich ihn allerdings unmöglich selbst entfernen. Und Manuel und Teresa sind mit der Suche nach José beschäftigt. Wenn du den Ast so weit vom Portal entfernen könntest, dass die Kirche wieder zugänglich ist, würdest du mir und der Gemeinde sehr helfen.*“
Natürlich könntest du dich später auch noch heimlich umsehen.

276: →Legt #d3 offen rechts von S an. →Legt das Plättchen der Nachtschwärmer auf das Feld oberhalb von 922 und Bens Plättchen auf das Feld bei 921.
Schon durch die geschlossene Tür dringt Lärm: laute Stimmen, Gläsergeklirr, dröhnende Musik ... Die endet just in dem Moment, als du die Tür öffnest. Das folgende Bimmeln der Türglocke klingt unnatürlich laut in deinen Ohren. Doch die Augen der Nachtschwärmer (922) sind auf jemand anderen gerichtet: Ben. Der marschiert vom Tresen (923) zu seinem Stuhl und grummelt: „*Wehe, eine von euch Pfeifen macht das Gewummer wieder an. Dann werd ich ungemütlich! Weckt mich, wenn die Bohnen fertig sind.*“ Damit setzt er sich, und ist im Nu eingeschlafen (924).
Allerdings versperrt er nun den Zugang zu einer Tür (921).

277: Aus der Vogelperspektive siehst du das Kreuzfahrtschiff und das Riesenrad, als ob du mit einem Gleitschirm unterwegs wärst. Weiter geht es, bis sich die Szenerie verändert. Nun sind unter dir ein Fischerboot und ein Ladekran. Aus einer Kneipe dringt Lärm. Wo bist du hier nur? Damit verblasst die Vision. Mit der Stirn an eine kalte Mauer gelehnt, wachst du auf. →161.

286: „*Wieso sind die Leute nur da drüben auf der Insel?*“ Aber für solche Gedanken ist jetzt keine Zeit. Vielleicht könnt ihr die Felseninsel ein andermal besuchen.
→Legt ein X-Plättchen auf 916.

291: „*Ich kenn das Schild langsam auswendig. Können wir weiter?*“

292: Du willst den Motor starten. Der würgt nur kurz und ist dann still. Nach einem weiteren erfolglosen Versuch öffnest du die Motorhaube. Jemand hat den Keilriemen durchgeschnitten und an der Batterie herumgepfuscht. „*Sabotage!?*“ Fluchend stellst du fest, dass die Batterie tiefenentladen und der Sprit alle ist. Um die Mühle wieder flottzukriegen, müsst ihr Benzin und Ersatzteile zu suchen. Immerhin habt ihr einen Kanister.
→Nehmt #32 und #49. →Legt #32 offen neben #M3 und lest sie vor.

293: Etwas angenagt sieht der Kaktus mittlerweile ja aus. Klein Cabrita hat wohl eine Menge Kohldampf. Daneben führt weiterhin der Weg in die Schlucht.

294: →Wenn ihr #51 habt: →135. →Andernfalls lest hier weiter.
„*Dich sieht man echt nur beim Futtern. Lass dich bloß nicht stören ...*“

295: →Wenn ihr #51 habt: →335. →Andernfalls lest hier weiter.
„*Wer bei gesundem Verstand kommt bitteschön auf die Idee, einen kleinen Jungen als Schluchtwächter zu engagieren?*“ Ja, wer eigentlich? Hier gibt es eine ganze Menge Ungereimtheiten und alle benehmen sich irgendwie seltsam.

298: →Wenn ihr #99 habt: →598. →Andernfalls lest hier weiter.
„*Ich muss die Leute warnen! Wäre ich doch nur im Turm ...*“ Just in dem Moment rauscht ein gewaltiger Windstoß durchs Kloster und lässt die Glocken läuten.
→Nehmt #99. →698.

301: Die Höhle muss vor Kurzem von einem Steinschlag freigelegt worden sein. Die gut 30 Meter Höhe überwindet man nur mit guter Kletterausrüstung. Und selbst damit wäre das Unterfangen wegen des aufziehenden Sturms wagemutig.

302: „*Da geh ich nicht rauf. Der Pfad war ja vorher schon nur für Geckos und Bergziegen geeignet.*“ Jetzt allerdings wird der Pfad von einem gewaltigen Geröllhaufen verdeckt. Der ist auch der Grund, warum sich der Bach zu einem kleinen See staut. Auf den ersten Blick erkennst du nichts Ungewöhnliches. „*Vermutlich ein ganz normaler Steinschlag. Aber vielleicht verbirgt sich unter dem Haufen ja doch etwas Interessantes? Daran herumzuwerkeln, wäre allerdings ziemlich riskant ...*“
→Wenn du es dennoch versuchen willst: →167.

303: Die Sonne blitzt kurz durch die Wolken und beleuchtet etwas im Wasser. Langsam watest du zu der Stelle und ertastest etwas! →Nehmt #17.

304: „*Bei dem Feigenbaum mach ich erst mal Pause. Diese Latscherei ist ganz schön anstrengend.*“ Während du dich ausruhst, fallen dir an deinem Sitzplatz einige Markierungen mit Kreide auf. „*Die können noch nicht alt sein, sonst hätte sie der Regenschauer vorgestern gewegewaschen. Und was ist das?*“ Da hat jemand eine Zigaretenschachtel zurückgelassen. →Nehmt #24.

305: Durchs knietiefe Wasser gelangst du zum Ausgang der Senke. Von hier dauert die Wanderung noch eine Stunde. Am Ende der Schlucht erreicht man das Meer.

Legt Ortskarte D verdeckt unterhalb von Ortskarte C an. Ab jetzt könnt ihr jederzeit weiter hinab in die Schlucht. →Tut ihr dies erstmals: →D.

306: „Wenn du glaubst, du hast hier nen Dummen vor dir, bist du falsch gewickelt. Den Guy lassen wir brav flitzen!“

308: Die Nachrichten sind in der Liste mit ein paar Buchstaben versehen.
→YN →162. CTS →262. JRM →362. ST →462. Welche wollt ihr euch anhören?

309: „Das wird ein Spaß! So gefährlich kann es schon nicht sein ...“ Mit federndem Schritt gehst du die Stufen hinab. Der aufziehende Regen sowie die Gischt machen dein Vorankommen zu einer echten Herausforderung, „... und ruinieren meine Dauerwelle!“ Dieser kurze Moment der Ablenkung genügt und es schmatzt dich der Länge nach hin. Nach einer Weile kommst du wieder zu dir. Vor dem nächsten Gischtschwall trittst du heldenhaft den Rückzug an. „Also Surfen bei Sonnenschein ist cooler!“
→Zeit vergeht. Zieht die Zeitleiste um 1 Feld voran. →Legt ein X-Plättchen auf 401.

310: Es knirscht und quietscht bei jedem Schritt. „Hier ist's ja gemeingefährlich. Was soll ich denn hier. Ist doch eh alles leer. Moment, was ist denn das?“
→Besitzt jemand von euch Das Verlies, nehmt von dort #28. →Legt ein X-Plättchen auf 795.

311: Du schaust zum Ladekran. Aus dem geöffneten Fenster ertönen blecherne Kampfgeräusche. „Ha! Der ist beschäftigt.“ Damit ist der Kutter unbeaufsichtigt.
→Wenn ihr nun alle gemeinsam zum Kreuzfahrtschiff wollt: →381.

315: Das Schlupfloch ist groß genug. →Willst du nun ins Haus: →761.

316: Plötzlich stehst du am Hafen. Es ertönt ein Knall, jemand flucht und das Riesenrad steht still. Der Kapitän des Kreuzfahrtschiffs legt die Hand vor die Augen. Dann klärt sich dein Blick wieder. →Legt ein X-Plättchen auf 921.

321: Das Kreuzfahrtschiff ist kurz vor der Anlegestelle, als ihr euch unten im Laderaum trefft. „Leute, mir klingeln immer noch die Ohren.“ „WAS?“ „Ich sagte ... Ach, schon gut.“ „Solange wir noch unter uns sind: Was sollen wir jetzt machen?“ „Ich bin dafür, die Verbrecher und deren Beute der Polizei zu übergeben. Wozu haben wir uns sonst die ganze Mühe gemacht?“ „Na, wir könnten auch bei Gonzalez einsteigen. So übel ist sie gar nicht. Immerhin hat sie Abréu aus dem Verkehr gezogen und hilft den Leuten auf der Insel. Schmutzeln für den guten Zweck klingt für mich eigentlich recht spannend.“ „Geht's noch? Ich traue ihr kein Stück. Und dass sie einen Haufen Idioten für sich arbeiten lässt, spricht auch nicht unbedingt für sie.“ „Leute, seht ihr das nicht? Das ist DIE Gelegenheit. Wir kennen ihre Kontakte, haben einen Großteil ihrer Beute und noch dazu die meisten ihrer Helfer in Gewahrsam. Warum übernehmen wir nicht ihr Geschäft?“ Ihr schaut euch an. Ein Ruck geht durch das Schiff und die Motoren verstummen. „Und Abréu?“ „Den halten wir in jedem Fall unter Beobachtung, damit er nichts mehr anstellt.“
→Wenn ihr zur Polizei wollt: →150. Wenn ihr mit Gonzalez zusammenarbeiten wollt: →550. Wenn ihr Gonzalez' Organisation übernehmen wollt: →750.

325: „Was für ein toller Baum. Wirklich. Das wird mein absoluter Lieblingsbaum! Ich könnte ihn stundenlang ansehen ... Der ist so was von unglaublich grün und ... baumig. Im Ernst: Können wir endlich weiter?“ →Legt ein X-Plättchen auf 304.

326: „Aber sonst geht's prächtig, oder? Schön dageblieben, Locke!“

327: Frierend und wie gerädert wacht ihr auf. Das Feuer ist längst aus. Ihr streckt euch und seht euch im Dämmerlicht um. Der Eingang der Höhle ist halb verschüttet und euer Seil abgerissen.

→Legt ein X-Plättchen auf 301. Auf diesem Weg könnt ihr nicht aus der Höhle!

„Toll! Lebendig begraben. Klingt wie der Titel eines schlechten Films.“ „Dein Optimismus ist echt inspirierend! Die Typen, die das Feuer gemacht haben, sind ja auch reingekommen.“ „Als ob ich denen hier begegnen will ...“ „Moment! Wenn der Eingang versperrt ist, woher kommt das Licht?“ Ihr seht euch um. „Da hinten in der Höhle!“ In der Decke ist ein natürlicher Schacht nach oben, durch den blauer Himmel blitzt. Außerdem hängt ein dünnes Seil herab. „Das waren nicht die ursprünglichen Bewohner ...“ „Gut kombiniert, Watson. Nichts wie raus hier!“ Nacheinander klettert ihr hinauf.

→Legt #b2 offen oberhalb von #a2 an. →Stellt eure Spielfiguren auf #b2. →Legt #a2, #b1 sowie die Ortskarten A und B in die Schachtel. →Nehmt #M2 und lest sie vor. →Nehmt dann #39, legt sie neben #M2 und lest sie vor. →Danach: →238.

331: Kowalski ist mit den Monsterhorden beschäftigt: „Gelbe Monster mit Brillen? Na wartet, jetzt gibt's was auf die Glatze!“ Du hörst ein paar blecherne Kampfgeräusche. Da müsste schon die Welt untergehen, um Kowalski vom PC loszueisen.

332: Aha! Du willst da also einbrechen, ja? Das würde sicher einige Zeit dauern.

→Wenn unter 104 ein OK-Plättchen liegt: →432. →Andernfalls lest hier weiter.

Die Tür zeigt zum Dorfplatz. Da du potenzielle Kundschaft bist, beäugst dich die Händlerin aufmerksam. Keine Chance, hier unentdeckt einzubrechen. Das würde ihr sofort auffallen. Wäre sie nur irgendwie abgelenkt ...

335: So gemütlich es hier auch ist, José hat jetzt Wichtigeres zu tun. In den Zoo gehen, beispielsweise. Pyramide oder Sterne gucken fände er bestimmt auch cool.

336: Plötzlich bist du in einem Kloster. Die Mönche begeben sich gerade zum Schlafen. Einer tastet sich nach draußen. Du aber hast nur Augen für die Glocke im Turm. Dann klärt sich dein Blick wieder. →Legt ein X-Plättchen auf 921.

337: Laute Maschinen stampfen in einem Raum. Jemand öffnet ein Bullauge und Leute klettern herein. Doch weiter oben ist es still. Etwas ist kaputt.

→Legt #96 in die Schachtel.

338: Um den Anlegesteg (451) ist das Meer kristallklar und bis zum Horizont spiegelglatt (452). Der Strand ist übersät von Treibgut (453). Ein gewaltiger Schuttkegel versperrt seit dem Sturm den Schluchtausgang. Auf diesem Weg kann derzeit niemand durch die Schlucht. →Deckt Ortskarte H auf. →Seid ihr in Kapitel 2? Falls ja, und wenn auf #b3 ein OK-Plättchen liegt: →513.

341: Als du hochklettern willst, hörst du ein Geräusch. Über der Höhle beginnt ein Teil des Hangs zu rutschen! Gerade rechtzeitig bringst du dich vor dem Steinschlag in Sicherheit, der die Höhle verschüttet. „*So ein Mist!*“ Kurz glaubst du, eine Gestalt oberhalb der Schlucht zu sehen. Frustriert rufst du hinauf: „*He, willst du uns umbringen?*“ Dann bemerkst du, dass das Seil nicht verschüttet wurde, und steckst es ein. →Nehmt #10 aus der Schachtel, falls ihr sie nicht bereits habt. →Legt ein X-Plättchen auf 301 und #a2 in die Schachtel.

342: Nein, darin gräbst du besser nicht mehr.

343: Mittlerweile sind die Wassermassen vom Unwetter wieder abgeflossen.

344: Etwas stimmt hier nicht. Ein paar unscheinbare Details wecken deine Neugier. →Wer von euch soll den Ort untersuchen? Ayana: →125. Cataysa: →225. Jerome: →325. Sato: →425.

345: Du siehst hinab in den unteren Teil der Schlucht. Dort sind mehrere Stein- und SchlammLawinen abgegangen. Selbst der einzigartige Felsbogen ist zerstört. →Deckt Ortskarte H auf, falls sie nicht bereits ausliegt. →H.

346: OK. Euer Schwung hätte das sowieso erledigt. Doch Guy schaut dem nicht tatenlos zu. „*So leicht kriegt ihr mich nicht. Da, fangt!*“ Plötzlich hievt er etwas aus seiner Lore und schleudert es euch entgegen. Ihr fangt den Gegenstand auf. Diesen Moment der Ablenkung nutzt Guy und tritt gegen euren Bremshebel, woraufhin es euch nach vorne reißt. Guy hingegen saust davon. →Nehmt #94. →515.

348: Vorsichtig holst du den Zettel aus der Dose. Beim Lesen der Notizen steigt dein Unbehagen. Als du sie zurücklegen willst, bemerkst du, dass du pinke Fingerabdrücke hinterlassen hast! „*Wie kann man in diesem Kaff nur so paranoid sein?*“ Gut, dass Teresa gerade unpässlich ist. Dennoch, besser schnell weg hier! →Nehmt #62 und lest sie vor. →Stellt alle Spielfiguren, die auf #b4 sind, auf Ortskarte F. →Legt #b4 in die Schachtel und ein X-Plättchen auf 505.

351: Die ganze Höhle riecht nach Rauch. Kein Wunder, die Feuerstelle ist notdürftig ausgetreten und die Kohle glüht noch! „*Die haben mir wahrscheinlich beim Klettern zugeschaut und sind dann gemütlich verduftet! Aber wohin bloß?*“

352: Ein Blitz beleuchtet die Höhlenmalerei. „*Das könnte ein Hund sein. Was der wohl am Boden schnuppert? Und was zum Geier bedeuten die roten Punkte darüber?*“ Nach kurzer Grübelei gibst du auf. „*Vielleicht kann Professor Abréu etwas damit anfangen ...*“ Damit machst du dir eine Skizze. →Nehmt #18.

353: „*Faszinierend ...*“ Eine tiefblaue Feder erregt deine Aufmerksamkeit. Direkt daneben findest du etwas Vogelkot. Außerdem fallen dir ein paar Holzsplitter auf. „*Was wurde hier wohl herumgeschoben?*“ →Nehmt #19.

356: Plötzlich bist du in einer Villa. Ein Bewusstloser wird in eine Zelle geworfen. Auf die Falltür stellt ein schmieriger Typ eine riesige Kiste. Wie kriegt man die nur weg? Dann klärt sich dein Blick wieder. →Legt ein X-Plättchen auf 921.

358: „Ich soll dich fragen, ob du was Besonderes gesehen hast.“ „Meinst du das Unwetter oder das Erdbeben?“ „Nö. Meine Freunde wollen wissen, ob sich immer die gleichen Leute die Püh-Ra-Mide angeguckt haben. Oder ob hier was passiert, das nicht egal ist.“ „Du meinst illegal? Sag mal, sind deine Freunde bei der Polizei?“ „Nö, von der Uni-Wäh-Si-Täd.“ Entgeistert schaut Helena zu dir rüber, lächelt und winkt unsicher. „Sag ihnen, hier ist alles ok. Und frag sie, ob sie ein Souvenir wollen, ja?“ „Ok.“
→Stellt Josés Spielfigur zu 802.

361: →Legt je ein X-Plättchen auf 923 und 924.

Dem Geruch nach zu urteilen, bist du in einem Pub gelandet. Rasch siehst du dich im Gastraum um: teilweise geleerte Gläser auf den Tischen (922), einige umgeworfene Stühle, ein paar verstreute Jacken auf dem Boden und eine halb offene Tür im hinteren Teil des Raums (921) ... „Da hatte es jemand wohl ganz eilig.“

362: „Also mit dir hätte ich nicht gerechnet, Jerome. Ich hatte dich vor allem wegen deiner sozialen Fähigkeiten und deiner erfrischenden Unbedarftheit ausgewählt. Ich bin sicher, dass ... Einen Augenblick, da kommt jemand. Ich melde mich später wieder.“ KLICK. Als du das Telefon zurücklegst, aktiviert sich automatisch die Wahlwiederholung. →408.

364: „Weissu was wir jeds ... HICK ... machn, Ben?“ „Feierabend!“ „Genau!“ Damit wanken die beiden Richtung Hafan. Aus der Ferne hörst du Ben noch rufen: „Mach die Fliege ... HICK ... hier kommt der Landvogt!“
Lege Ben und Terrys Plättchen in den Vorrat und je ein X-Plättchen auf 195 und 196.

365: Das Beben dauert mehrere Minuten und ist so heftig, dass ihr euch nicht auf den Beinen halten könnt. Teresa ist unglücklich gestürzt und bewusstlos. Auch Manuel liegt am Boden und ruft euch etwas zu. Durch das Beben versteht ihr seine Worte zwar nicht. Unübersehbar ist allerdings, dass er sich in Rage redet. Doch wo ist Ofelia? „Sucht ihr mich?“ Ihr schreckt auf. Da steht sie über euch, kalt und völlig still. Das Erdbeben scheint sie überhaupt nicht zu tangieren! „Aber wie kann ...“ „... das sein?“, beendet sie mit gespielter Überraschung euren Satz. „Ihr armen Schweine habt wirklich gar keine Ahnung, in was euch Abréu da geschickt hat. Fast kriege ich Mitleid.“ Bedächtig geht sie neben Teresa in die Hocke und nimmt sich deren Pistole. „Habt ihr euch noch nie gefragt, wieso euch seltsame Dinge passieren, seit ihr in Abréus Kurs seid? Willige Versuchskaninchen ...“ Reihum zielt sie mit der Waffe auf euch und fährt dann fort: „... die leider noch gebraucht werden.“ Damit steckt Ofelia die Pistole weg und dreht sich zu Manuel um. Beide sprechen leise miteinander. Dann verschwindet Ofelia leichtfüßig zwischen den Häusern und Manuel krabbelt auf allen Vieren in Richtung Berge. Kaum sind sie außer Sicht, endet das Erdbeben und ihr werdet ohnmächtig. →665.

366: Erneut knarzt euer Walkie-Talkie und es meldet sich eine Frauenstimme: „Vogel an Terry. Wie sieht's aus?“ ... „Terry Meldung!“ ... „Wehe, du hast dir wieder einen hinter die Binde gekippt!“ Dann fragt sie: „Vogel an Pater. Wie laufen die Vorbereitungen auf der Insel?“ Eine euch bekannt vorkommende Stimme antwor-

tet: „Alles roger.“ „Gut. Vogel an Ben ...“ „Jaja, ich bin ja nicht taub, Señora. Fahre zu den Docks und liefere das Paket aus.“ → Erhöht die Statusleiste um 1.

367: „Nur noch dieser eine Stein, dann komme ich bestimmt ans Papier ... Geschäft!“ Vorsichtig ziehst du daran, hörst aber sofort ein lauter werdendes Geräusch: „Ach du Sch...! Der Geröllhügel rutscht!“ → 767.

369: Der Brief ist von José! „Hallo! Wie geht's euch? Papa sagt, ich soll euch von allen Danke sagen für alles. Und dass er sich freut, aus der Geschichte draußen zu sein. Uns geht es allen gut. Teresa ist weggezogen. In ihrem Haus wohnen jetzt Ellie und Grimaldo. Die beiden stecken immer die Köpfe mit Francisca zusammen. Die hat außerdem ein paar spannende Sachen gefunden! Einen Rucksack mit lauter vollgeschriebenen Zetteln. Francisca sagt, das ist von einem Laster gefallen. Gut, dass sie zufällig da war. Sonst hätten die Ziegen das aufgefressen. Die Zettel waren in fremder Sprache. Blöd. Aber Aster hilft ihr beim Übersetzen. Und im Nugat sind jetzt die Leuchtpilze! Jetzt verstehen alle die Tiere. Toll! Ach ja, ich soll euch auch von Kiki, Nacho und Polli grüßen. Nach den Ferien ziehe ich dann in die neue Schule. Ich freu mich drauf. Besucht uns doch bald mal wieder! Euer José.“

Gratulation! Ihr habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen.

→ Für folgende Abenteuerkarten in eurem Besitz gibt es Punkte:

Kapitel 4/Jagd: Je 1 Punkt für #26, #73, #93 und #94. Je 2 Punkte für #89 und #91. Je 3 Punkte für folgende Plättchen: Ben, Gonzalez, Manuel, Pater Silvio, Terry und 4 Punkte, wenn ihr Abréus Plättchen habt. Außerdem erhaltet ihr für folgende Easter Egg-Karten je 1 Punkt: 28/Verlies und 89/Monochrome. Je 2 Punkte für 44/Verlies, 57/Verlies und 64/Verlies.

Kapitel 4/Lava: Je 1 Punkt für #73 und #83. Je 2 Punkte für #90, #91, #93, #94, sowie für folgende Plättchen: Kinder, Nachtschwärmer und der einzelne Mönch. Je 3 Punkte für folgende Plättchen: Kinobesucher, Manuel, Mönchsgruppe und 4 Punkte, wenn ihr Abréus Plättchen habt. Für jedes X-Plättchen, das noch auf #98 liegt, gibt es 2 Punkte. Außerdem erhaltet ihr für folgende Easter Egg-Karten je 2 Punkte: 14/Monochrome und 60/Verlies. Besitzt ihr #28, zieht ihr jeweils 1 Punkt ab!

Ach ja: Liegt eine verdeckte Charakterkarte neben eurer Missionskarte? → 775. Schaut auf der Rückseite der Anleitung nach, wie ihr abgeschnitten habt.

373: Leise schlüpfst du in einen Gang, von dem zwei Türen abgehen. Die erste ist verschlossen. Daran hängt ein Zettel mit Notizen für eine Predigt. Hinter der anderen hörst du unrhythmische Schritte und eine Stimme: „Was für ein Sturm. Als ob ER uns für unsere Taten bestrafen wollte ... Hoffentlich ist die Ware wenigstens gut angekommen ...“ Dann holpert es, gefolgt von einem Schmerzensschrei. „Vermaledeiter Teppich! Jaja, ich habe den Fingerzeig verstanden. José soll ebenfalls unverseht auftauchen und der Ast muss auch irgendwie weg vom Kirchenportal ...“ Dies scheint ein guter Zeitpunkt, um dich aus dem Staub zu machen. Natürlich könntest du später auch noch an der Außentür klopfen.

376: Plötzlich bist du in einem Kino. Die Vorstellung ist ausverkauft. Du schlenderst durchs Foyer und bleibst vor einem Plakat stehen. Als sich dein Blick klärt, starrst du auf die Rückwand des Hinterzimmers. →Legt ein X-Plättchen auf 921.←

377: Mit José über deinen Schultern kommst du auf dem Dorfplatz an. Kaum sieht dich Manuel, stürzt er auf dich zu und ruft: „*José, was ist los mit dir? So hilf ihm doch jemand! Francisca!!!*“ Die kommt gerade angerannt und untersucht den Jungen umgehend. Ihr Gesichtsausdruck wird ernst: „*José hat eine Menge Blut verloren. Ich kann ... eine Art Notfall-Behandlung durchführen, um José zu stabilisieren. Das sollte genügen, bis die Straße frei ist und wir ihn in ein Krankenhaus bringen können. Allerdings brauche ich eure Hilfe.*“ Dabei blickt sie euch reihum an. Teresa meint: „*Traust du dir das wirklich zu? Das ist schwieriger, als einen Schnupfen zu heilen ...*“ Pater Silvios Stimme fällt ihr kalt ins Wort: „*Als geistlicher Leiter des Dorfes untersahe ich euch, heidnische Rituale an diesem Jungen durchzuführen!*“ Manuel zischt ihn an: „*Ach, halt den Mund, Silvio. Los, Francisca. Tu, was du kannst!*“

→Stellt alle Spielfiguren auf Ortskarte F.

Ihr versammelt euch in Franciscas Haus in einem kleinen Raum mit bunten Sitzkissen und einem blauen Schränkchen. Francisca öffnet es und holt mehrere Dosen mit getrockneten Kräutern heraus. Bei deren Anblick raunt Teresa: „*Darüber sprechen wir noch ...*“ Francisca erwidert gelassen: „*Teresa, könntest du bitte Manuel nach draußen begleiten? Nein, Manuel, tut mir leid, aber du bringst schlechtes Karma. So können wir uns nicht konzentrieren!*“ Zu euch gewandt meint sie: „*Legt José auf die Kissen und setzt euch zu ihm ... Sehr gut ...*“ Sie zündet mehrere Kerzen an, streut Kräuter in die Flammen und reicht euch jeweils eine Tasse mit heißer Flüssigkeit. „*Trinkt das. Es hilft bei der ... Behandlung.*“ „*Wieso nur habe ich das Gefühl, dass das hier nichts mit wissenschaftlicher Medizin zu tun hat?*“ „*Oh, die Kräuter haben sehr wohl eine medizinische Wirkung: Sie entspannen. Und der Tee sorgt für die ... richtige Stimmung.*“

Plötzlich hört ihr draußen laute Stimmen, dann einen Schuss. „*He, konzentriert euch, José braucht uns!*“, ruft Francisca.

→Wollt ihr dableiben und Francisca mit José helfen? →865.

Oder wollt ihr draußen nachsehen, was passiert ist? →965.

381: Ihr versammelt euch auf dem Kutter, startet den Motor und seid kurz darauf mit der Ovin unterwegs zum Kreuzfahrtschiff. Zum Glück ist das nur wenige hundert Meter entfernt. Bis dorthin schafft ihr es hoffentlich ohne Zwischenfälle. Da knarzt erneut euer Walkie-Talkie und ihr hört Gonzalez: „*Guy, wie sieht's jetzt aus?*“ „*Es gibt da ein winziges Problem, Señora.*“ Gefährlich leise antwortet sie: „*Ja, ich höre?*“ „*Nuuun ... Kowalski könnte vielleicht eventuell unter Umständen vergessen haben, möglicherweise die Ware ... nun ja ... zu sichern.*“ Dann spricht er hastig weiter: „*Aber ich fahre gleich morgen wieder rüber zu den Docks und kläre das. Sollte die Ware Macken haben, beheben wir das selbstverständlich sofort vor Ort.*“ Ihr hört ein Seufzen: „*Ich bin nur von Trotteln umgeben. Wenigstens sind die Leute auf der Insel sicher und Abréus Experimente haben auch ein Ende. Apropos: Ben? Terry?!*“ „*Die beiden sind bestimmt beim Futtern.*“ „*Kümmere dich um deine eigenen Unzuläng-*

lichkeiten, bevor du andere denunzierst, Guy. Vogel aus.“ Ihr drosselt die Geschwindigkeit und legt längs des Kreuzfahrtschiffs an.

→Erhöht die Statusleiste um 1. →Legt Ortskarte T offen unterhalb von Ortskarte S an. →T.

386: Zwischen den Steinen schaut eine Hand heraus. Da, sie zuckt! „Du lebst! Warte, ich hol dich da raus! ... Wobei ... Du kannst ja eh nicht weg.“ Damit machst du dich ans Werk. Nach einer ganzen Weile steht ihr verdreht und schwer atmend voreinander. Als die Anspannung nachlässt, schimpfst du los: „Bist du bescheuert? Was ist in dich gefahren? Schau dich an: blaue Flecken, Abschürfungen, ein Stück Papier ... Moment!“ Verdutzt schaut ihr auf das Schriftstück. „Ob es das wert war?“, seufzt du. →Legt #25 und #28 in die Schachtel und ein X-Plättchen auf 302. →Nehmt #21. Zeit vergeht. Zieht die Zeitleiste um 1 Feld voran.

396: „Ja und wie soll ich das machen, etwa mit der Bremse? Das Ding ist quasi unsteuerbar!“ Dennoch versucht ihr es, allerdings mit mäßigem Erfolg. Kaum zieht ihr einmal zu heftig an der Bremse, schon rauscht Guy davon. Aber nicht ohne sich hämisch zu verabschieden: „Ihr Anfänger! Kein Wunder, dass Abréu alles mit euch machen kann ...“ Dann ist er auch schon außer Sicht. →515.

398: →Wenn ihr #90 habt: →598. →Andernfalls lest hier weiter. Du sprintest zum Skriptorium, aus dem bereits dicker Rauch quillt. „Verdammt!“ Frustriert schlägst du gegen die Wand. Dabei fällt nicht nur die kleine Steinstatue neben der Tür herunter, sondern die ganze Wand gibt nach und du schaust in eine Büchervitrine. Schnell sammelst du ein, was du tragen kannst. →Nehmt #90. →698.

401: Von hier aus siehst du zum ersten Mal auf der Schluchtwanderung das Meer. An schönen Tagen liegt es ruhig und blau da und rollt sanft an den kleinen Strand samt Anlegesteg. Heute hörst du jedoch bereits von hier oben das Grollen der Brandung und der Wind weht die Gischt bis zu dir herauf. Weiter draußen ist nicht viel zu sehen, alles liegt in dichtem Nebel. Dort hinab zu steigen, wäre riskant. Schwer zu sagen, wie hoch die Wellen bereits sind und ob du überhaupt sicher zum Strand gelangst. Ob das wirklich eine gute Idee ist?

→Will sich jemand von euch hinunter wagen? Falls ja, entscheidet jetzt, wer. Ayana: →109. Cataysa: →209. Jerome: →309. Sato: →409.

402: „Sieh an, ein Vulkanbeerenbusch.“ Die Beeren sind leicht giftig. Zusammen mit Alkohol schicken sie sogar einen Elefanten in Tiefschlaf. →Nehmt #26.

403: Diese Stelle liegt unterhalb des Lichts, das du am oberen Schluchtrand siehst. Ist da nicht eben etwas heruntergefallen? Du suchst den Platz ab und entdeckst tatsächlich eine ausgelatschte Ledersandale. Ihr Besitzer wird sie sicher vermissen. Zur Not taugt sie aber auch zum Mücken vertreiben. Als du dich danach bücken willst, warnt dich dein siebter Sinn und du machst einen Satz nach hinten. Gerade rechtzeitig, denn da, wo du noch vor einem Sekundenbruchteil standest, schlagen nun mehrere Felsbrocken ein. Regungslos wartest du ab, ob noch mehr kommt. Nein. Es ist wieder ruhig. →Nehmt #29.

404: Als du dich näherst, hörst du plötzlich ein Winseln und der Kopf eines kleinen Hundes taucht auf. Er sieht dich aus großen Knopfaugen an.
→Legt das Hundeplättchen auf das Feld links neben 404. →Lest dann hier weiter.
Der Kleine trägt ein Lederhalsband und ein blaues Tuch. „*Wie bist du denn auf den Felsbogen gekommen?*“ Als er deine Stimme hört, bellt er zur Antwort und kriecht ein Stück auf dich zu. „*Brav, Kleiner.*“ Auf den Felsbogen zu klettern, ist für dich kein Problem. „*Das hast du sicher nicht allein geschafft, oder? Wer kommt nur auf die Idee, dich da oben auszusetzen? Aber bringen wir dich erst einmal runter. Dann sehen wir weiter.*“ Gesagt, getan. Binnen weniger Minuten bist du oben. Doch kaum näherst du dich dem Hund auf Armeslänge, zieht er sich zitternd zurück. Offensichtlich hat er vor dir jetzt mehr Angst als vor dem Abgrund. „*So wird das nix. Ich muss ihn irgendwie beruhigen oder spielerisch ablenken ...*“

405: „*Ich wusste, ich habe mich nicht getäuscht. Da oben flackert Licht!*“ Vor dem wolkenverhangenen Himmel hebt es sich gut ab. Du erkennst auch zwei schemenhafte Gestalten. Dann folgt eine hastige Bewegung und sie sind weg. Ob sie dich gesehen haben? Mehr ist bei den schlechten Lichtverhältnissen nicht auszumachen. „*Wer traut sich bei dem Wetter bloß da hoch?*“

408: Es klingelt. Nach dem vierten Mal hebt jemand ab: „*Hier Gonzalez. Wer spricht?*“ „*Äh ...*“ Aus dem Hörer ertönt plötzlich ein Schrei. „*Hilfe! Ich bin beim Camping ... Mmmf!*“ Das war doch Abréu! Gonzalez' Stimme ertönt wieder, diesmal leicht genervt: „*Einmal mit Profis arbeiten ...*“ „*Was sollte ich machen Señora? Er hat mich in die Hand gebissen!*“ Dann ist die Leitung tot.

„*Ach du Schreck! Und wohin jetzt?*“ „*Er meinte sicher den verlassenen Campingplatz. Das ist nicht weit von hier!*“ „*Also los, nichts wie hin!*“ Ihr schnappt eure Sachen und düst mit fast leerem Tank zum Campingplatz.

→Legt #77 in die Schachtel und ein X-Plättchen auf 852. →Legt Ortskarte M offen unterhalb von Ortskarte J an. →Stellt eure Spielfiguren auf M. →M.

409: Aufmerksam beobachtest du einige Zeit den Wellenrhythmus, hörst auf das Pfeifen des Windes, spürst das zunehmende Prasseln des Regens und die Gischt. „*Fernes Wasser kann kein nahes Feuer löschen. Mir ist das viel zu nahe. Und nass und gefährlich obendrein!*“ →Legt ein X-Plättchen auf 401.

410: Da sind einige Kinderspuren im Staub. Neugierig folgst du ihnen und entdeckst schließlich hinter einer Kiste ein kleines Versteck.

→Besitzt jemand von euch Die Monochrome AG, nehmt von dort #89. →Legt ein X-Plättchen auf 795.

411: „*Hi*“, grüßt dich der Kassierer aus seinem Häuschen. „*Sag mal, sind viele Leute im Kino?*“ „*Klar! Der neue Zeichentrickfilm ist fast ausverkauft.*“ „*Oh je. Sie müssen sie stoppen! Der Vulkan bricht gerade aus und überall ist Lava!*“ „*Lava? Hihi! Der ist gut, den muss ich mir merken.*“ „*Aber ...*“ „*Ok, Spaß beiseite. Für Studenten ist der Eintritt ermäßigt. Also rück schon das Geld raus. Der Film hat gerade erst angefangen.*“

412: →Wenn unter 412 ein OK-Plättchen liegt: →564. →Andernfalls lest hier weiter. Das Riesenrad ist zwar hell erleuchtet, steht aber still. An der untersten Gondel hängt ein Schild und du liest: „*Wegen Reifenplatzer geschlossen. Was soll das denn?*“ Neugierig siehst du nach. Tatsächlich, der Motor leitet seine Kraft über einen Reifen an den Rahmen mit den Gondeln weiter. Und der Reifen hängt in Fetzen herunter. So wird das nichts mit der Vergnügungsfahrt.

413: Das Kreuzfahrtschiff liegt tief im Wasser. Dann lässt dich eine Bewegung an der Wasserlinie erstarren: War da nicht etwas?

414: →Wenn unter 412 ein OK-Plättchen liegt: →664. →Andernfalls lest hier weiter. Der Kapitän lehnt an der Reling und schaut gelangweilt zum Riesenrad. Du winkst und rufst zwar, doch er ignoriert dich. Vermutlich hat er dich ohnehin nicht gehört. Denn der Wind steht ungünstig und trägt deine Rufe landeinwärts.

415: Am Steg legen normalerweise Fähren und Boote für Ausflugstouren an. Aber der Hafen ist tief genug, dass hier auch die Passagiere des Kreuzfahrtschiffs von Bord gehen könnten. Mehrere alte Reifen an der Hafenummauer sorgen dafür, dass dabei kein Schiffsrumpf Schaden nimmt. →Nehmt #86.

416: Die kleine Insel hebt sich dunkel vor dem Nachthimmel ab. Dann siehst du darauf ein Licht, das sich bewegt! Konzentriert starrst du hinüber, doch es ist schon wieder verschwunden. Du grübelst: „*Wo hab ich das nur schon einmal gesehen?*“ →Liegst oben links auf Ortskarte Q noch kein OK-Plättchen? →677.

425: Im Geiste gehst du die gestrige Szene erneut durch. „*Neben den Zigarettenstummeln sind Fußabdrücke von Mönnerschuh, der Besitzer ist nicht allzu schwer.*“ Du stellst dich an die Position. „*Von hier aus sieht man genau zur Höhle hinauf.*“ Dann siehst du dir die Zeichnung an. „*Die stammt vermutlich von einer Frau. Die Farbe ist wasserbeständig und älter als die Stummel. Das hier stammt von zwei unterschiedlichen Personen.*“ →Legt ein X-Plättchen auf 304.

428: „*Denk nicht mal dran*“, brummt Ben und schnarcht dann weiter.

432: Neugierig fragt dein Kumpel: „*Wo werden die Sachen denn hergestellt, die ihr hier anbietet?*“ Francisca's Augen beginnen zu leuchten. „*Endlich jemand, der nicht nur schnell etwas kaufen will! Also, wenn du dich wirklich für die regionale Herstellung meiner Spezialitäten interessierst, hör gut zu ...*“ Das hat funktioniert. Sie ist abgelenkt und beginnt einen längeren Monolog. Du wendest dich der Eingangstür zu und drückst vorsichtig die Klinke. „*Verschlussen. Mist!*“ →Wenn du #17 hast: →532. →Andernfalls nehmt #85 und lest sie vor. →Ist #85 nicht mehr verfügbar, kommst du hier nicht weiter.

435: Es dauert eine Weile, bis du dich ans Dämmerlicht gewöhnst. Der Durchgang ist offensichtlich verschlossen (951). Neben einer Säule schläft ein weißer Hund (952) und an einer Seite des Raums steht eine große Holzkiste (953). →Nehmt #63, legt sie neben #M3 und lest sie vor. →Legt ein X-Plättchen neben 804. Nur damit das klar ist: Du bist hier gefangen und es kann auch niemand zu dir rein!

437: Jemand erwacht unter einem Teppich. Er ist allein. Durch eine Tür dringen gedämpfte Stimmen und Musik. Dann röhrt jemand: „*Bist du schwerhörig? Ich sagte dreifache Portion!*“ →Legt #96 in die Schachtel.

438: In der Kirche hängt der schwere Duft von Kerzenwachs und euren Ausdünstungen. Durch die Fenster scheint die Sonne und beleuchtet das Portal der Kirche (751). Im Gang sind Fußspuren (752) und rechts sitzt ein Priester (753).
→Achtung: Ihr könnt aktuell nur #b1 untersuchen!

444: „*Puh, das war knapp!*“ „*Der Sturm wird tatsächlich noch heftiger.*“ Ihr blickt nach draußen, doch der Regen ist wie eine dunkle Wand. Dann stoppt er kurz, wie um Atem zu schöpfen. In der Stille blitzt es und ihr erkennt auf einem Bergrücken oberhalb der Schlucht mehrere Gestalten. „*He, habt ihr das gesehen? Da oben auf den Felsen ist jemand!*“ Erneut blitzt es. Gebannt schaut ihr in die Richtung, doch jetzt ist da niemand mehr. „*Was zum Henker ...?*“ Verunsichert seht ihr euch an. „*Easy, Leute. Lasst uns erst mal überlegen, was wir bislang herausgefunden haben ...*“ Ihr sprecht noch eine Weile über das, was ihr heute erlebt habt. Irgendwann schläft ihr aber vor lauter Erschöpfung ein.

Hiermit endet Kapitel 1. →Für folgende Abenteuerkarten in eurem Besitz gibt es Punkte: Je 1 Punkt für #13, #18, #19, #23, #24. Je 2 Punkte für #17, #20, #21, #22, #80. Jedes übrige Geldplättchen gibt einen weiteren Punkt. Besitzt ihr #28, zieht ihr 1 Punkt ab!

Ihr könnt das Spiel hier unterbrechen oder speichern. →Falls ihr speichert, notiert euch, wo ihr den Sturm aussitzt, und diese Eintragsnummer, damit ihr wisst, wo es nächstes Mal weitergeht!

Wollt ihr das Spiel hingegen fortsetzen, lest einfach weiter. →Legt #13, #84, #M1, #a1, #T1 und Ortskarte D sowie nicht genutzte Geldplättchen in die Schachtel. →Sortiert #T2 in den Stapel. →Achtung: In Kapitel 2 gibt es keinen Zeitdruck! →Legt alle Plättchen auf Ortskarten in den Vorrat. →Legt Ortskarte H verdeckt unterhalb von Ortskarte C. →Wo habt ihr während des Sturms Unterschlupf gefunden: in der Höhle: →327 oder in der Kirche: →527?

445: Jemand huscht an dir vorbei. Du folgst der Gestalt durch ein stockfinsternes Gebäude. Dann siehst du einen Schreibtisch, der von einem einzelnen Teelicht erhellt wird. Die Person macht einen Schritt zur Seite und du erkennst neben einem PC eine Schriftrolle mit dem Titel „*Liber Canium*“. Der Rest ist unleserlich. Einen Augenblick später bist du wieder im Hier und Jetzt. →Legt ein X-Plättchen auf 202.

448: Im Haus sind keine Anzeichen, dass außer Teresa jemand hier war. Rasch siehst du dich um. Das Innere ist sehr aufgeräumt: Gläser stehen in exakten Abständen zueinander und die Bücher im Regal sind nach Größe sortiert. Alles ist perfekt und staubfrei geordnet. Nur die Keksdose tanzt aus der Reihe und steht halb offen. Daraus lugt ein Zettel hervor. →Wenn du nachsehen willst: →348.

449: Etwas mulmig ist dir schon, als du über den Zaun kletterst. Doch der riesige

Hund (651) lässt dich gewähren und so stehst du schließlich in Teresas kleinem Garten. Vor dir stehen einige Pflanzentöpfe (653) und im hinteren Bereich ist eine kleine überdachte Terrasse, über die es vermutlich ins Haus geht (652).

451: Hier legen sonst Touristenboote aus Puerto Montes an, der Hafenstadt im Osten. Sie ersparen müden Wanderern den anstrengenden Rückweg die Schlucht hinauf. Außer einigen verbrannten Büchern findet sich auf dem Steg nichts Ungewöhnliches.

452: Die Sonne schimmert idyllisch auf dem Meer. Mit zusammengekniffenen Augen suchst du die Wasseroberfläche ab. Weit draußen ist ein Schiff, doch ohne Fernglas ist nicht mehr zu erkennen.

453: Der Sturm hat einiges an Treibgut angeschwemmt. „Was die Leute nicht alles wegschmeißen: ein halbes TRIXI-Klo, Versandverpackungen, ein seltsamer Tennisball ... sogar ein Fahrraddynamo!“ →Nehmt #42 und #48.

458: Als du die Hand ins Wasser streckst, zuckst du zurück. „Autsch, das ist ja richtig heiß!“ Grimaldo meint: „De warme Bria braucht koa Mensch ...“

461: Nicht schlecht. Das würde reichen, um den Fahrstuhl zumindest nach oben zu holen. Aber einsteigen würdest du da nicht. Etwas fehlt noch.

462: „Ich bin wirklich froh, dass dir manchmal noch der Blick aufs große Ganze fehlt, Sato. Sonst wärest du ein erschreckend guter Detektiv. Aber Dank der vielen teilweise widersprüchlichen Hinweise konnte ich dich lange genug ... Einen Augenblick, da kommt jemand. Ich melde mich später wieder.“ KLICK. Als du das Telefon zurücklegst, aktiviert sich automatisch die Wahlwiederholung. →408.

464: „José!“ „Papa!“ Schon liegen sich die beiden in den Armen. Neugierig fragt José: „Wieso warst du denn eingesperrt?“ „Gonzalez und ihre Leute fanden es nicht so toll, dass ich euch eine Nachricht per Papagei zugeschickt habe.“ „Aber das war doch super!“ Dann fällt José etwas ein: „Papa, wir müssen jetzt vor der La-Wa weglaufen. Die ist ganz heiß und macht alles kaputt.“ „Na dann nichts wie los!“ →Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe P und legt es auf 197. Stellt eure Spielfiguren auf P.♣ Legt #e2 in die Schachtel.

465: „Und es gibt noch eine schlechte Nachricht: Teresa hat sich verletzt.“ Damit führt sie euch ins Nebenzimmer. Da liegt eine bleiche Teresa mit Verband um den Kopf. Mühsam beginnt sie zu sprechen: „Schön, dass es José und den meisten von euch gut geht. Ihr habt draußen einiges verpasst. Die Fischerin Ofelia griff mich an, kurz nachdem ihr mit Francisca hier ins Haus gegangen seid. Sie war fest davon überzeugt, dass ich für das Verschwinden einiger wichtiger Gegenstände verantwortlich sei, die Naira Gonzalez gehören. Wenn ich euch so ansehe, werde ich das Gefühl nicht los, dass sie die falsche Person verdächtigt hat.“ Dabei zwinkert sie euch müde zu. „Leider ist Ofelia während des Erdbebens untergetaucht. Sie versteckt sich bestimmt irgendwo im Dorf. Manuel hingegen türmt in Richtung Berge! Der muss mir einiges erklären, wenn er wieder auftaucht.“ Daraufhin kommt José hereinge-

rannt, der wohl gelauscht hat. „Papa war's nicht! Seine Freunde haben ihn bestimmt überredet. Papa sagt immer, die sind zwar nicht sehr schlau, haben aber gute Aku-Mente.“ „Weißt du, wo wir die finden?“ José schaut unsicher zu Teresa, die ihm aufmunternd zunickt: „Papa wollte zur Püh-Ra-Mide. Und er hat vom Zoo erzählt. Da war ich noch nie! Bitte, darf ich mit euch? Ich kann auch mit Tieren sprechen!“ „José! Das sollst du doch keinen Fremden erzählen!“, schimpft Francisca. „Aber wenn sie mir doch geholfen haben, sind sie ja keine Fremden mehr, oder?“ Sie seufzt. „Kinderlogik. Gebt bloß gut auf ihn Acht!“

→Legt #27, #33, #38 sowie Teresas Plättchen in die Schachtel und Plättchen auf diesen Karten in den Vorrat ... (weiter geht es im Abenteuerbuch). →Deckt die Ortskarten A und C auf, falls sie verdeckt sein sollten. →Legt ein X-Plättchen auf 301. →Wessen Charakter aus dem Spiel genommen wurde, erhält #51. →Nimm José's Plättchen und stecke es in den Sockel deines bisherigen Charakters. Ab jetzt spielst du als José weiter. Achtung: Stellt euch ab nun einfach vor, dass stets jemand von euch José begleitet. →Nehmt #M3, legt sie neben #T2 und #T3 und lest sie vor. →Nehmt dann #57, legt sie neben #M3 und lest sie ebenfalls vor.

467: „Fast ... dran ...“ Dann bemerkst du, wie der Hang zu rutschen beginnt. Leichtfüßig weichst du den ersten herabfallenden Steinen aus, stößt dich dann mit einem Riesensatz vom Boden ab und kommst in sicherer Entfernung wieder auf. „Das war knapp! Aber das Papier ist leider begraben.“

→Legt #21, #25, #28 und #88 in die Schachtel und ein X-Plättchen auf 302.

468: Du schwimmst zügig zum Strand mit der Anlegestelle.

→Legt #b3 offen links neben Ortskarte H. →Stelle deine Spielfigur auf #b3. →338.

471: Der Kreuzgang ist von mehreren Lampen erleuchtet. Von draußen ertönt Berengars Stimme: „Links geht es zum Dormitorium (616). Passt auf, dass ihr keine der Lampen umstoßt, sonst fängt das Feuer. Der Gang geradeaus führt zum Skriptorium (615). Neben der Tür ist eine kleine Steinstatue. Macht sie nicht kaputt. Rechts ist der Klostergarten (617). Dort holt ihr euch allerdings nasse Füße, denn aus der Leitung leckt Wasser. Und Finger weg vom Glockenturm in luftiger Höhe (618). Die Mönche brauchen ihren wohlverdienten Schlaf. Ich behalte dich im Auge!“

→Legt je ein X-Plättchen auf die beiden „e1“-Felder auf #98.

475: →Seid ihr euch sicher? Dann geht euch Gonzalez durch die Lappen... →Falls ja, lest hier weiter.

„Alle mal herhören.“ Du betätigst das Signalhorn. „Wow, ich glaub, das waren 140 Dezibel. Aber dafür ist's jetzt schön ruhig.“ Vom Bug schauen Dutzende Gesichter entgeistert zu dir. Dann kommt ein Typ mit weißer Mütze aus der Brücke gestürzt und schüttelt dich wütend. „Tut mir leid, ich versteh Sie nicht.“ Dafür siehst du, dass vom Vulkan ein Lavastrom zum Hafen fließt und diesen fast erreicht hat. Als sich auf deinem Gesicht Entsetzen abzeichnet, folgt der Mann mit Mütze deinem Blick und wird ebenfalls bleich. Dann klopft er dir auf die Schulter und verschwindet auf der Brücke. Kurz darauf spürst du Vibrationen und das Schiff steuert den Hafen an. →321.

477: Du kletterst aus einem Ruderboot durch eine Luke des Kreuzfahrtschiffs! Von unten nimmst du Kiste um Kiste entgegen. Schließlich tippt dir Pater Silvio auf die Schulter und bedeutet dir, weiter ins Schiffsinnere zu gehen. Damit verblasst die Vision. Mit der Stirn an eine kalte Mauer gelehnt, wachst du auf. →161.

481: Die fünf Nachtschwärmer sehen betrübt auf ihre Gläser, als du sie freundlich ansprichst: „Hi Leute, ich ...“ „Ssst! Nicht so laut, sonst wacht der Typ auf.“ „Wären wir doch nur im Museum geblieben.“ „Genau! Da gab's noch so viele Sachen zu bewundern. Stattdessen sitzen wir jetzt hier mit schalem Bier und diesem aggressiven Gorilla ...“ „Pscht! Der ist reizbarer als ein Klingone.“

486: „So ein Schlamassel. Der Regen wird immer stärker. Wenn ich nichts unternehme, ertrinke ich oder werde vom Blitz gebraten.“ Panisch gräbst du dich nach draußen. Wie durch ein Wunder hält der Hang. Endlich stehst du draußen im Schlamm. Du bist übersät von Schürfwunden, sämtliche Knochen schmerzen und dein Brustkorb sticht. „Immerhin hab ich den Zettel.“ Humpelnd machst du dich auf zum Unterschlupf.
→Legt #25 in die Schachtel. →Nehmt #21 und #28 und lest #28 vor. →Nehmt dann #84 und lest sie vor.

498: →Wenn bei 572 das Plättchen auf der Seite mit mehreren Mönchen nach oben liegt: →598. →Andernfalls lest hier weiter.

Du reißt die Tür zum Schlafsaal auf. Gewaltige Hitze schlägt dir entgegen. Kein Wunder: Die Rückwand glüht bereits dunkelrot und die Mönche liegen reglos auf ihren Pritschen. Du rufst: „Haltet durch!“ und zerrst sie nacheinander nach draußen. Dreht das Plättchen bei 572 auf die Rückseite mit mehreren Mönchen. →698.

501: Da geht's zum Unterdorf.

→Legt Ortskarte E verdeckt unterhalb von Ortskarte F an, falls sie nicht bereits ausliegt. Ab jetzt könnt ihr jederzeit ins Unterdorf, wenn ihr wollt. →Tut ihr dies erstmals nach dem Sturm: →E.

502: Das Haus sieht aus, als ob es in einen Farbtopf gefallen wäre. Auffällig ist auch das Schildchen: „Naturheilverfahren“. Von der Veranda ertönt freundlich: „Komm ruhig näher!“ Du traust deinen Augen kaum, das ist Francisca! „Kuck doch nicht so erstaunt. Ich habe auch was Anständiges gelernt. Mit dem richtigen Wissen und den passenden Kräutern kommt man ganz schön weit. Außerdem fahren die Touristen voll drauf ab.“ Sie schmunzelt. „Aber heute habe ich mir freigenommen. Außer euch gibt's ja derzeit keine Besucher. Also wie sieht's aus, magst du einen Tee?“ Ohne auf eine Antwort zu warten, geht sie ins Haus. „Schau dich ruhig um ...“ Draußen im Garten ist es ebenfalls farbenfroh: Überall wachsen Passionsblumen in Dutzenden Farben und Formen. Dazwischen stehen Kräuter und mehrere Wimpel. Ein einzelnes Windrad hat das Unwetter nicht überstanden. Du nimmst es auf und betrachtest es nachdenklich, als Francisca neben dich tritt und dir den Tee reicht. Dabei schaut sie zum Vulkan. „Wir hatten echt Glück. Es hat nur Gonzalez' Haus erwischt und die war nicht daheim. Ob das so bleibt?“ Dann sieht sie das Windrad in deinen Händen. „Behalte es als Andenken. Diesmal ist es gratis ...“ →Nehmt #45.

503: Hier wohnen eindeutig Manuel und José, nebst Cabrita und ihren Verwandten. Vom matschigen Gatter neben dem Haus führen unzählige Ziegenspuren in die Berge. Die Tür des einfachen Hauses steht offen. „Jemand zuhause?“ Anscheinend nicht. Kurz entschlossen trittst du ein. „Wäre ja theoretisch möglich, dass er sich hier versteckt hat, nicht wahr?“ Wohnküche, Toilette und Schlafzimmer sind schnell durchsucht: Strohbetten, Zigarettenstummel, Spielsachen aus Holz, Essensvorräte für Menschen und Ziegen ... Natürlich kein José. Das einzige, was nicht ins Bild passt, ist ein Brief mit offiziellem Stempel. →Nehmt #47.

504: „Hallo? Gesundheitsamt! Ich hätte da ein paar Fragen!“ Keine Reaktion. „Gut, hätte ja auch klappen können.“ Dann fällt dir hinter einem Fenster ein Schild auf: „Wegen Unwetters geschlossen.“ Du schaust zum blitzblauen Himmel. Vermutlich hängt das schon seit gestern und wegen der gesperrten Straße wurde es noch nicht entfernt. „Dann wollen wir uns mal umsehen.“ Damit schwingst du dich über den Zaun und landest auf der Aussichtsterrasse: Mehrere Holztische und Bänke stehen neben teilweise umgefallenen Sonnenschirmen. Zudem zieht sich ein tiefer Riss quer über die Terrasse. Davon abgesehen hat das Restaurant den Sturm ganz gut überstanden. Durch die Fensterfront entdeckst du einige Kisten im Inneren. Moment, hat sich da nicht gerade etwas bewegt? Du bleibst wie angewurzelt stehen und starrst hinein, als über dir eine krächzende Stimme sagt: „He, du Clown! Gleich gibt es einen Satz heiße Ohren!“ Vor Schreck machst du einen Schritt zurück, bis du über dir den grünen Papagei entdeckst, der feixend auf dich herabschaut. „Aus dir mach ich Schaschlik!“, schimpfst du. Mit einem gekrächzten „Aber bitte mit Zwiebeln!“ flattert der Vogel außer Sichtweite. Beim Rausklettern findest du unter einer Plane noch einen klapprigen Kleinlaster.

505: Fast vollständig hinter einem über zwei Meter hohen Zaun verborgen liegt ein Holzhaus. Ein kleines Schild neben der Tür mit der Aufschrift „Polizei“ zeigt, wer hier vermutlich wohnt: Teresa. Als du die Tür öffnen willst, bleibt dir fast das Herz stehen. Lautes Gebell ertönt, gefolgt von einem schleifenden Geräusch, und dann springt etwas mit Schwung von innen gegen den Zaun. Durch ein Astloch erkennst du den Grund: ein riesiger Wachhund. „Meine Güte, hast du mich erschreckt. Hier fehlt eindeutig ein Schild zur Warnung vor dem Ungeheuer ...“

506: Auf diesem Pfad kommen wohl hauptsächlich Einheimische und Wanderer vom Gebirge durch. Zwar hat eine gewaltige Schlammlawine eine breite Schneise geschlagen, mit etwas Geschick gelangst du aber hinüber.

→Legt Ortskarte G verdeckt links von Ortskarte F an, falls sie nicht bereits dort liegt. Ab jetzt könnt ihr jederzeit dorthin. Tut ihr dies erstmals: →G.

508: „Da unten ist Efeu und eine „gesunde“ Zwischenmahlzeit!“

→Besitzt jemand von euch Die Monochrome AG, nehmt von dort #14. →Legt ein OK-Plättchen auf 574.

513: „Was ist da bloß...?“ Zum Glück ist das Wasser hier nie kalt und so schwimmst du los. Einige Zeit später kommst du bei einer Boje an, die knapp unter der Wasseroberfläche liegt und das Sonnenlicht reflektiert. Das Meer ist keine vier Meter tief und sehr

klar. Am Grund erkennst du ein Korbgeflecht mit einer kleinen Metallkiste darin. Als du hinabtauchst, hörst du noch ein Tuckern. Dann bist du auch schon unter Wasser und tauchst zum Grund. Gerade hebst du den Korb, als du keine 20 Meter entfernt den Kiel eines sich nähernden Fischkutters bemerkst. Deine Entdeckung scheint unausweichlich.
→Willst du ohne die Kiste auftauchen und unschuldig tun? →613.
Oder willst du versuchen, mit der Kiste davonzutauchen? →713.

515: Kurze Zeit später seht ihr Licht am Ende des Tunnels. Ihr bremst und kommt schließlich hinter einer anderen Lore zum Stehen. Leider ist weder von Guy noch seiner Ladung etwas zu sehen. „*Also los, nichts wie weg hier. Wir können ihn oder Gonzalez immer noch schnappen!*“ Erneut knarzt euer Walkie-Talkie: „*Vogel hier. Guy, komm endlich zur Suite. Die Zeit wird knapp.*“ Guy antwortet schwer schnaufend: „*Zehn Minuten, Señora. Dann ist Abréu endlich bei Ben im Moriarty's. Wären bloß die Spielverderber nicht gewesen ...*“ Gonzalez unterbricht Guy jäh: „*Darüber reden wir später. Und jetzt beeil dich!*“

→Erhöht die Statusleiste um 1. →Legt Ortskarte S offen unterhalb von #d1 an. →Stellt eure Spielfiguren auf S. →Legt #d1 und #d2 in die Schachtel sowie die Plättchen darauf in den Vorrat. →S.

525: Die Lava dringt mit zerstörerischer Macht ins Kloster ein und setzt es im Nu in Brand. Einen Moment seid ihr starr vor Entsetzen. Dann ertönt hinter euch eine zittrige Stimme: „*Ich spüre eine gewaltige Hitze. Also hat der große alte Berg uns doch noch erwischt.*“ Ihr seht zum Kloster hinüber, das lichterloh in Flammen steht, und fragt euch, ob die Mönche da ohne eure Hilfe rausgekommen wären. Dann greift ihr Bruder Berengar unter die Arme und läuft zum Marktplatz von Puerto Montes.

→Nehmt das Mönchsplättchen neben 572 und legt es so, wie es derzeit dort liegt, neben #M5. →Legt Ortskarte P offen unterhalb von Ortskarte Ø an, falls sie nicht schon dort liegt. →Stellt eure Spielfiguren auf Ortskarte P. →Legt #e1 und Ortskarte Ø in die Schachtel und die Plättchen darauf in den Vorrat. →Falls ihr Ortskarte P nun erstmals betretet: →P.

527: In der kleinen Kirche war es Dank der Kissen auf den Sitzbänken recht bequem. Mitten in der Nacht riss es euch aber mehrfach aus dem Schlaf. Zuerst gab es einen lauten Knall und ein berstendes Geräusch hinterm Hauptportal. Später bebte die Kirche mehrere Sekunden lang und es rauschte, als ob eine Dampfflok vorbeiführe. Mittlerweile scheint aber die Sonne durch die Fenster.

→Legt Ortskarte B und #b2 in die Schachtel. →Legt oberhalb von Ortskarte A verdeckt Ortskarte E an. →Legt links von Ortskarte E offen #b1 an und stellt eure Spielfiguren darauf. →Nehmt #M2 und lest sie vor. →Danach: →438.

528: Hinterm Tresen ist unter anderem die Durchreiche zur Küche, aus der du es brutzeln hörst. Als du dich näherst, zischen die Nachtschwärmer: „*He, lass das! Der letzte, der Ben verärgert hat, trinkt heute noch sein Schnitzel aus der Schnabeltasse ...*“ So klappt das nicht. Du wirst sie wohl erst vertreiben müssen.

531: Ihr habt bereits Zugang zu den oberen Ebenen.

532: Unauffällig lehntst du dich gegen die Tür und denkst: „*Erzähl schön weiter*“. Dabei nestelst du vorsichtig mit den Haarnadeln am Schloss. Nach einer Weile ertönt ein leises KLICK. Ein kurzer Blick über die Schulter zeigt Francisca, wie sie weitschweifig gestikuliert: „*Die redet echt, bis dir die Ohren bluten ...*“ Zu dieser Erkenntnis ist mittlerweile auch deine Begleitung gelangt, die kurz die Augen verdreht. Rasch schlüpfst du durch die Tür und schließt sie hinter dir.
→Legt #17 in die Schachtel. →Legt #a1 offen links neben Ortskarte B an. →Stelle deine Spielfigur auf #a1. →Zeit vergeht. Zieht die Zeitleiste um 1 Feld voran. →111.

535: Mit großen Schritten läufst du die gepflasterte Straße entlang, bis du schließlich den Marktplatz erreichst.
→Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe Ø und legt es auf 576 von Ortskarte Ø. →Legt anschließend Ortskarte P offen unterhalb von Ortskarte Ø an.
→Stelle deine Spielfigur auf Ortskarte P. →P.

536: Gerade als die fünf um eine Ecke biegen, fällt dir auf, dass euer Ruderboot sinkt. Du läufst schnell hinaus, doch es ist nicht mehr zu retten. „*Ob da wohl jemand nachgeholfen hat?*“ →Legt das Bootsplättchen in den Vorrat. →736.

537: Ihr schleicht euch zum Kofferraum. Darin liegt Manuel, bewusstlos und gefesselt. Just in dem Moment endet Bens Wutausbruch. „*Ruhig, Ben, wie sagt Kungfuzius? Friedlich wie'n Vulkan. Denk an den Auftrag ...*“ Ihr duckt euch hinter das Auto und flüstert: „*Schnell, wir müssen ihn ablenken!*“ „*Ja und wie, Einstein?*“ „*Wirf irgendwas Wertvolles in seine Richtung!*“ „*Könnte klappen. Die hellste Kerze auf'm Kuchen ist er ja nicht.*“
→Achtung: Habt ihr #51, müsst ihr Manuel mitnehmen! →Andernfalls habt ihr die Wahl, ob ihr Manuel mitnehmt oder nicht. Wollt ihr ihn mitnehmen, müsst ihr euch von einem der folgenden Gegenstände trennen: #68, #74, #75, #76. Kombiniert dazu die Abenteuerkarte mit 794. →Bringt ihr euch ohne Manuel in Sicherheit: →737.

545: Eine geduckte Gestalt nähert sich eurem Auto. Sie schleicht sich nach hinten und öffnet die Motorhaube. Mit einem Messer in der Hand schneidet sie etwas durch, verbindet Kabel miteinander und schließt die Haube wieder. Einen Augenblick später bist du wieder im Hier und Jetzt. →Legt ein X-Plättchen auf 202.

548: →Stelle deine Spielfigur auf #b4 und lege Nachos Plättchen auf das Feld im Garten. Cucuy spielt ausgelassen mit Nacho (651). Damit ist der Weg ins Haus frei (652). Die Pflanzentöpfe sehen unverändert aus (653).

550: Nach einer Weile kommt Gonzalez wieder zu sich. Ihr habt es euch derweil in der 1. Klasse gemütlich gemacht. „*Ah, du bist wieder wach. Sehr schön. Wir wollten mit dir über Option A sprechen.*“ „*Zimperlich seid ihr ja nicht gerade.*“ „*Das gilt für alle hier im Raum.*“ „*Touché. Also, ihr habt einige meiner Leute und ein paar Exponate. Die hätte ich gern wieder.*“ „*Und du bietest ...?*“ „*Dass Geld kein Problem ist, dürfte klar sein. Ich könnte Leute wie euch gebrauchen, die ihr Köpfchen zu nutzen wissen. Da klafft derzeit eine ... gewisse Lücke in unserer Organisation ...*“ „*Das*

ist mal ein echtes Understatement.“ „Sie haben ihre Momente. Immerhin konnten wir so Abréu relativ schnell außer Gefecht setzen.“ „Wofür wir sehr dankbar sind. Dazu hätten wir noch ein paar Fragen.“ „Später. Wir haben einen Unterschlupf auf der vorgelagerten Insel. Die Leute dort sind völlig von unserer Hilfe abhängig. Dort können wir ...“ Vor der Tür hört ihr Stimmen. „Keine Zeit mehr. Also?“ „Wir sind dabei. Du findest deine Leute und die Sachen an folgendem Ort ...“

Etwa ein Jahr später sitzt ihr auf der Ovin. Sie liegt beim üblichen Übergabeort vor Anker. *„Ich hätte nicht gedacht, dass Schmuggeln und Studieren so gut vereinbar sind.“ „Ist doch wie jeder andere Nebenjob. Nur deutlich lukrativer.“ „Und deswegen illegal. Aber die Infos, die Gonzalez uns zu Abréu und seinen Studien geliefert hat, waren die ganze Sache wert.“ „Ha! Der hat nicht schlecht gestaunt, als er plötzlich mitten in der Vorlesung von einem Sondereinsatzkommando abgeführt wurde. Sein Gesichtsausdruck war Gold wert!“ „Was mir an unserer Arbeit am meisten gefällt, sind die Leute auf der kleinen Insel. Die sind immer so dankbar für jede Unterstützung.“ „Apropos gefallen. Hier, lest mal ...“ →369.*

551: Das Seil, an dem ihr herausklettert, ist an einem Felsen festgemacht, der den Schachtausgang vor neugierigen Blicken schützt. Auch hier finden sich Schleifspuren von schweren Gegenständen am Boden. Aber wohin sie transportiert wurden, lässt sich nicht erkennen. →Nehmt #10 aus der Schachtel.

552: Durch das stete Auf und Ab verschwindet der Schachtausgang rasch aus dem Blick. Gelegentlich kannst du auch bis zum Grund der Schlucht sehen. Dann endet der Weg scheinbar im Nichts. Nach längerer Suche entdeckst du schließlich nur wenige Dutzend Meter entfernt einen gut ausgebauten Wanderweg. *„Wer auch immer diesen Pfad benutzt, will ihn offensichtlich geheim halten.“* →Legt Ortskarte G offen oberhalb von #b2 an. →Stelle deine Spielfigur auf G. →G.

553: Nach einer Weile kommst du an eine flachere, etwas geschütztere Stelle. Beim Rasten fallen dir Zigarettenstummel, blutige Fußabdrücke und eine Sandale auf. *„Damit lassen sich bei der Hitze immerhin Mücken vertreiben.“* Von hier aus hast du einen guten Blick in die Schlucht und das Meer. Dabei fällt dir ein Schimmern im Wasser etwas abseits des Strands auf. Neugierig gehst du weiter und gelangst schließlich zur Bucht. →Nehmt #29, falls ihr sie noch nicht habt. →Legt #b3 offen links neben Ortskarte H. →Legt ein OK-Plättchen darauf. →Stelle deine Spielfigur auf #b3. →338.

555: Erneut knarzt das Walkie-Talkie: *„Hallo, hört mich jemand?“ „Das ist ja Ellie!“ „Ja, wir hören dich! Wo bist du?“ „Ich hab die Mönche im Kloster evakuiert und laufe jetzt zum Marktplatz von Puerto Montes. Die Lava ist mir dicht auf den Fersen. Bitte, ihr müsst irgendwie Alarm schlagen und die Leute am Hafen warnen.“ „Aber wie sollen wir das hier auf dem Kreuzfahrtschiff anstellen?“ „Lasst euch was einfallen. Sonst gibt's Tote.“* Damit bricht die Verbindung ab. *„Na toll. Bloß kein Druck ...“* →Legt #T2 und #T4 in die Schachtel.

558: Die Kiste ist tatsächlich leer und lässt sich leicht verschieben. Dahinter kommt ein Spalt zum Vorschein, der zumindest für den Hund groß genug ist. Allerdings ist es darin stockfinster! Ohne Licht gehst du da bestimmt nicht rein.

561: „*So, besser wird's nicht.*“ Ihr holt den Fahrstuhl nach oben. Das dürfte allerdings die letzte Fahrt werden. Danach ist der Antrieb garantiert schrottreif.
→Legt #d1 offen links neben R. →Stellt eure Spielfiguren auf #d1. →Legt dann M, N und R in die Schachtel sowie alle Plättchen darauf in den Vorrat. →666.

562: Professor Abréu gehört nicht zum Archetyp des verstreuten Professors. Im Gegenteil: Er überlässt in der Regel nichts dem Zufall. Links auf dem Schreibtisch steht sein PC (851), daneben liegt ein schnurloses Telefon (852). Vor dem Schreibtisch steht ein lederner Drehstuhl (853).

564: „*Für eine Runde ist ja wohl noch Zeit.*“ Ein letztes Mal siehst du zum Vulkan. Dich schaudert beim Anblick des roten Stroms, der die Bergflanke hinabfließt. Dort oben war das Kloster. Und am Marktplatz habt ihr noch vor Kurzem Leute evakuiert. Dein Blick folgt der Lava, die nun fast die Hafenneile erreicht hat.
„*Selbst wenn Abréu und Gonzalez zusammengearbeitet hätten, der Vulkan wäre so oder so ausgebrochen ...*“

565: →Damit endet Kapitel 2. →Für folgende Abenteuerkarten in eurem Besitz gibt es Punkte: Je 1 Punkt für #36, #47, #48, #50. Je 2 Punkte für #30, #35, #52, #55. Liegt auf #b3 ein x-Plättchen, erhaltet ihr 1 Punkt. Liegt #b4 aus, erhaltet ihr 2 Punkte. Liegt auf #33 ein OK-Plättchen, erhaltet ihr 3 Punkte. Besitzt ihr #28, zieht ihr 1 Punkt ab!

→Ihr könnt das Spiel hier unterbrechen oder speichern. →Falls ihr speichert, notiert euch diese Eintragsnummer, damit ihr wisst, wo es beim nächsten Mal weitergeht!

→Wollt ihr das Spiel hingegen fortsetzen, lest einfach weiter. →Legt Manuels Plättchen in den Vorrat und Teresas Plättchen neben 502. →Legt #23, #24, #47, #55 und #80 in die Schachtel. →Legt auf 175 und 176 je ein X-Plättchen und die X-Plättchen von 202 und 606 in den Vorrat. →Legt #T2 und #T3 offen neben #M2 und setzt die Leiste auf 0. →Legt #M2 in die Schachtel. →Achtung: In Kapitel 3 wird Verdacht gemessen, nicht die Zeit! →Seid ihr bei José und Francisca geblieben? →265. →Seid ihr hingegen nach draußen gelaufen? →365.

567: „*Ja! Ich hab's!*“ Stolz ziehst du das Papier heraus, als du bemerkst, wie der Hang über dir hereinbricht. „*Och nö!*“ Kurz darauf ist es dunkel vor lauter Staub in der Luft und du bist mit deinen Gedanken allein. „*Toll. Das war schon das dritte Mal, seit ich auf der Insel bin. Wieso passiert so etwas eigentlich immer mir?*“ Als sich die Luft ein wenig klärt, siehst du, dass du Riesenglück hattest. Wenige Zentimeter weiter links und du wärst vom Geröllhang begraben worden. Erleichtert klopfst du dich ab. „*So, schauen wir mal, was wir da gefunden haben ...*“
→Legt #25, #28 und #88 in die Schachtel und ein X-Plättchen auf 302. →Nehmt #21.

571: Während ihr noch beratet, was zu tun ist, kommt die Lava unaufhaltsam näher. Schnell ist die Hitze zu groß und das trockene Gras fängt Feuer. Hier könnt ihr nicht länger bleiben!

→Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe Ø und legt es auf 571.

572: Unter der Kapuze ertönt die brüchige Stimme des Mönchs: „*Wer kommt zu so später Stunde an unsere Klosterpforte?*“ „*Hört, Bruder ... äh ...*“ „*Berengar, mein Kind. So beruhige dich doch. In deiner Stimme spüre ich Furcht, als sei der Leibhaftige hinter dir her.*“ „*Der Vulkan ist ausgebrochen! Seht, die Lava hat bereits die oberen Mauern eures Klosters erreicht!*“ „*Mein Kind, ich bin zwar alt und blind, aber dämlich bin ich nicht! Du willst doch nicht etwa unsere wertvollen Bücher stehlen?*“ „*Nein, Bruder Berengar. Das käme mir nie in den Sinn. Aber die Lava ist wirklich ...*“ „*Ach, papperlapapp. Lava ist doch Firlefanz. Hast du nichts Interessanteres anzubieten, vielleicht etwas für unsere Bibliothek?*“

573: „*Bist du sicher? Wer weiß, ob wir noch einmal hierher zurück können.*“ „*Die Zeit drängt! Wir müssen schließlich auch noch die Bewohner der Stadt warnen!*“

→Wollt ihr nun nach Puerto Montes: →535.

574: So richtig schlau wirst du aus dem Durcheinander nicht. An dieser Stelle erweitern die Mönche in Eigenregie das Kloster. „*Ob sie dafür eine Baugenehmigung haben?*“ Nur wenige Meter weiter scheint hingegen eine archäologische Ausgrabung stattzufinden. Neugierig leuchtest du ins Loch am Boden.

→Wer von euch schaut hinein? Ayana: →508. Cataysa: →608. Jerome: →708. Sato: →808.←

575: →Wenn neben 575 ein OK-Plättchen liegt: →638. →Andernfalls lest hier weiter. Der Mönch erhebt sich erstaunlich rüstig und nimmt sich ganz beiläufig einen langen Stock. Dann stellt er sich in die Mitte der Straße und blockiert den Eingang. „*Halt! Wer ins Kloster will, muss zuerst an mir vorbei.*“ Dabei blickt er streng den Baum zehn Meter links von dir an. „*Äh, hallo? Hier bin ich. Seid ihr blind? Ich möchte ...*“ Unauffällig richtet er sich an deiner Stimme aus. „*Hier kommt keiner ohne meine Erlaubnis rein! Und keine Tricks, ich sehe alles!*“ Dabei fuchtelte er wild mit seinem Blindenstock in deine Richtung.

576: Von hier aus bietet sich ein traumhafter Ausblick über die florierende Hafencity Puerto Montes. Selbst zu dieser späten Stunde ist sie hell erleuchtet. Weiter unten im Hafenviertel liegt das Kreuzfahrtschiff vor Anker.

577: Du trägst einen schicken Anzug und siehst auf eine Uhr: Es ist nach Mitternacht. Aus einer Tasche ziehst du etwas Geld, zahlst am Tresen und gehst unauffällig in ein Hinterzimmer. Dort sind zwei weitere Personen: Terry und der gefesselte Abréu! Damit verblasst die Vision. Mit der Stirn an eine kalte Mauer gelehnt, wachst du auf. →161.

581: Du öffnest die Tür einen kleinen Spalt und spähist hinaus. Francisca ist beim Zusammenpacken. Gerade hat sie dir den Rücken zugewandt und schaut besorgt

zum wolkenverhangenen Himmel. „Die Gelegenheit ist günstig!“
→Befindet sich nun niemand mehr im Haus, legt #a1 in die Schachtel.

583: Du beobachtest durchs Fenster, wie die Nachtschwärmer davonziehen.
→Wenn bei 912 das Bootsplättchen liegt: →536. →Andernfalls: →736.

585: Als ihr auf dem Marktplatz ankommt, krächzt Kiki auf und fliegt in Richtung Stadtvilla außer Sicht. Nach ein paar Minuten kehrt sie schimpfend zurück auf deine Schulter. José übersetzt: „*Manuel - ich meine, Papa - ist da drin gefangen. Wir müssen ihm helfen!*“ Er will schon loslaufen, doch du hältst ihn zurück. „*Warte! Mit den Wächtern da drüben ist bestimmt nicht gut Kirschen essen ...*“ →Stellt Josés Spielfigur auf P.

591: Durch das Erdbeben hat der Weg ins Unterdorf einige Risse bekommen.

592: →Wenn ihr #51 habt: →878. →Andernfalls: →978.

593: →Wenn ihr #51 habt: →678. Andernfalls lest hier weiter.
Das Haus steht verlassen da. Keine Spur von Manuel oder Ofelia.

594: Noch immer ist das Restaurant wegen Unwetters geschlossen. Höchst verdächtig! Durch das Erdbeben hat sich aber die Tür zur Terrasse verschoben und lässt sich nun öffnen. Du beschließt daher, dich innen ein wenig umzusehen. Im Gastraum ist außer einigen zerbrochenen Flaschen nichts Ungewöhnliches. Doch aus dem Keller hörst du Ofelias Stimme! Rasch holst du die anderen zur Verstärkung und ihr schleicht leise hinunter. →Stellt eure Spielfiguren auf F. Lest dann hier weiter. Da sitzt Ofelia mit dem Rücken zu euch an einer Funkanlage, den Kopfhörer um den Hals, und fummelt träge an diversen Schaltern herum. Dass der Strom ausgefallen ist, scheint sie nicht zu bemerken. „*He Señora, hörsu? Hick! Die Kagge is am dampfen. Hick! Die Box is weg und Manuel is weg und dein Haus ... Hick! ... s' auch weg!*“ Damit schnappt sie sich die Flasche vor ihr und leert sie in einem Zug. Dann lallt sie wieder ins Mikrofon: „*Señora? Aufferäumt habbich ... Hick! ... fast. Den Resd vonner Liste machich moang bevors bumm macht. Hick! Hihi. Owa un aus.*“ Kurz darauf liegt sie schnarchend über dem Tisch. Nachdem ihr Ofelia notdürftig gefesselt habt, seht ihr euch um. In ihrer Hand ist eine Notiz. Neben den offenen Paketen liegt eine Taschenlampe und am Boden finden sich mehrere blaue Federn und Vogelkot. Mit vereinten Kräften schafft ihr Ofelia zu Francisca und Teresa.
→Nehmt #71 und #82 sowie #19, falls ihr Letztere nicht bereits habt. Lest #82.
→Zieht die Verdachtsleiste um 1 Feld voran.←

595: Die Gartentür ist angelehnt. Hinterm Zaun hörst du zwei Hunde spielen.
→Wenn #b4 bereits ausliegt: →548. →Andernfalls legt #b4 offen rechts neben Ortskarte F an. →Stelle deine Spielfigur auf #b4 und lege Nachos Plättchen auf das Feld im Garten. →Lest dann hier weiter.
Etwas mulmig ist dir ja schon, als du die Tür zu Teresas Garten öffnest. Doch deine Angst ist unbegründet. Ein riesiger Hund (651) spielt ausgelassen mit Nacho. Vor dir stehen einige Pflanzentöpfe (653) und im hinteren Bereich ist eine kleine überdachte Terrasse, über die es vermutlich ins Haus geht (652).

596: Mittlerweile führen unzählige Ziegenspuren kreuz und quer über den Erd-rutsch. Dank der hungrigen Wiederkäuer ist hier ein neuer Weg entstanden.

598: Spar dir deine Kräfte für den passenden Zeitpunkt. →698.

601: Der Bach führt wegen des gestrigen Unwetters immer noch eine Menge Wasser. Du streckst deine Hand hinein und zuckst zurück, denn es ist eiskalt.

602: Bislang gibt sich der Mann desinteressiert, verfolgt dich aber mit den Augen. „Hallo!“ „Griaß di“, antwortet er mit tiefer Stimme. „Äh, genau. Wie heißt du denn?“ „I bin da Grimaldo.“ „Und was machst du hier?“ „Einsiedln.“ „Ach, schön! Tolle Sache, das! Mh, sag mal, wieso flackern die Lichter an der Hütte da drüben denn so?“ „Noamalaweis soid des des bääse Tschuadschu* feanhoidn. Aba des Glump duads ned gscheid.“ „Böses was?“ „Tschuadschu.“ „Aha. Das wäre zum Beispiel ...?“ „Katarr, Babbagein, Eadbepm ...“ „Ja, vielen Dank! Ich muss dann mal wieder ...“ Im Gehen denkst du: „Der hat mehr als eine Schraube locker!“

*Die schlaue Wiki meint dazu: Das Juju. Ein spirituelles Glaubenssystem, bei dem Gegenstände wie Amulette sowie Zaubersprüche verwendet werden. Grimaldo meint damit vermutlich Pech.

603: Eine innere Stimme säuselt dir leise ins Ohr: „Wunderschöne, naturnahe Ferien-wohnung in unverbaubarer Lage mit Panoramablick und privatem Strandzugang. Wohnen, wo andere Urlaub machen! Fließend Wasser und Strom inklusive.“ Dann reißt dich Grimaldos Stimme aus deinem Tagtraum: „Des is mei Hüttn! Fass do bloß nix oh, bsondas ned de Badderie! De duads zwar ned richtig, is aba bessa ois nix.“ Ja, wirklich, da ist eine Autobatterie! Fragend blickst du zu Grimaldo: „Sag mal, könnten wir ...“ „Bratzn weg, sog i! Ohne Schdrom gäd ois voa de Hund ...“

604: Der Weg ist extrem steil und führt über Tausende Stufen hinab, sodass du gelegentlich auf allen Vieren rückwärts kletterst. Schweißgebadet kommst du unten an. Vom Strand aus siehst du, dass die Nachbarsbucht mit dem Anlegesteg nicht weit von hier liegt. Bei der ruhigen See könntest du rüberschwimmen.

→Liest #b3 bereits aus, endet dein Zug. →Andernfalls lest hier weiter.

→Wenn du schwimmen willst: →468. →Andernfalls kehrst du zurück nach G.

605: Das mit den Steinmännchen ist schon ein putziger Brauch. Überall hinterlassen die Touristen diese Häufchen und schmücken sie teilweise auch noch mit diversen Gegenständen wie Bändchen, Tüchern und ... „Wie bitte? Ein Infusionsschlauch?! Aber gut, was man hat, hat man ...“ →Nehmt #36.

606: Der Wanderweg Richtung Vulkan wird hinter dem Plateau von einem Stein-schlag blockiert. „Bass bittschön auf, des is gefährlich!“, ruft dir der Einsiedler hinterher. „Keine Sorge, ich geb schon Acht.“ Da weht dir von irgendwo der Wind einen bekannten Duft in die Nase. Der weckt eine seltsame Erinnerung.

→Bist du ... Ayana: →635. Cataysa: →735. Jerome: →835. Sato: →935.

607: „Du, bevoa du ins Obadoaf gehst: Unsa Bolizistin Teresa hod gsogd, dass sie und da Vadda vom José, da Manuel, noch seim Buabm José suachan. Di san ganz

narrisch voa Soagn. Wannsd mi frogst, dea schbuit beschdimmd bloß irgendwo.“
→Lege Ortskarte F verdeckt rechts von Ortskarte G an, falls sie nicht bereits ausliegt. Ab jetzt könnt ihr jederzeit ins Oberdorf, wenn ihr wollt. →Tut ihr dies erstmals nach dem Sturm: →F. →Nehmt #33, falls ihr sie nicht bereits habt, legt sie neben #M2 und lest sie vor.

608: „*Das muss jemandem in der Burg gehört haben ...“*

→Besitzt jemand von euch Das Verlies, nehmt von dort #60. →Legt ein OK-Plättchen auf 574.

613: Die Kiste bleibt also unten. Als du auftauchst, hörst du eine fluchende Frauenstimme gefolgt vom Aufröhren eines Schiffsmotors. Wenige Meter von dir entfernt kommt der Kutter zum Stehen. Kurz darauf schaut eine Fischerin über die Reling: „*Bist du denn wahnsinnig? Hätte ich nicht nach unserer Fischfalle Ausschau gehalten, hätte mein Kutter Ovin dich zu Fischfutter verarbeitet ...“* Das dämmert dir auch gerade. „*Danke, dass Sie mich nicht gehäckselt haben!“* „*Was zum Poseidon machst du so weit draußen?“* „*Äh, Schwimmen? Das herrliche Wasser genießen?“* „*Habt ihr Touristen denn nichts Besseres zu tun, als ehrliche Leute beim Arbeiten zu stören?“* „*Nur keine Umstände, ich bin schon weg.“* Während du zum Strand schwimmst, folgt dir leiser werdendes Grummeln: „*Bescheuerte Touris ...“*
→Legt #30 in die Schachtel und ein X-Plättchen auf #b3.

615: Die Schreibstube ist gleichzeitig auch die Bibliothek des Klosters. An allen freien Wänden stehen Regale, die vor Büchern und Schriftrollen nur so überquellen. Du schnappst dir wahllos einige Werke, bis dein Blick auf eine Vitrine fällt. Sie ist mit einem silbernen Kettchen gesichert, an der ein Schild hängt: Interdictum. „*Verboten? Das klingt doch interessant!“* Rasch hast du die Kette gelöst und rettetest so viele der Bücher vor den Flammen, wie du kannst.

→Nehmt #90. →Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe e1, legt es auf 617.

616: Ohne anzuklopfen stürmst du in den Schlaflsaal der Mönche: „*Alle raus hier! Der Vulkan bricht aus und die Lava hat das Kloster fast erreicht!“* Ein halbes Dutzend verschlafene Augenpaare richten sich auf dich. „*Um Himmels Willen, beeilt euch!“* Zur Unterstreichung deiner Worte beginnt die Außenwand des Dormitoriums zunehmend Hitze auszustrahlen. Das vertreibt bei den Mönchen auch die letzte Müdigkeit. Gelassen ziehen sie sich an und verlassen geordnet das Kloster. „*Und was wird aus all den Büchern und Schriften?“*, fragst du. „*Jeder von uns kennt einen Teil davon auswendig. Mit der Zeit können wir die wichtigsten Werke rekonstruieren. Ohnehin sind nicht alle für fremde Augen gedacht.“*

→Dreht das Plättchen des Mönchs bei 572 auf die Rückseite mit der Mönchsgruppe.
→Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe e1 und legt es auf 615.

617: „*Leute warnen, Bücher retten, Glocken läuten, Lava ante portas ... Ich brauch ne Pause. Das ist mir zu viel Stress.“* Und so spazierst du in den Kräutergarten. Dort angelangt siehst du einen ungewöhnlichen Pilz. Aus einem Impuls heraus nimmst du ihn mit. →Nehmt #91.

618: Rasch läufst du zum Turm und läutest wie wild an der Glocke. „*Geschafft! Hoffentlich ist das bis nach Puerto Montes zu hören!*“

→Nehmt #99 und lest sie vor. →Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe e1 und legt es auf 618.

621: →Stellt Josés Figur neben 801.

Mit großen Augen blickt José auf die Souvenirs. „*Na, junger Mann? Bist du zum ersten Mal hier?*“ „*Ja! Papa hat mir schon viel von der Püh-Ra-Mide erzählt! Er findet die Gänge da drin besonders toll!*“ Das macht die junge Frau neugierig: „*Ich bin übrigens Helena, und du?*“ „*José!*“ „*Freut mich, dich kennenzulernen, José.*“ Daraufhin entspinnt sich zwischen den beiden ein längeres Gespräch. Nach und nach wird die Unterhaltung auch herzlicher. Irgendwann meint Helena dann: „*Du, ich habe da etwas, das mir dein Papa für dich gegeben hat. Bitteschön ...*“ Sie überreicht José etwas Glitzerndes. „*Ui!*“

→Nehmt #68. →Zieht die Verdachtsleiste um 1 Feld voran.

625: Gerade, als der Lavastrom sich auf den Marktplatz ergießt, bemerkt ihr, wie sich beim Colegio Sancho Panza eine Seitentür öffnet, und hört sich entfernende Schritte. Auch ihr nehmt nun die Beine in die Hand und lauft zum Hafenviertel.

→Legt Ortskarte Q offen unterhalb von Ortskarte P an. →Stellt eure Spielfiguren auf Ortskarte Q. →Legt #e2 und Ortskarte P in die Schachtel und die Plättchen darauf in den Vorrat. Betretet ihr Ortskarte Q erstmals: →Q.

632: Kritisch schaut du vom Schloss zu den Fensterläden. Dann kramst du in deinen Taschen erfolglos nach etwas Brauchbarem. „*Keine Chance. Ohne Schlüssel oder Dietrich komm ich da nicht rein.*“ →Legt #85 in die Schachtel.

633: Die Luft ist extrem trocken. Ein nicht gerade kleiner Teil der ohnehin spärlich vorhandenen Pflanzen ist bereits verdorrt. Du hast gewaltigen Durst. Und in den Wolken unter dir braut sich etwas zusammen. „*Nein, das sind nicht die Wolken ... Da ist etwas anderes.*“ →Legt ein X-Plättchen auf 706.

635: Es ist später Abend. Mit einem Drink in der Hand näherst du dich einer Frau, die mit dem Rücken zu dir vor einem erleuchteten Pool steht. Im Gehen schüttest du ein Pulver ins Getränk, das sich rasch auflöst. Dann stehst du hinter ihr: „*Durstig, Ayana?*“ Sie dreht sich um. „*Danke, Professor! Können Sie Gedanken lesen?*“ Moment, das bist du! Wie kann das sein? Nein, trink das nicht! Doch schon hast du das Glas geleert. Vielleicht solltest du mal über deinen Alkoholkonsum nachdenken. Dann verändert sich die Szene. Es ist heller Morgen, du stehst am Pool und siehst hinab auf dich, wie du tauchst. Neben dir hörst du Sato ungläubig ausrufen: „*Ayana! Sind dir Kiemen gewachsen? Komm endlich raus. Du bist jetzt schon über fünf Minuten unter Wasser, ohne Luft zu holen!*“ →Legt ein X-Plättchen auf 606.+

637: „*Mir ist das zu gefährlich. So wichtig kann die Person im Kofferraum gar nicht sein.*“ „*Genau. Warten wir ab, bis Ben sich beruhigt hat und abdüst.*“ →837.

638: „*Du darfst passieren. Aber lass nichts mitgehen!*“

→Legt #e1 offen oberhalb von Ortskarte Ø an. →Stelle deine Spielfigur auf #e1: →471.

645: Eine kleine Gestalt geht auf einem schmalen Pfad, als wenige Meter entfernt ein Blitz einschlägt. Vor Schreck macht sie einen Satz und kullert einen Abhang hinab. Zwei kleinere Schatten folgen ihr durch den Regenschleier. Einen Augenblick später bist du wieder im Hier und Jetzt. →Legt ein X-Plättchen auf 202.

648: „*Und da sag ich noch: Fass bloß nichts an. Aber auf mich hört ja keiner!*“, regt sich Helena auf. „*Und wie kriegen wir die Kammer wieder auf?*“ „*Indy kennt bestimmt einen Weg heraus.*“ „*Wer ist denn Indy?*“ „*Mein Hund. Faul, verrückt nach Knochen und die treueste Seele, die man sich vorstellen kann.*“

651: „*Eigentlich bist du ganz umgänglich.*“ Der Hund blickt dich schwanzwedelnd an.

652: Auf der Terrasse stehen zwei gemütlich aussehende Sessel. Dahinter geht es ins Haus. Als du dich jedoch in diese Richtung bewegst, fängt der Hund wieder an zu knurren. „*OK, ok! Ich hab's verstanden. Das ist dein Revier.*“

653: Teresa hat alle Pflanzen ordentlich mit kleinen Schildchen versehen, auf denen Namen und Stichworte zur Nutzung stehen. Darunter sind auch einige Exoten wie Tripföhring (zur Bewusstseinsweiterung), Pink Sherlock (zur Diebstahlsicherung) und Chuck (noch zu bestimmen). Leider sind die beiden Kübel neben Chuck leer. Doch darunter findest du einen Zettel. →Nehmt #54.

654: Böse Kameras, die sicher jede eurer Bewegungen aufzeichnen würden. Tja, wenn sich nicht euer kleiner Marder am Kabelsalatbuffet bedient hätte.

655: Da die Kameras aus sind, kletterst du gemütlich übers Geländer und hebst die Falltür. Durch einen beleuchteten schmalen Gang gelangst du über eine Treppe in einen Vorratsraum. Derzeit ist niemand darin, doch hinter der einzigen anderen Tür hörst du Geräusche. Die Wände sind voller Regale mit Kisten und Verpackungsmaterial. Du gehst zum Tisch in der Mitte des Raums, denn da liegt ein großer Karton mit Versandzettel. Da öffnet sich die Tür! Rasch duckst du dich hinter den Karton und lauschst. „*Jawoll, Boss. Die Funkverbindung zu Ofelia ist leider abgebrochen.*“ Das ist Manuel! „*Verdammt! Dein Ausflug zur blöden Pyramide hat unnötig Zeit gekostet. Los, liefer das noch aus und komm dann zum Treffpunkt. Und zwar subito!*“ Damit heben zwei dicke Arme den Karton vor deiner Nase auf. Der Boss dreht sich um und hält den Karton Manuel hin. Dessen Augen weiten sich, als er dich sieht. Er nimmt einen tiefen Zug von seiner Zigarette, schaut dann schnell wieder zum Boss und meint: „*Geht klar!*“ Mit einem Arm schnappt er sich den Karton, den anderen legt er um die Schultern vom Boss und meint: „*Und als Entschuldigung mache ich die nächste Inventur, ok?*“ „*Mit der Einstellung wirst du's noch weit bringen!*“ Damit gehen die beiden hinaus und die Tür fällt ins Schloss. Schnell siehst du dich um. In einem Karton liegt ein Buch und in einer Ecke steht ein voller Benzinkanister. „*Super! Damit kommen wir endlich auch zur Pyramide (J) und zur Uni (L)!*“ Du nimmst beides an dich und düst zurück zu den Papageien.

→Nehmt #75 und legt die X-Plättchen auf #53 in den Vorrat. →Legt Ortskarte J verdeckt links von i an und L verdeckt oberhalb von i. →Fahrt ihr erstmals zu einem dieser Orte, deckt ihr die entsprechende Ortskarte auf und lest den jeweiligen Eintrag.

656: →Wenn ihr #51 habt: →958. →Andernfalls lest hier weiter.

Die blauen Azur-Aras machen einen Heidenlärm. Als sie bemerken, dass du sie beobachtest, rücken sie dichter zusammen. Anscheinend haben sie vor etwas Angst.

658: Wie üblich ist um diese Zeit niemand bei den Bücherregalen (253). Nur die Bibliothekarin Aster hält die Stellung (251). Auch die Kuh Waldo (252), das Unimaskottchen, steht wie immer in ihrem Gatter und schaut euch entspannt zu.

661: Du kannst dich frei im Casino bewegen. Doch Mr. Pott behält dich im Auge. Sobald du dich einer Tür näherst, zupft er am Kleeblatt an seinem Revers und komplimentiert dich wieder zurück zu den Gästen.

662: In der folgenden Stille zupft José an deiner Hand und flüstert: *„Die Kuh sagt, dass es ihr im anderen Uni-Wäh-Summ besser gefallen hat. Was meint Waldo damit?“* „Muuuuuuuh!“ „Schluss! Aus! Ende! Ich habe euch gewarnt. Raus mit euch!“
→Stellt José's Spielfigur zu 252. →Legt ein X-Plättchen auf 252.

664: Kaum sieht der Kapitän, dass sich das Riesenrad dreht, verschwindet er in Richtung Brücke. Dann heulen die Motoren des Kreuzfahrtschiffs auf und es steuert die Hafenummauer an. An der Reling stehen Dutzende Passagiere und freuen sich auf die Attraktion. Doch je näher das Schiff der Mauer kommt, desto unruhiger wird es an Bord. Schließlich übertönen die Rufe sogar den Motorlärm: „Vulkan!“, „Lava!“ und „Alarm!“ sind zu hören. Dann ist das Schiff auch schon an der Hafenummauer. Die Reifen halten es auf Abstand, nur an einer Stelle schabt der Rumpf mit einem Knirschen an der Mole entlang. Als sich der Aufgang zum Schiff herabsenkt, stürmen alle auf der Mole an Bord. Außer euch. →977.

665: Ihr wacht neben José und Teresa auf. Beide sind bleich, tragen mehrere Verbände und scheinen zu schlafen. Francisca kommt mit düsterem Gesichtsausdruck herein. Als sie sieht, dass ihr wach seid, schimpft sie: *„Was ist nur in euch gefahren? Ihr konntet draußen ja nicht einmal Teresas Sturz verhindern! Und José ist immer noch nicht zu Bewusstsein gekommen.“* Leise meldet sich Teresa: *„Immerhin wissen wir jetzt, dass Ofelia und Manuel zum Schmugglerring gehören.“* „Bist du auch endlich wach! Dass sie Dreck am Stecken haben, ahnten wir doch schon vorher ...“ Die beiden starren sich an, bis Teresa kraftlos den Blick senkt. Zu euch gewandt sagt Francisca: *„Bis Hilfe eintrifft, kümmere ich mich um José und Teresa.“* „Sie hat recht, ich kann derzeit kaum das Bett verlassen. Bitte folgt den Spuren der beiden. Ofelia ist während des Erdbebens untergetaucht. Ich glaube, sie versteckt sich irgendwo hier im Dorf. Manuel hat die letzten Tage ständig vom Zoo und der Pyramide geredet. Da kommt ihr aber jeweils nur mit eurem Auto hin.“ „Und du würdest sie einfach so losschicken, nicht wahr?“ hakt Francisca ein. „Hier, nehmt wenigstens das hier. Die roten Pillen helfen euch bestimmt.“ „Francisca!“ „Nur ruhig, du kriegst ja gleich deine blauen Pillen ...“ →Legt #27, #33, #38 und #51 sowie Teresas Plättchen in die Schachtel und Plättchen auf diesen Karten in den Vorrat ... (weiter geht es im Abenteuerbuch). →Deckt Ortskarten A und C auf, falls sie verdeckt sein sollten. →Legt ein X-Plättchen auf 301. →Nehmt #M3, legt sie neben #T2 und #T3 und lest sie vor. →Nehmt dann #57 und #60, legt sie neben #M3 und lest sie ebenfalls vor.

666: →Legt das Bootsplättchen aufs linke Feld und Terrys Plättchen aufs untere Feld. Nach einigen Minuten erreicht ihr den tiefsten Schacht. Er muss beinahe auf Meeresebene sein, denn links glitzert Wasser und eine Leiter führt zu einem Boot (755). Guy macht sich gerade mit einer Lore davon. Eine weitere Lore stünde noch bereit (754). Doch leider versperrt euch Terry den Weg (756)! Außerdem ist die Luft heiß und stickig wegen des Lavastroms (757). Gerade als ihr hinunterblickt, platzt eine riesige Magmablase. Die Dämpfe benebeln euch allen die Sinne.
→Nehmt #96 und lest sie vor.

667: „Der Weise sagt: Wer in kleinen Dingen keine Geduld hat, dem misslingt der große Plan.“ Vorsichtig tastest du dich voran. Doch schon hörst du ein lautes Geräusch und der Geröllhang rutscht. Dein letzter Gedanke ist: „Konfuzius, du hast echt keine Ahnung ...“ →767.

677: Der Wind trägt die typischen Geräusche einer Kneipe heran. Gedankenverloren folgst du den Tönen, biegest um eine Ecke und stehst in einer dunklen Gasse. Ein seltsames Gefühl macht sich in dir breit, wie ein Déjà-vu.
→Wer von euch will sich das genauer ansehen? Ayana: →177. Cataysa: →277. Jerome: →477. Sato: →577.

678: Kaum kommt ihr beim Haus an, stürmt José hinein und ruft: „Papa!! Cabrita?! ... Kiki?“ Daraufhin ertönt ein Krächzen aus dem Gebälk. Dort sitzt ein blauer Papagei. „Kiki!“ José fängt in unglaublichem Tempo an zu zwitschern und pfeifen, unterbrochen von gelegentlichen Wortfetzen. Und der Vogel antwortet im gleichen Kauderwelsch! Nach einer Weile meint José zu dir: „Kiki sagt, für Menschen habt ihr das bisher ganz gut gemacht. Wenn ihr nett seid, kommt sie mit und hilft uns. Darf sie? Bitte!“

→Stellt José's Spielfigur zu 503. →Wollt ihr Kiki mitnehmen? Falls ja, legt ihr Plättchen auf #51. →Achtung: Habt ihr bereits Nacho, könnt ihr nicht auch Kiki mitnehmen!

682: Da Ellie Ufos jagt, steht dir das Observatorium offen. Je näher du der Zentrale kommst, desto deutlicher wird die Stimme, bis du schließlich vor mehreren Computern stehst. Einer trägt die Aufschrift SETI. Das zugehörige Instrument empfängt Radiowellen, aber derzeit sicher keine außerirdischen. →Nehmt #81.

691: →Wenn ihr #51 habt: →458. →Andernfalls lest hier weiter.→ Moment. Das Wasser dampft? Tatsächlich! Es ist siedend heiß. Mit mulmigem Gefühl siehst du zum Vulkan. Dabei fällt dir eine Reflexion etwa einen Kilometer entfernt auf. Da beobachtet dich jemand mit einem Fernglas! Jetzt bewegt sich die Gestalt und gerät langsam außer Sicht. Du starrst noch eine ganze Weile angestrengt in diese Richtung, doch der Beobachter taucht nicht mehr auf. War das ... Aber nein, der ist doch seit Freitag krank. Oder? →Zieht die Verdachtsleiste um 1 Feld voran.

692: Grimaldo schaut dich mitleidig an. „Stressst di des blääde Hi und Hea ned? I woass echt, warum i ausgschdiegn bin. Übrigens, der Manuel hod ma des Hoisband do fia di doglossn. Du wissatsd damit scho was ozfanga.“ →Nehmt #31.

693: „`etzad, wo i ma ums bääse Tschuadschu koan Kopf mehr mocha muas, bin i beim FriaHoarsbudz noch Fäng Schuhi. Bring ma do bloß nix duachanand!“

694: →604

695: Trotz Sturm und Erdbeben: Das Steinmännchen steht wie eine Eins.

696: Noch immer versperrt der Steinschlag den Weg. „He, Grimaldo, wohin geht's da?“ „Grad nirgends. Aba noamalaweis zum Vuikan und Obseavatorium. Do foid ma ai: Griaß ma de Ellie, wennsd sie segsd. De is do de obaste Steanschaugerin.“

697: Der Weg führt immer noch ins Oberdorf. Irgendwie beruhigend, nicht wahr?

698: →Stellt alle Spielfiguren von #e1 auf Ortskarte Ø. →Legt #e1 in die Schachtel und die Plättchen darauf in den Vorrat. →Nimmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe Ø und legt es auf 575.

701: Tja, irgendwie ist es nachvollziehbar, dass sie das Observatorium nicht nur mit dem Hubschrauber erbaut haben.

702: Die kleine, drahtige Frau hat einen weißen Kittel, wie um das Klischee der Wissenschaftlerin zu bestätigen. Darunter trägt sie jedoch eine Art Uniform: schwarze Hose, blaues Shirt und ein seltsames Emblem auf der Brust. „Wow, Besucher! Herzlich Willkommen beim SETI-Projekt! Ich bin Ellie, eure Wissenschaftsoffizierin bei der Führung zu den Sternen. Mein Assistent Guy hier ... Guy? Guy! ... Ach, Kacke. Das verdammte Redshirt fehlt mal wieder unentschuldig. Äh, tut mir leid. Aber wenn ich hier allein Dienst schiebe, kann ich euch nicht ins Observatorium lassen. Jemand muss ständig in Bereitschaft sein. Wir könnten schließlich jederzeit Signale von da draußen empfangen!“ So kommst du nicht rein. Aber vielleicht lässt sich Elli ja irgendwie ablenken?

703: →Wenn ihr #51 habt: →882. →Andernfalls lest hier weiter.

Der Berg und die Präzisionsinstrumente so groß wie Häuser wirken ein wenig einschüchternd. Auch die Wissenschaftlerin strahlt eine gewisse Autorität aus. Doch dann springt dich quasi aus dem Nichts ein putziger Marder an und klammert sich zitternd an dir fest. Er sieht hungrig aus. „Tut mir leid, Kabelsalat ist gerade alle“, meinst du. →Nimmt #61 und legt ein X-Plättchen auf 703.

704: Auf eine der Streben hat jemand mit einem Stift „SETI - Wir sind nicht allein!“ geschrieben. Die Schüssel ist derzeit auf einen bestimmten Punkt am Himmel gerichtet. Daneben steht ein kleines Ölkännchen. →Nimmt #70.

Mit einem beherzten Tritt könntest du die Radioschüssel möglicherweise neu „justieren“. →Wenn du das tun willst: →982.

705: →Wenn unter 704 ein OK-Plättchen liegt: →782. →Andernfalls lest hier weiter. Das Observatorium und die tiefschwarze Straße sehen nagelneu aus. Aus dem Inneren des Gebäudes hörst du nichts. Außer der Wissenschaftlerin scheint niemand hier zu sein. Ob das wohl alles vollautomatisch läuft?

706: Majestätisch liegt der Vulkan vor dir. Nur wenige Kilometer trennen dich vom Gipfelkrater des Pico Fuego. Der Anblick hat sonst eine beruhigende Wirkung. Doch je länger du den Berg betrachtest, desto sicherer bist du, dass heute etwas anders ist. →Wer von euch will sich das genauer ansehen? Ayana: →633. Cataysa: →733. Jerome: →833. Sato: →933.

708: „Außer der ollen Pumpenanlage ist's da unten ja voll ätzend. Oh, was ist das?“ →Besitzt jemand von euch Die Monochrome AG, nehmt von dort #14. →Legt ein OK-Plättchen auf 574.

713: Die Kiste fest umklammert tauchst du hinter den Kutter. Während der über der Fischfalle zum Stehen kommt, erreichst du die Wasseroberfläche und widerstehst mühsam dem Drang, laut nach Luft zu schnappen. Plötzlich rauscht ein Anker knapp neben dir zu Wasser. „Das Ding hätte mir fast 'nen Scheitel gezogen!“ Im Führerhäuschen rumort es, dann hörst du Schritte auf Deck, gefolgt von herzhaftem Fluchen: „Bei allen Ungeheuern der Tiefe! Wo zur Hölle ist das versprochene Paket? Die Señora wird toben. Und wer darf es wieder ausbaden? Natürlich die arme Ofelia ...“ Du beschließt, dass das Ofelias Problem ist, und schwimmst zügig in Richtung Strand. Beim Blick über die Schulter liest du den Namen des Bootes: „Ovin“. Nach einer Weile bist du auf dem Trockenen. Der Kutter ist mittlerweile bereits wieder außer Sicht. „Jetzt bin ich gespannt, was in der Kiste ist.“ Leider ist sie fest verschlossen. →Nehmt #30. →Legt ein X-Plättchen auf #b3.

721: „Hey, Krocket!“ Damit streckst du ihm die Hand entgegen. Der schüttelt sie erfreut, bis er merkt, dass du nicht mehr loslässt. „Äh ...“ Langsam verstärkst du deinen Griff. „Was soll das? He ...“ „Du wolltest mir doch gerade erzählen, wieso aus dem Zoo seltene Tiere verschwinden!“ „Bist du bekloppt, oder ...“ Du erhöhst den Druck. „Aua!“ „Alles OK, oder? Also, wo waren wir stehengeblieben?“ „Der Boss unterhält sich oft mit einer älteren Dame und dann muss Kowalski Daten löschen und ich die Käfige putzen und irgendwann fehlt ein Papagei oder ein anderes Tier, das bestimmt vom Fuchs gefressen wurde mehr weiß ich nicht aua mir tut die Hand weh können wir bitte aufhören?“ Lächelnd lässt du los. „Na also! Danke für die Auskunft! Und tu da besser Eis drauf.“ →Legt #92 in die Schachtel.

725: „Für diese Special Effects wurden keine Kosten und Mühen gescheut, meine Damen und Herren!“ Damit dringt die Lava durch die Leinwand in den Kinosaal. Alle stürmen panisch ins Freie, auch du. →Stellt alle Spielfiguren von #e3 auf Ortskarte Q. →Legt #e3 in die Schachtel und die Plättchen darauf in den Vorrat. →Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe Q und legt es auf 411.

727: Könntest du machen, aber womit? →Kombiniere eine entsprechende Abenteuerkarte mit 893. →Hast du nichts Passendes: →788.

732: Konzentriert starrst du aufs Schloss. Erst blendest du Franciskas Redeschwall aus, dann den Rest deiner Umgebung. Vor Anstrengung rinnt dir der Schweiß von

der Stirn. Dann legst du die Hand an den Knauf und deinen Kopf schräg. Leise vernimmst du das KLICK des Schlosses und die Tür ist offen! Verstohlen blickst du dich um. Außer dem grünen Papagei im Baum ist niemand an dir interessiert. Der aber schaut dich neugierig mit schräg gelegtem Kopf an. „*Ruhig, Cataysa. Nur keine Paranoia. Der Vogel wird dich schon nicht verpetzen ... Also los, nichts wie rein.*“
→Legt #85 in die Schachtel. →Legt #a1 offen links neben Ortskarte B an. →Stelle deine Spielfigur auf #a1. →Zeit vergeht. Zieht die Zeitleiste um 1 Feld voran. →111.

733: Vom Geruch nach Schwefel wird dir beinahe schwindelig. Plötzlich scheint es riesige Felsbrocken zu regnen und der Himmel leuchtet orange. Du gibst dir eine Ohrfeige und bist schlagartig wieder wach. Nun ist der Himmel blau und völlig klar. „*Habe ich jetzt schon Halluzinationen?*“ →Legt ein X-Plättchen auf 706.

735: Es ist später Abend. Mit einem Parfüm in der Hand näherst du dich einer Frau, die mit dem Rücken zu dir in die Dunkelheit starrt. Im Gehen streust du ein Pulver ins Parfüm, das sich rasch auflöst. Dann stehst du hinter ihr: „*Riech mal, Cataysa ...*“ Sie dreht sich um. „*Oh, hi Prof!*“ Moment, das bist du! Wie kann das sein? Nein, nimm das nicht! Doch schon hast du etwas vom Parfüm auf deine Haut gerieben. Vielleicht solltest du mal über deine Gutgläubigkeit nachdenken. Dann verändert sich die Szene. Es ist heller Morgen. Du stehst an einer Klippe und siehst, wie du Anlauf nimmst und vom Kliff springst. Just in dem Moment kommt eine unglaublich starke Windböe von unten. Jerome, der in der Nähe steht, bläst es einfach um. Schimpfend rappelt er sich auf und staunt: „*Schauen Sie, Prof! Durch den Aufwind fällt Cataysa deutlich langsamer! Cool!*“ →Legt ein X-Plättchen auf 606.

736: Kaum fällt die Tür zu, tönt von der Durchreiche: „*Dreifach Bohnen mit Speck ist fertig.*“ Ben schläft wohl tief und fest, denn er rührt sich nicht.

737: „*Sorry, Manuel. Aber jetzt heißt es wir oder du.*“ „*Gut, dass José nicht da ist, der wäre nicht begeistert.*“ „*Pst! Nichts wie weg!*“ →837.

741: Irgendwer wollte sich an Cucuy vorbeischieben. Vermutlich war das erfolglos, denn beim Hund liegen mehrere Kleiderfetzen. Der tollt übrigens gerade mit Nacho herum. „*Da freut sich aber jemand, dass Nacho wieder da ist!*“ Beide halten inne und schauen dich aufmerksam an. „*Äh, schön weitermachen ...*“

742: Teresa ist ja bei Francisca und die Hunde sind miteinander beschäftigt. Der Weg ins Haus ist also frei. →Wenn ihr #51 habt: →148. →Andernfalls: →448.

743: →653.

745: Eine verummte Gestalt dringt während des Unwetters in Gonzalez' Haus ein. Du siehst kurz Licht. Sie scheint etwas zu suchen! Etwas später rauscht die Gestalt fluchend an dir vorbei, gefolgt vom Duft nach Kräutern. Einen Augenblick später bist du wieder im Hier und Jetzt. →Legt ein X-Plättchen auf 202.

748: „*Hey, mein Bärchen? Heute schon gekuschelt?*“ Gekonnt schnippst du dir eine Strähne aus dem Gesicht und setzt ein gewinnendes Lächeln auf. Mit weit geöffneten

Armen gehst du auf Krocket zu und knuddelst ihn. Der lässt es zähneknirschend über sich ergehen, klopft dir dann kurz auf die Schulter und meint: „Das muss jetzt aber reichen.“ Aushorchen sieht irgendwie anders aus. →Legt #92 in die Schachtel.

750: Ihr ruft via Walkie-Talkie die Küstenwache und macht zwei Beiboote klar. Dann legt ihr mit Gonzalez und ihren Leuten ab. „Keine Ahnung, ob die Küstenwache uns gehört hat. Da war so viel Rauschen ...“ „Seid froh, dass die Bande weitgehend weggetreten ist.“ „Das bleibt nicht ewig so. Da, schaut! Gonzalez rührt sich schon!“ „He, da ist ja die Küstenwache!“ „Perfektes Timing! Schnell, gehen wir die Geschichte noch einmal durch ...“ Kurz darauf sitzt ihr an Bord des Küstenwacheschiffs. „Ihr wollt mir wohl einen Bären aufbinden! Hinter der Bande sind wir seit Jahren her. Immer wieder sind sie uns entwischt. Und ihr fangt sie alle in einer Nacht?“ „Ehrenwort, Oberkommissar Kowalski. Hätten wir sonst die Küstenwache gerufen?“ „Und sehen Sie: Die Beute dieser Nacht haben wir auch sichergestellt.“ „Abwarten!“ Doch Kowalski kann euch nichts anhängen. Da die Insel wegen des Vulkanausbruchs im Ausnahmezustand ist, wird die Bande aufs Festland gebracht, wo ihr rasch der Prozess gemacht wird.

Etwa ein Jahr später sitzt ihr bei eurem wöchentlichen Geschäftsessen beim Italiener. „Ich hätte nicht gedacht, dass wir mit der Kalif-anstelle-des-Kalifen-Nummer so leicht durchkommen.“ „Wieso? Kowalski ist weiterhin absolut ahnungslos, der Boss will einfach nur im Geschäft bleiben und die Leute im Unterschlupf tauen immer mehr auf, seit sie sehen, dass wir sie auf der Felseninsel weiterhin unterstützen.“ „Am meisten freue ich mich über Gonzalez' Unterlagen. Zusammen mit Abréus' Forschung konnten wir die Katastrophen-Vorhersage weiter präzisieren.“ „Ja, das hat schon so manches Leben gerettet. Mich schaudert's trotzdem jedes Mal, wenn ich an diesen skrupellosen Typen denke.“ „Ich sag mal so: Es könnte schlechter laufen. Übrigens, hier ist Post vom Dorf ...“ →369.

751: Pater Silvio räuspert sich: „Leider hat der Sturm einen gewaltigen Ast direkt vor die Tür geschleudert. Könnt ihr mir dabei helfen, ihn zu entfernen? Einstweilen kann ich euch nur durch den Seitenausgang hinauslassen.“

→Ihr könnt nun jederzeit zu Ortskarte E. Tut ihr dies erstmals: →E.

752: Du schaust dir die Spuren genauer an: „Das ist nicht einfach nur Dreck. Da hat jemand am linken Fuß geblutet. Und zwar nicht zu knapp.“ Unter einer Kirchenbank findest du außerdem eine Sandale. „Zum Wandern ist die völlig ungeeignet. Aber zur Insektenabwehr ganz brauchbar.“ →Nehmt #29, falls ihr sie nicht bereits besitzt.

753: „Willkommen in unserer Kirche. Schön, dass ihr den Sturm wohlbehalten überstanden habt“, begrüßt euch Pater Silvio und stützt sich dabei auf eine Krücke. Euren Blicken folgend, meint er: „Eine Unachtsamkeit meinerseits während des Unwetters. Keine Sorge, es ist nichts Ernstes.“

754: →Ist Terry noch da? Falls ja: →306. →Andernfalls lest hier weiter.←

Ihr klettert in die Lore. Unter euch steigt die Lava immer höher und ist kurz davor, die Stützen der Schienen zu erreichen.

→Achtung: Dies ist die letzte Chance, euch umzuentcheiden. Wenn ihr Guy mit der Lore folgt, gibt es kein Zurück. Wollt ihr dies tun, lest weiter.

„*Na los, Guy ist schon fast außer Sicht!*“ Ihr löst die Bremse und die Lore rollt los.

„*Wie steuert man das Ding eigentlich?*“ „*Wieso steuern? Wir folgen einfach den Schienen!*“ Dann fährt die Lore über die Kante und nimmt gewaltig Fahrt auf. Über die blubbernde Lava hinweg rast ihr in die Dunkelheit. Da Guy eine Lampe dabei hat, seht ihr ihn immer mal wieder. Dank des Gefälles und eures höheren Gewichts holt ihr stetig auf und seid bald nur noch wenige Meter entfernt.

→Wollt ihr auffahren? →346. →Wollt ihr versuchen, Abstand zu halten? →396.

755: →Ist Terry noch da? Falls ja: →326. →Andernfalls lest hier weiter.

So schnell ihr könnt, klettert ihr die Leiter hinunter und steht schließlich vor dem Ruderboot. Die Lava ist kurz davor, die Kammer zu fluten.

→Achtung: Dies ist die letzte Chance, euch umzuentcheiden. Wenn ihr die Mine mit dem Boot verlasst, gibt es kein Zurück. Wollt ihr dies tun, lest weiter.

Mit vereinten Kräften rudert ihr aus der Mine. Hinter euch fließt die Lava ins Wasser und heißer Dampf breitet sich aus. Nach einigen schweißtreibenden Minuten seid ihr endlich draußen. „*Jetzt ist uns Guy schon wieder entwischt!*“ „*Den kriegen wir schon noch. Und wo Guy ist, dürfte Gonzalez nicht weit sein.*“ „*He, schaut mal! Bei der Insel da drüben ist Licht am Ufer. Das müssen die Schmuggler sein! Lasst uns nachsehen.*“

→Legt #d2 offen unterhalb von #d1 an. →Stellt eure Spielfiguren auf #d2. →Legt #d1 in die Schachtel sowie die Plättchen darauf in den Vorrat. →117.

756: Als du dich Terry näherst, geht er in Boxerstellung und hüpfht hin und her. „*Da staunste, gelle? An mir kommst du nicht vorbei!*“ „*Abwarten, Blondie!*“

757: Ja, da unten ist es warm, um nicht zu sagen heiß. Sehr heiß! Die Lava ist ein formidabler Grund, hier schnell und gründlich das Weite zu suchen. Natürlich könntest du hier auch etwas in den feurigen Wogen entsorgen.

758: Nacho wetzt an dir vorbei und verschwindet unter der Schwingtür in die Küche. Wenig später hörst du Geschepper und lautes Fluchen. „*Was macht der Hund in der Küche? Das war fast fertig!*“ Kurz darauf kommt ein Koch mit Nacho auf dem Arm heraus. Der sieht aus, als ob er in einen Suppentopf gesprungen wäre. „*Gehört der zu dir?*“ Ohne auf Antwort zu warten, schimpft er weiter: „*Kannst du ihn nicht besser unter Kontrolle halten? Die Studenten reißen mir den Kopf ab, wenn es nicht bald was zu Essen gibt! Raus mit der Sprache: Wer ist dein Mentor?*“ „*Professor Abréu.*“ Schlagartig ist der Koch wie ausgewechselt. „*Ach so! Ja, sag das doch gleich! Äh, alles gut, nicht wahr? Braves Hündchen ...*“ Und schon verschwindet er flugs in der Küche.

761: Im Mondlicht durchsuchst du das Verwaltungsgebäude. Es wurde augenscheinlich entweder komplett geräumt oder vor Langem geplündert. Doch im Untergeschoss fällt dir ein schwaches Leuchten auf. Neben einer Art Gießkanne wächst ein fluoreszierender Pilz! →Nehmt #70, falls ihr sie noch nicht habt, sowie #91.

762: „*Puh, ich glaube, ich werde langsam paranoid.*“

764: Ihr lasst euch zum Schluss vom Kreuzfahrtschiff aufsammeln. Triftnass steht ihr auf dem Deck. Es ist zuerst gespenstisch still. Alle beobachten den Untergang von Puerto Montes. Viele machen Fotos. Dann merkt ihr, dass getuschelt wird. Schließlich brandet Jubel und Applaus auf und ihr werdet von allen, die ihr gerettet habt, umarmt. Euer Beitrag zur Rettung verbreitet sich wie ein Lauffeuer auf dem Kreuzfahrtschiff. Kein Wunder, dass ihr am nächsten Tag zusammen mit dem Vulkanausbruch auf der Titelseite des Inselfostillions landet: PICO FUEGO VERNICHTET PUERTO MONTES! STUDENTEN RETTEN ALLE EINWOHNER! Dank eines Videos, das jemand auf dem Kreuzfahrtschiff gedreht hat, seid ihr auch im Fernsehen, bekommt Angebote, eure Geschichte als Buch zu veröffentlichen, der Gouverneur macht euch zu Ehrenbürgern, die Uni ist stolz wie Bolle, da sie in jedem Artikel erwähnt wird, und gewährt jedem von euch ein großzügiges Stipendium ...

Etwa ein Jahr später hat sich die Aufregung gelegt und ihr sitzt gemütlich beisammen. „Wow, diese Exkursion hat sich mal gelohnt!“ „Nicht für Abréu. Der ist ja verschwunden.“ „Echt? Den hätte ich liebend gern zu den Experimenten befragt.“ „Kannst du knicken. Aber hey, wir können uns nicht beschweren, oder?“ „Nein, aber Gonzalez und ihre Leute sind auch untergetaucht. Wer weiß, was die aushecken.“ „Ist doch egal. Ach ja, das hier war heute in meiner Post ...“ →369.

765: Laut „José“ rufend machst du dich auf zu der Stelle, wo der Wanderweg durch den Steinschlag unterbrochen ist. Zuerst hörst du ein Krächzen: „Mann über Bord! Mann über Bord!“, dann Jaulen. Den Geräuschen folgend entdeckst du am Steilhang den reglosen José. Neben ihm kauert ein kleiner Hund und darüber flattert ein blauer Papagei. Bei José angekommen stellst du erleichtert fest, dass er nur bewusstlos ist. Allerdings hat er überall blaue Flecken und einen tiefen Riss am Bein, aus dem er blutet. „Mensch, José, was ist nur passiert?“

→Nur so aus Neugier: Habt ihr die Kokosnuss aus dem Verlies? Falls ja, könntet ihr José vielleicht schon vor Ort helfen, wenn ihr die Nummer der entsprechenden Abenteuerkarte mit einem passenden Gegenstand kombiniert und das Ergebnis mit #33. → Andernfalls: →377.

767: →Befindet sich außer dir noch jemand bei 302? Falls ja, springt dieser Charakter rechtzeitig in Sicherheit. Stelle dessen Spielfigur neben 303.

Du hingegen ... Bevor du reagieren kannst, ist es schon zu spät. Irgendwann wachst du wieder auf. Dein ganzer Körper schmerzt und vor lauter Druck kannst du kaum atmen. Kein Wunder, du bist unter Geröll begraben: „Heute ist echt mein Glückstag! Immerhin scheint nichts gebrochen.“ Aber wenn du dich jetzt rührst, gerät der Hügel sicher erneut ins Rutschen. „Hoffentlich findet mich jemand!“

→Legt #88 in die Schachtel. Nimm #25 und lege sie auf deine Charakterkarte. Solange du #25 besitzt, setzt du aus.

775: „In meiner Erinnerung klaffen große Lücken. Was die anderen erzählen, klingt beinahe unwirklich. Ist das wirklich so passiert? ... Was ich weiß, ist, dass mir die Ruhe hier oben gut tut.“ Damit schweift dein Blick von der Hütte zum Vulkan.

777: Dass hier was nicht stimmt, ist offensichtlich. Die Leute benehmen sich ungewöhnlich, genauso wie die Tiere. Dieser Papagei zum Beispiel flattert direkt auf dich zu und setzt sich keinen Meter von dir auf den Boden. „Und was willst du von mir, du kleiner Spion?“ Er nestelt mit dem Schnabel an seinem Bein, hüpfert dann zurück und krächzt. Da liegt nun ein Stück Papier auf dem Boden! Du hebst es auf und liest die krakelige Schrift: „Gonzalez wird langsam sauer, weil ihr die Vorbereitungen stört. Außerdem beobachtet euch Abreu aufmerksam. Die beiden spielen jeweils ihr eigenes Spiel. Keine Ahnung, was ihr bereits herausgefunden habt. Aber es ist nicht alles, wie es scheint. Seid daher vorsichtig. Und bitte gebt gut auf José Acht!“ Unterzeichnet ist es mit M.
→Legt T2 zurück in den Stapel und T3 in die Schachtel.

778: „Hey, Krocket.“ „Sato, du alter Streber. Schon für die Klausuren gebüffelt?“ „Klar, und du?“ „Du weißt doch, ich verdien hier die Kohle fürs nächste Semester. Da komm ich nicht so gut zum Lernen ...“ „Soll ich dir wieder Nachhilfe geben?“ „Das wäre super! Du erklärst das so viel besser als der Prof.“ „OK. Übrigens, ich hab einen heißen Tipp gekriegt, dass hier reger Tierschmuggel stattfindet.“ Krocket sieht dich durchdringend an und sagt dann leise: „Señora Gonzalez trifft sich regelmäßig mit dem Direktor. Dann wechseln Kisten mit Atemlöchern und Umschläge die Besitzer. Am nächsten Tag gibt es für alle Mitarbeiter, die selbstverständlich absolut nichts gesehen haben, ein Gratisbuffet und warme Worte. Aber von mir hast du das nicht ...“
→Legt #92 in die Schachtel.

780: Die Lava bricht über die Hafenecke herein. Euch allen bleibt nur der beherzte Sprung ins Hafenbecken. Der Kapitän des Kreuzfahrtschiffs hat endlich mitgekriegt, was passiert, und steuert auf euch zu. Schon fliegen die ersten Rettungsringe und es werden Beiboote zu Wasser gelassen. Als ob ihr euch abgesprochen hättet, schwimmt ihr jedoch ein wenig abseits. →977.

782: Das Rauschen wird stärker, je mehr du dich dem Eingang nährst. Gelegentlich machst du sogar Stimmen aus. Um mehr zu verstehen, müsstest du aber ins Gebäude.
→Wenn auf 702 ein X-Plättchen liegt: →682. →Andernfalls lest hier weiter.
Die Wissenschaftlerin meint freundlich, aber bestimmt: „Tut mir leid, ich bin heute allein. Mein Assistent Guy ist heute nicht da. Die Führung fällt daher aus. Aber ich kann dir gern hier draußen etwas über die Einstein-Rosen-Brücke erzählen.“ „Die was? Äh, ich wollte doch nur Sterne gucken ...“

788: Das sind sicher fünf Kilo Bohnen. Mit Mühe trägst du die Pfanne zu Ben. Der schnuppert und macht dann die Augen auf. „Na endlich. Hier kriegt man ja Warzen vom Warten.“ Damit setzt er sich in die Ecke und futtert in atemberaubendem Tempo geräuschvoll den Inhalt der Pfanne. „Gut war's! So, und jetzt nen Nachschlag ...“ Plötzlich grummelt es in Bens Bauch. Der schaut überrascht auf seine Plauze. „Oha, da klopft Montezuma an! Bin gleich ... wieder da!“ Überstürzt verschwindet er aufs stille Örtchen. Den Geräuschen nach zu urteilen, wird er dort noch eine Weile verbringen.
→Legt Bens Plättchen in den Vorrat

791: →Liest oberhalb von 793 ein OK-Plättchen: →461. →Liegen oberhalb von 793 zwei OK-Plättchen: →561. →Liest dort hingegen noch kein OK-Plättchen, lest hier weiter.

Der Aufzug ist unten in der Mine. So kommt ihr nicht runter.

792: →Wenn neben 792 ein OK-Plättchen liegt: →315. →Andernfalls lest ihr hier weiter. Bens schwarze Limousine hat einige charakteristische Reifenspuren hinterlassen. Nun steht ihr vor dem Zaun, der leider hervorragend mit Stacheldraht gesichert ist. Die Holzbretter hingegen haben schon bessere Tage gesehen.

793: Da war Ben etwas zu enthusiastisch bei der Sache. Beim großen Zahnrad sind mehrere Zacken abgebrochen. Außerdem knirscht es im Getriebe. Bevor ihr mit diesem Fahrstuhl fahren könnt, müsst ihr ihn erst einmal notdürftig reparieren. Und selbst dann schafft das Ding vermutlich nur noch eine Fahrt.

794: „Der hat ganz schöne Plattfüße.“ Außer Bens Fußspuren gibt es hier nichts.

795: →Falls neben 792 ein OK-Plättchen liegt: →761. →Andernfalls lest hier weiter. Ihr müsst zuerst einen Weg finden, den Zaun zu überwinden.

798: Im Laufschrift sind es vom Marktplatz tatsächlich nur einige Minuten bis hinunter ins Hafenviertel.

→Legt Ortskarte Q offen unterhalb von Ortskarte P an. →Stelle deine Spielfigur auf Ortskarte Q: →Q.

801: Am Souvenirstand gibt es Töpferware, Tücher und Holzpapageien. Wer sich auch nur ansatzweise mit dieser Pyramide auskennen, ist schnell klar, dass das Zeug nichts mit den Ausgrabungen zu tun hat. Bei der Aufmachung der Touristenführerin ist das allerdings wenig überraschend.

→Wenn ihr #51 habt: →621. →Andernfalls lest hier weiter.

„Willst du was kaufen? Die Sachen sehen antik aus und sind nicht teuer. Den meisten Leuten gefällt das und sie gehen glücklich nach Hause.“ „Ägypten, wirklich? Das Tal der Könige ist Tausende von Kilometern von hier weg!“ „Ja, schon. Aber bislang weiß keiner, wer die Pyramide wirklich erbaut hat. Also könnten es doch auch die Ägypter gewesen sein, oder?“ „Das ist extrem unwahrscheinlich!“ „Aber nicht unmöglich.“ Ganz Unrecht hat sie damit nicht ...

802: „Hallo! Ich bin Helena und beantworte euch gern eure Fragen zur Pyramide.“

→Wenn ihr #51 habt: →358. →Andernfalls lest hier weiter.

„Bei der mysteriösen Pyramide zu arbeiten, ist bestimmt ein toller Job! Da gibt es noch so viel zu erforschen!“ Sie schaut dich an. „Bist du von der Uni?“ „Ja, auf Exkursion.“ „Aus Professor Abréus Seminar?“ Langsam wirst du stutzig. „Äh, ja.“ „Und er ist leider krankheitsbedingt nicht dabei?“ „Ja, tatsächlich!“ Sie ringt stumm mit sich. Ungeduldig hakst du nach: „Hallo? Was ist jetzt?“ Helena scheint eine Entscheidung getroffen zu haben. „Das macht er jedes Mal. Tatsächlich ist er irgendwo da draußen und beobachtet. Als Teil seiner Forschung, wie er es nennt.“ „Woher weißt du das?“ „Ich war im gleichen Seminar. Damals konnte ich in kürzester Zeit alte Sprachen lernen. Als ich bemerkte, dass wir selbst Forschungsgegenstand waren, stieg ich aus. Und nach wenigen Tagen verlernte ich die Sprachen wieder. Einfach so, von heute auf morgen ... Hier, nehmt das mit. Vielleicht bringt es euch ja Glück.“ Damit überreicht sie dir ein Tuch.

→Nehmt #72. →Zieht die Verdachtsleiste um 1 Feld voran.

803: Ein paar dürre Zweige. Gut als Zahnstochersersatz oder zum Basteln, wenn man die passenden Utensilien hat. →Nehmt #58.

804: →Wenn ihr #63 habt: →648. →Andernfalls lest hier weiter.

„Du hast Glück, heute ist bei uns Tag der offenen Tür. Du darfst dir daher den Eingangsraum der Pyramide ansehen. Den haben sie erst letzte Woche freigelegt!“

→Wenn du hinein willst: →258. →Andernfalls lest hier weiter.

„Hirnfäule oder was? Ich kenne meinen Indy Jones. Darin wimmelt es bestimmt nur so vor Fallen und Schlangen.“ „Also Paranoiker zahlen extra. Und lass bloß meinen Hund aus dem Spiel. Wo ist er überhaupt? INDY!“

805: Die Inselfpyramide. Was habt ihr darüber schon in Professor Abréus Seminar gestritten. Ohne Ergebnis. Die Erbauer sind ein Mysterium. Ist sie einfach nur ein Haufen aufgeschichteter Steine oder eine deutlich ältere Kultstätte, wie ein norwegischer Forscher vermutet? *„Willst du vielleicht eine Tour? Ich kann dir eine Menge darüber erzählen!“ „Ich auch ...“ „Wie meinst du das?“ „Die haben wir an der Uni durchgenommen.“ „Oh.“* Daraufhin ist sie sehr still. →Wenn ihr #51 mit Kiki habt: →821.

808: *„Der Fuchs entdeckt auch die kleinste Maus! Oder das da ...“*

→Besitzt jemand von euch Das Verlies, nehmt von dort #60. →Legt ein OK-Plättchen auf 574.

811: Ihr schnappt euch das Walkie-Talkie, stürmt hinaus und seht gerade noch, wie eine Gestalt in rotem Shirt im Nebel verschwindet. *„Das muss Guy sein!“ „Also nichts wie hinterher! Er ist die beste Chance, Gonzalez zu schnappen.“ „Und Abréu lassen wir einfach so da?“ „Na, wo soll er schon hin, er ist schließlich gefesselt.“* Mit eurer Taschenlampe jagt ihr Guy, den ihr nur durch gelegentliches Rascheln und Trappeln wahrnehmt. Es geht stetig bergauf. *„Wo will er nur hin?“* Plötzlich steht ihr vor einer Wand mit Metallsprossen. *„STOPP!“ „Wieso halten wir? Er entkommt uns noch!“ „Den Klettersteig kenne ich! Die Passage endet in der Nähe vom Observatorium.“ „Moment, hast du gerade Klettersteig gesagt?“ „Ja, wieso?“* Ihr blickt stumm nach oben. Dann prasseln ein paar Steinchen von oben herab. *„Äh, Guy hat Licht dabei, oder?“ „Also ich habe keins gesehen.“* Ihr ruft nach oben: *„He, Guy! Mach langsam, keiner hat was davon, wenn du zu Schaden kommst.“* Von oben ertönt leise: *„Dann haut ab und lasst mich gefälligst in Ruhäää ...“* Beim letzten Wort bebt die Erde erneut und ihr hört lautes Rumpeln. Ihr drückt euch an die Felswand, als mehrere Brocken und ein Schrei an euch vorbei in die Tiefe rauschen. Bedrückt klettert ihr aufs Plateau, findet aber nur noch Guys Shirt. Nicht weit entfernt seht ihr das Observatorium. →Nehmt #79 und #87. →235.

815: An der Popcorn-Maschine gibt es einen Einwurfschlitz.

816: Geräuschvoll reißt du die Tür auf und rufst: *„Feueralarm! Alle raus hier!“*

Von irgendwo wirft dir jemand Popcorn an den Kopf und ein paar Leute zischen *„Pscht!“* Die Kinobesucher sind offensichtlich völlig fasziniert vom Film. *„Hallo? Lebensgefahr?“* Keine Reaktion. Du wirst sie anders motivieren müssen.

817: Auf dem Plakat steht: Mein Nachbar Totoro. „*Nie davon gehört. Aber er scheint lustig zu sein ...*“ Tatsächlich dringt aus dem Kinosaal lautes Gelächter.

818: „*Irgendwas mit Grand Hotel ... Wer fürchtet sich in einem Familienfilm schon vor Geistern? Die wollen sicher nur vom Hype um Ghostbusters II profitieren, haben bei den Special Effects gespart und ein paar Schauspieler unter weiße Laken gesteckt ...*“ Plötzlich knarzt die Holzwand. Vor Schreck machst du einen Satz nach hinten. Jetzt fällt dir auf, dass da, wo das Plakat hängt, ein Brett lose scheint. Von dort kommt auch ein leichter Luftzug. → Wenn ihr #51 mit Nacho habt: →261.

821: Kiki schraubt sich in die Lüfte und kreist mehrmals über der Pyramide. Dann hat sie etwas entdeckt, fliegt nach Süden und ist bereits nach wenigen Augenblicken nicht mehr zu sehen. Zum Glück gibt es hier so richtig tolle, möglicherweise sogar antike Steine zu bestaunen! Deshalb vergeht die Stunde bis zu Kikis Rückkehr auch fast wie im Flug. Mit lautem Krächzen flattert sie dir auf die Schulter. „*Na, hast du die Aussicht genossen?*“ Statt direkt zu antworten, imitiert Kiki Geräusche: eine aufgehende Tür, das Zurechtrücken von Stühlen, Räuspern. Dann wiederholt sie eine Unterhaltung. Selbst die unterschiedlichen Stimmen sind auszumachen: „*Ab-réu will einfach nicht reden.*“ Eine Frau. „*Krächz.*“ „*Und was machen wir jetzt?*“ Das war eindeutig Manuel. „*Krächz, Pfeif.*“ „*Still! Habt ihr das gehört?*“ Eine andere Frau, die euch bekannt vorkommt. „*Krächz. Hände hoch, ihr seid umzingelt!*“ Moment ... das war Kikis eigene Stimme! Dann entfernen sich hastige Schritte. Kiki sieht dich an, plustert sich auf und meint: „*Keks oder Leben?*“

825: Als du die Klappe öffnest, siehst du in Manuels Gesicht.

→Nehmt das Plättchen mit der Kiste, dreht es auf Manuels Seite und legt es neben #M5. →Wenn ihr #51 habt: →464. →Andernfalls lest hier weiter.

„*Ihr wisst nicht, wie gut es tut, euch zu sehen! Als ich euch eine Nachricht per Papagei schickte, erwischte mich Gonzalez. Sie war außer sich vor Wut und ließ mich von Guy, Ben und Terry hier einsperren. Sie selbst wollte zum Kreuzfahrtschiff.*“

„*Keine Zeit für lange Erklärungen, Manuel! Ein Lavastrom ist hierher unterwegs.*“

„*Was?! Und José?*“ „*Dem geht es gut. Und jetzt weg hier!*“

→Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe P und legt es auf 197. →Stellt eure Spielfiguren auf P. → Legt #e2 in die Schachtel.

827: Euer Walkie-Talkie knarzt und es ertönt eine sonore Stimme: „*He, Guy, wo zum Henker bleibst du? Haben dich die Aliens entführt? Mir reicht's, ständig auf dich halbes Hemd zu warten.*“ Eine zweite Stimme unterbricht: „*Kann ja nicht jeder so einen mächtigen Schatten werfen, wie deinereiner, Ben.*“ „*Danke, Terry ... Moment, war das eine Beleidigung?*“ „*Aber im Leben nie nicht!*“ Ben seufzt. „*Wo war ich stehengeblieben?*“ „*Du hast Guy zur Schnecke gemacht.*“ „*Ah ja. Guy, wir sammeln jetzt das zweite Paket auf und fahren dann zur alten Mine. Schwing die Hufe!*“ Dann ist euer Walkie-Talkie stumm. „*Wer waren die denn?*“ „*Tja ... Sie arbeiten auf jeden Fall mit Guy zusammen.*“ „*Die Frequenz sollten wir uns merken. Bislang haben sie noch nicht mitbekommen, dass wir das Walkie-Talkie haben!*“ „*Also auf zur verlassenem Mine. Die ist in der Nähe des Observatoriums.*“ Nach kurzer Zeit kommt ihr auch schon dort an.→

→Legt Ortskarte R offen links neben Ortskarte N an. →Stell eure Spielfiguren auf R.
→Nehmt #M4. →Legt links neben #M4 offen #T2 und #T4 an und setzt die Leiste auf
0. →Lest #M4 vor, dann: →R.

832: „OK, die sind beschäftigt. Los geht's!“ Du drückst mit deinem Körper gegen die Tür, hebelst dabei am Griff und setzt dann einen wohldosierten Hieb, wo du den Riegel vermutest. Es scheppert zwar kurz, aber dann hörst du ein vielversprechendes KLACK. „Geht doch! Ich hab's also immer noch drauf...“ Ein kurzer Blick über die Schulter zeigt Francisca beim Salbadern. Nur der grüne Papagei macht dich etwas nervös. Er ist aufs Dach über dir geflogen und schaut dir interessiert zu.
→Legt #85 in die Schachtel. →Legt #a1 offen links neben Ortskarte B an. →Stelle deine Spielfigur auf #a1. →Zeit vergeht. Zieht die Zeitleiste um 1 Feld voran. →111.

833: So präsent hast du den Vulkan und das Felsgestein um dich herum noch nie gespürt. Die Schichten unter deinen Füßen vibrieren kaum wahrnehmbar, als ob sie unter großer Spannung stünden. „Und was soll ich jetzt tun?“ Leise vermeinst du, eine Antwort zu hören: „Flieh, du Narr...“ →Legt ein X-Plättchen auf 706.

835: Es ist später Abend. Mit einem Stück Kuchen in der Hand näherst du dich einem Mann, der mit dem Rücken zu dir auf einem Mäuerchen sitzt. Im Gehen streust du ein Pulver über den Kuchen. Dann stehst du hinter ihm: „Hunger, Jerome?“ Er dreht sich um. „Perfektes Timing, Prof! Mir knurrt schon der Magen!“ Moment, das bist du! Wie kann das sein? Nein, iss das nicht! Doch schon schaufelst du den Kuchen in dich rein. Vielleicht solltest du mal über deine Essgewohnheiten nachdenken. Dann verändert sich die Szene. Es ist heller Morgen, du stehst vor einer verfallenen Ruine und siehst, wie du an eine Mauer lehnst, die plötzlich zu bröckeln beginnt. Neben dir hörst du Ayana ungläubig ausrufen: „Jerome! Dass du immer mit dem Kopf durch die Wand willst, war klar. Aber dass es jetzt auch noch klappt, ist neu!“
→Legt ein X-Plättchen auf 606.

837: Terry meldet sich auf Bens Walkie-Talkie. „He, Ben! Hol mich wieder hoch. Hier ist's finster wie in Muttis Kohlenkeller!“ „Mach dir bloß nicht in die Hose, Terry, du hast nur eine mit!“ „Keine Scherze, Ben! Ich sag dir, hier spukt's. Also mach hin!“ Ben rüttelt grinsend an der Aufzugtür. „Sieht schlecht aus, Terry. Die Mechanik klemmt. Musst noch ein wenig unten bleiben.“ „Was?!? Du willst mich wohl verhöhnen?“ „Nö. Halt schön die Füße still und grüß mir die Poltergeister.“ Damit schaltet Ben sein Walkie-Talkie aus, marschiert zum Auto, macht beiläufig den Kofferraum zu und düst zufrieden davon.
→Erhöht die Statusleiste um 1. →Legt das Autoplättchen und Bens Plättchen zurück in den Vorrat. →Nehmt #97 und lest sie vor. →Nehmt das X-Plättchen von 927 und legt es zurück in den Vorrat.

841: „Na, Rambo? Was hast du denn da Feines?“

→Wenn ihr #51 habt: →948. →Andernfalls lest hier weiter.

Der Kater spielt ausgelassen mit einem grünen Wollknäuel. Du versuchst die Wolle zu stibitzen, aber der Stubentiger ist zu flink. Vielleicht nimmt er ja etwas als Ersatz?

842: Wer am Freiluft-Klavier spielt, muss sich auch der Kritik des Publikums stellen. Der letzte Künstler war wohl ganz passabel. →Nehmt #76.

843: Kaum hast du die Tür geöffnet, hörst du Zischlaute. Mehrere Leute bedeuten dir, ruhig zu sein. Leise gehst du zur Treppe und schaust in den Saal. Er ist brechend voll. Studenten, Professoren, selbst die meisten Angestellten sitzen dicht gedrängt und hören aufmerksam dem Gouverneur der Insel zu, wie er von den Chancen durch das Kreuzfahrtschiff spricht. Du willst dich gerade auf die Rede konzentrieren, als du Abréu auf der Empore entdeckst. So unauffällig wie möglich bewegst du dich in seine Richtung. Da ertönt von unten: *„Merken Sie sich das Datum. Der 14. März 1989 wird ein Wendepunkt in der Geschichte unserer Insel! ... Sie wollen schon gehen?“* Alle Augen richten sich auf dich. Zerknirscht setzt du dich wieder hin, um dem Rest der Rede zu folgen. Abréu hingegen hat diese Ablenkung genutzt und sich aus dem Staub gemacht. →Zieht die Verdachtsleiste um 1 Feld voran.

844: Als du die Tür öffnest, steigt dir der Duft nach Essen in die Nase.
→Wenn ihr #51 mit Nacho habt: →758. →Andernfalls lest hier weiter.
„Keiner da? Was ist denn hier los?!“ Sonst ist die Mensa um diese Zeit brechend voll.

845: In der Uni-Bibliothek ist es wie immer ruhig und kühl.
→Legt #c1 offen oberhalb von L an. →Stelle deine Spielfigur auf #c1. →658.

846: Im zweiten Stock sind die Büros der Professoren, auch das von Abréu. Die Abwesenheitsnotiz hängt noch immer an der Tür, die leider verschlossen ist. Wenn du sie nur irgendwie aufbrechen könntest ...

848: Für José ist das ein Riesenspaß. Dass ihr in der ersten Reihe sitzt, versteht sich von selbst. Etwas irritiert schaust du auf eure Sitznachbarn mit Regenschirmen und Badeoutfit. Etwa zur Hälfte der Show wird dir klar, warum: *„Und jetzt kommt der Moment, auf den Sie alle gewartet haben! Der Orca-Salto!“* Ja, genau. Inklusive Bauchplatscher keine drei Meter von euch entfernt. Der folgende Tsunami spült euch fast aus den Sitzen. José johlt vor Glück, genau wie die anderen Kids in der ersten Reihe. Der Rest schaut eher säuerlich. →Stellt Josés Spielfigur zu 903.

851: Auf dem Bildschirm blinkt: *„Bitte Diskette einführen.“*

852: Als du den Rufknopf betätigst, ertönt eine angenehme Frauenstimme: *„Bitte fünfstelligen Freigabe-Code eingeben.“* *„Mist! Wie finde ich den nur heraus?“*

853: Klar, nur keine Hektik. Für ein Probesitzen ist auf jeden Fall genug Zeit. Bequem ist der Stuhl ja. Bis auf ... *„Was zwickt mich da am Hintern?“* →Nehmt #77.

857: Als du am Observatorium vorbeiläufst, hörst du einige seltsame Laute. Es dauert einen Moment, bis dir klar ist: Das sind Radiosignale. Und diesmal sind sie definitiv nicht von den Schmugglern, vielleicht noch nicht einmal von der Erde! Leider ist dafür jetzt keine Zeit. Hoffentlich nimmt Ellie das irgendwie auf.

858: →Legt #c3 offen rechts neben Ortskarte K. →Stelle deine Spielfigur auf #c3. →Lest anschließend hier weiter.

Das große Vogelgehege bietet viel Platz, gesellige Balken, eine Menge Grünzeug und überall Überwachungskameras (654). Seit sie abgeschaltet sind, nutzen die Papageien (656) sie als Lieblingstoilette. Abseits des Touristenwegs erahnst du eine Falltür (655).

861: Im Hinterzimmer liegt Professor Abréu gefesselt unter einer Decke. „Du schon wieder! Könntest du mich jetzt bitte endlich losmachen, bevor ich zum dritten Mal gekidnappt werde?“ „Wie zum Henker sind Sie denn hierhergekommen?“ Er seufzt. „Nun gut. In aller Kürze: Während ihr zum Observatorium düst, kommt Guy zurück und schlägt mich bewusstlos. Irgendwann wache ich in einen Teppich gerollt im Kofferraum eines Autos auf. Außer mir ist noch ein Bewusstloser im Kofferraum. Beim nächsten Halt kriege ich eins übergeben und komme schließlich in diesem Raum zu mir. Dann taucht ihr auf. Klar soweit?“ „Und was ist mit uns?“ „Muss das wirklich jetzt sein?“ Du holst dir gemächlich einen Stuhl aus der Gaststube, schleifst ihn zu Abréu und setzt dich vor ihn hin. „Ich höre.“ „Ok, gut. Ja, verdammt, ich habe euch als Versuchskaninchen benutzt. Ihr hattet ohnehin schon vielversprechende Ansätze. Durch die gelegentliche Verabreichung bestimmter Stimulanzien traten diese noch stärker hervor. Ihr seid die erste Gruppe, bei der es ohne Nebenwirkungen funktionierte. Wenn ihr weiter an dem Experiment teilnehmt, könnten wir Großes erreichen. Allerdings ...“ „Ja?“ „... nur auf dieser Insel. Es muss an irgendeiner Substanz liegen, die nur hier vorkommt und die ich noch nicht isolieren konnte. Sämtliche Probanden, welche die Insel auch nur kurz verließen, bekamen Probleme. Also?“ „Das berede ich später mit den anderen. Und Sie nehme ich einstweilen mit.“
→Damit kehrt ihr zurück zu #e3. →Nehmt Abréus Plättchen und legt es neben #M5.
→Legt #d3 in die Schachtel. →Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe e3 und legt es auf 818.

862: Ihr stürmt hinaus und seht gerade noch, wie eine Gestalt in rotem Shirt im Nebel verschwindet. „Lasst ihn laufen. Wir müssen zu Ellie!“ „Hoffentlich reicht der Sprit bis dahin!“ Leider nicht. Etwa einen Kilometer vor dem Ziel bleibt euer Auto endgültig stehen. Ihr steigt aus und lauft los, so schnell ihr könnt. Auf halber Strecke kommt euch Ellie mit rudernden Armen entgegen und ihr bleibt schnaufend stehen. „Weg hier, kehrt um!!!“ „Wie bitte?!?“ „Aber wir haben deinen Funkspruch aufgefangen und wollen helfen.“ „Was macht ihr dann hier? Ich habe doch gesagt, dass niemand zum Observatorium soll, das ist zu gefährlich! Stattdessen muss dringend die Bevölkerung in Puerto Montes gewarnt werden! Laut meinen Berechnungen wird die Lava dort wahrscheinlich erneut zuschlagen.“ „Sorry, das ging komplett im Blackout unter ...“ „Und was jetzt?“ „Wenn der Funkspruch missverständlich war, dann weiß niemand, dass die Stadt in Gefahr ist!“ Ihr schaut euch an und trifft eine Entscheidung. „OK, wir machen das.“ „Wie kommen wir von hier aus am schnellsten dorthin?“ „Zu Fuß?“ Ellie denkt kurz nach. „Lauft übers Hochplateau zum Kloster. Das liegt direkt oberhalb der Stadt. Dann könnt ihr auch gleich die Mönche warnen. Aber nehmt euch vor der Lava in Acht!“ →235.

864: Irgendwie schafft ihr es in den frühen Morgenstunden endlich in eure WG an der Uni. Todmüde fällt ihr in eure Betten. Viel zu früh klingelt es und Abréu steht vor der Tür. „Einen wunderschönen Tag!“ Er wirft den Inselpostillon auf den Tisch. Die Schlagzeile geht über eine halbe Seite: PICO FUEGO VERNICHTET PUERTO MONTES! UNBEKANNTE RETTEN ALLE EINWOHNER! „Unbekannte? Die Leute wissen doch, wer sie gerettet hat!“ „Na ja. Sogar mir kommt es wie ein Traum vor. Und ich war

dabei!“ Abréu sieht euch reihum an: „Die Polizei hätte sicher Fragen an euch. Was würden sie dazu sagen, dass euch Tierstimmen und dergleichen auf die richtige Spur gebracht haben?“ Ihr schaut euch an. „Und das hier?“ Dabei tippt er mit dem Fuß an das Zeug, das seit gestern Nacht in eurem „Besitz“ ist und das ihr achtlos unterm Küchentisch abgestellt habt. „OK, Prof. Sie haben unsere Aufmerksamkeit.“ „Jetzt mal raus mit der Wahrheit. Was ist mit den Experimenten?“ „Also gut. Folgt mir tief in den Kaninchenbau ...“

Etwa ein Jahr später interessiert sich niemand mehr für die mysteriösen Retter von damals. Das aktuelle Stadtgespräch sind die neuesten archäologischen Funde unter Leitung Professor Abréus. „Tja, ohne uns hielte der Prof weiterhin Vorlesungen. Aber Dank unserer neu entdeckten Fähigkeiten sind wir mitten in uralten Ruinen. Ich fühl mich wie Indiana Jones. Aber mit Superkräften!“ „Leider hält uns Gonzalez weiterhin auf Trab. Dass die nicht mal Pause macht ...“ „Apropos Pause: Schaut mal, was heute in der Post war ...“ →369.

865: Francisca sieht euch reihum an. „Das ist ein Ritual der Ureinwohner dieser Insel. Verfeinert um meine spezielle Kräutermischung. Stellt es euch so vor, dass wir José mit unserer positiven Energie helfen.“ „Hast du das schon mal gemacht?“ „Klar! Ein Dutzend Mal. Mit Touristen. Allerdings nur zur Show ...“ „Sehr beruhigend!“ „Habt ihr eine bessere Idee? Nein? Dann konzentriert euch auf meine Stimme ...“ Der Duft der Kräuter, der Tee, Franciscas leises Säuseln, all das versetzt euch in einen Dämmerzustand. Plötzlich rumpelt es gewaltig und ihr, das Haus, ja, die ganze Erde bebt. Dann durchdringt Franciscas Stimme das Chaos: „Etwas läuft schief! Er wird schwächer!“ Jemand von euch meint ruhig: „Lasst mich mal! Ich glaube, ich kann ihm noch etwas abgeben ...“ Damit wird euch schwarz vor Augen.
→Entscheidet jetzt, wer von euch José hilft. →Danach: →565.

877: Im Foyer des Kinos steht eine riesige Popcorn-Maschine (815). Daneben geht es in den Kinosaal (816). Rechts wirbt ein Kinoplakat für den aktuellen Film (817), links zeigt ein zweites Plakat, was nächste Woche läuft (818).
→Legt je ein X-Plättchen auf die beiden „e3“-Felder auf #98.

878: Francisca sitzt beim Tee auf der Veranda. Als du dich näherst, lächelt sie breit und winkt dich heran. „Die Helden des Dorfes! Für euch ist bei mir immer ein Ehrenplatz frei. Hier, magst du eine Tasse Tee?“ Auf deinen kritischen Blick erwidert sie schmunzelnd: „Keine Sorge, diesmal ist es wirklich nur Tee.“ Du blickst stumm in die Ferne. „Und was passiert jetzt mit ...“ Als hätte sie deine Gedanken gelesen, unterbricht sie dich: „Keine Sorge, wir kümmern uns um euer Teammitglied, bis es wieder völlig genesen ist.“ „In Ordnung.“ „Grimaldo hat übrigens Manuel gesehen, wie er kurz nach dem Erdbeben in Richtung Observatorium ging.“ Nachdenklich fügt sie hinzu: „Eigentlich kriegt Grimaldo eine ganze Menge mit für einen Einsiedler ...“ Zu dir sagt sie: „Dafür braucht ihr allerdings euer Auto. Zu Fuß ist das zu weit.“

882: „Was ist los?“, ruft José dem Nager entgegen. Dann entspinnt sich ein längeres Gefiepe, bis José meint: „Komm doch mit uns, wenn es dir hier oben zu heiß wird! Wir

wollen noch zur Pyramide und in den Zool!“ Das scheint den Marder zu überzeugen. Er springt José auf die Schulter, rollt sich erschöpft zusammen und sieht euch hungrig an. „*Tut mir leid, Kabelsalat ist gerade alle.*“
→Stellt Josés Spielfigur zu 703. →Nehmt #61 und legt ein X-Plättchen auf 703. →Zieht die Verdachtsleiste um 1 Feld voran.

883: Nur vom Mond und den Sternen erhellt, ist es alles andere als einfach, dem Pfad zu folgen. Kaum erkennbar windet er sich weiter die Felsinsel hinauf. Schon nach wenigen Kurven stehst du vor einem scheinbar unüberwindlichen Abgrund und musst umkehren. Ohne Licht ist es einfach zu gefährlich.

884: Euer Boot liegt am Strand bereit. Wollt ihr die Insel nun verlassen: →147.

885: Einige einfache Hütten und Zelte schmiegen sich unter einen höhlenartigen Vorsprung, der die Siedlung vor dem schlimmsten Wetter schützt. Erstaunlich, wie viele Menschen hier leben.

→Liegt unterhalb von 886 das Mönchsplättchen: →266. →Andernfalls lest hier weiter. Es ist niemand zu sehen. Sobald du dich jedoch einer Behausung näherst, wird das Licht gelöscht, Läden schließen sich, jemand schüttet einen Waschzuber in deine Richtung aus. Irgendwie scheint es, dass du nicht willkommen bist. Zaghaft rufst du: „Hallo?“ Jemand zischt: „*Macht euch vom Acker!*“ →Legt ein X-Plättchen auf 885.

886: →Liegt unterhalb von 886 das Mönchsplättchen: →246. →Andernfalls lest hier weiter. Als du dich der Gruppe erneut näherst, sehen dich die Erwachsenen abweisend an. Ein Mädchen quengelt: „*Weiter! Ich will die Geschichte hören!*“ Einer der Männer beschwichtigt sie: „*Es ist schon spät. Der Pater erzählt sie euch morgen weiter.*“ Dabei wirft er dir einen feindseligen Blick zu.

891: →Liegt Bens Plättchen noch neben 924: →428. →Andernfalls lest hier weiter. „*Wollen wir doch mal sehen, was Ben da bewacht hat!*“ Du staunst nicht schlecht. Da liegt Abréu unter einem Teppich. Er ist immer noch gefesselt, aber wach. Er nörgelt leise vor sich hin und scheint dich noch nicht bemerkt zu haben: „*Mir reicht's. Das Semester war wirklich zum Davonlaufen. Da finde ich endlich die vielversprechendsten Studenten seit Ofelia und Gonzalez und dann vermasseln sie mein schönes Psycho-Experiment. Überhaupt, diese Gonzalez! Ich und meine verdammte Schwäche für ehrgeizige Studentinnen. Wäre ich nur an der Uni geblieben. Aber nein, ich muss mich ja unbedingt auf das Treffen einlassen. Und jetzt? Buch weg, Experiment futsch, Probanden verschwunden und ich werde auch noch von Schlägern entführt ...*“ Du nutzt seine Atempause, um dich zu räuspern. „Hallo Prof.“ „Oh, du bist es! Äh ... wie lange stehst du schon da?“ „Wie war das nochmal mit dem Punkt über Psycho-Experimente?“ Er seufzt. „*War ja klar. OK, verdammt, ich habe euch als Versuchskaninchen benutzt. Die Verabreichung bestimmter Stimulanzien sorgte für Gedächtnisaussetzer, Halluzinationen, Wahrnehmungsstörungen ... Jetzt schaut nicht so. Das haben wir in den 60ern und 70ern auch gemacht und niemand hat sich beschwert. Nun ja, im Verlauf des Experiments habt ihr eure eigene Hintergrundgeschichte erschaffen, an die ihr fest geglaubt habt. Selbst an besondere Kräfte. Faszinierend! So, kann ich jetzt gehen?*“ Du löst die Fesseln an Abréus Füßen. Als er dir auch seine gefesselten Hände

hinstreckt, schüttelst du den Kopf. „*Oh nein. Ich nehme Sie einstweilen mit. Alles Weitere berede ich später mit den anderen.*“

→Nehmt Abréus Plättchen und legt es neben #M4. ← Als du ins Moriarty's zurückkehrst, bist du überwältigt von den Gerüchen. →Bist du Ayana: →316. Cataysa: →336. Jerome: →356. Sato: →376. ←

892: →Liegt das Nachtschwärmer-Plättchen noch bei 922: →481. →Andernfalls lest hier weiter.

Geschafft, die sind weg. Sogar ihre Getränke haben sie stehen lassen. Moment, was ist das denn für ein Untersetzer ...?

→Nehmt #66, falls ihr sie noch nicht habt, und legt ein X-Plättchen auf 922.

893: →Liegt das Nachtschwärmer-Plättchen noch bei 922: →528. →Andernfalls lest hier weiter.

Da steht eine riesige Pfanne, randvoll mit dampfenden Bohnen und einem Berg Speck drüber.

→Willst du sie noch irgendwie würzen: →727. →Willst du sie jetzt Ben servieren: →788.

894: Ben schnarcht. Doch kaum näherst du dich, knackt er beiläufig mit den Fingernöcheln und murmelt: „*Ohne Futter gibt's Veilchen, kapiert?*“

898: Ein bleicher Wächter in Museumsuniform stolpert an dir vorbei zum Ausgang und stammelt: „*Lava! Der ganze Hang brennt!*“ Weg ist er und du bist allein im Museum. Rasch zerdepperst du einige Vitrinen und packst die wertvollsten Stücke in den erstbesten Behälter, der sich findet: einen Mülleimer. Zwar geht der Alarm los, doch wenig überraschend kommt niemand, um dich aufzuhalten. Nach einigen Minuten ist dein Eimer voll und du läufst wieder auf den Marktplatz.

→Nehmt #93. →Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe P und legt es auf 192.

901: Ein Eimer voller Knochen! Jeder Vegetarier würde schreiend davonlaufen. Die meisten Raubtiere und ganz besonders Hunde finden sie hingegen unwiderstehlich. Forensiker irgendwie auch, aber die würden alles einzeln in Tütchen packen. Als du nach einem Knochen fischst, schimpft der Zoowärter: „*Finger weg! Die sind fürs Raubtiergehege.*“ Dann schaut Mr. Waschbär verärgert den Moskitos zu, die ihn umkreisen. „*Waaaah! Verdammte Stechfliegen! Ich mach euch alle!*“ Doch ohne Fliegenklatschenersatz schätzt du seine Chancen eher schlecht ein ...

902: Genau da stehst du gerade. Die Tafel gibt eine gute Übersicht über den Zoo.

903: →Falls ihr #51 habt: →848. →Andernfalls lest hier weiter.

War ja klar, dass die meisten Touristen bei der Hitze zur Wasserwelt pilgern. Gerade läuft die Orca-Show. Beeindruckend für Groß und Klein, inklusive gratis Tsunami in den ersten Reihen. Als dein Blick über die Zuschauer schweift, fällt dir in der VIP-Loge eine Frau mit Schlapphut, Sonnenbrille und Fernglas auf. Sie beobachtet dich! Als sie merkt, dass du sie gesehen hast, verlässt sie die Loge. Du folgst, so schnell du kannst. Doch für eine alte Frau ist sie verdammt gut zu Fuß. Bis du draußen bist, steigt sie schon in ein schwarzes Auto. Dir bleibt nur ein kurzer Blick auf schlohweißes Haar und ein Satzfedezen: „... zum Treffpunkt mit Abréu, los!“ →Zieht die Verdachtsleiste um 1 Feld voran.

904: Das Versorgungsgebäude ist absolut unspannend. Kein einziger Tourist kommt auf die Idee, hier seine Zeit zu verplempern. Überwachungskameras? Fehlanzeige. Wieso auch? Die seltenen oder gefährlichen Tierarten sind woanders untergebracht. Außerdem ist die Tür verschlossen. Da du nun aber schon da bist, marschierst du eine Runde ums Gebäude. Aus einem geöffneten Fenster hängt ein Kabel und du hörst einen Angestellten laut johlen. „Wahaha! Ich liebe diesen Job. Wo sonst darf man sich stundenlang anschauen, wie Orcas Familien nass machen?“ Dann klingelt ein Telefon. „Ja?“ ... „Natürlich! Kowalski hier!“ ... „Nö, keine besonderen Vorkommnisse, Boss.“ ... „Nein, bestimmt keine Orca-Videos. Ich habe gerade den Trottel Krocket am Eingang auf dem Schirm. Er ...“ !!! „Jawoll, Boss. Gefälligst Kabelsalat aufräumen. Subito! Ist so gut wie erledigt!“ Der Telefonhörer wird aufgelegt. Es folgt ein Seufzen. „Ich hasse diesen Job.“

905: „Hey! Willst du ein Foto mit Krocket?“ →Nehmt #92 und lest sie vor.

906: An diesem Ort werden Papageienarten nachgezüchtet, die anderswo bereits fast ausgestorben sind. Heute ist das Gehege allerdings für Besucher geschlossen. Eine Kamera neben dem Eingang wacht darüber, dass das Verbot auch eingehalten wird. Ob sich die irgendwie abschalten lässt?
→Wenn ein OK-Plättchen neben 906 liegt: →858.

907: Der Luftballon hat ein Raumschiffmotiv. Ein tolles Gimmick für alle Kinder und SciFi-Nerds. Die Überwachungskamera daneben erinnert dich allerdings eher an Orwell. →Nehmt #59.

908: Aus dem Gebüsch heraus beobachtet ihr, wie eine schwarze Limousine vorfährt. Dann knarzt euer Walkie-Talkie. „Pst! Mach das Ding aus!“ Jetzt steigen zwei Männer aus. Der Kräftige hat einen Vollbart, der Drahtige trägt eine Mütze. Beide haben ebenfalls ein Walkie-Talkie, aus dem gerade jemand spricht: „Guy hier. Die Schnüffler habe ich abgehängt. War kein Problem. Zum Glück hab ich immer ein zweites Walkie-Talkie dabei. Und wo bleibt ihr mit dem Paket? Ich warte schon seit einer Ewigkeit hier unten in der Mine.“ „Nur nicht übermütig werden, Redshirt! Beim Campingplatz hinter dir aufzuräumen, hat etwas gedauert.“
→Erhöht die Statusleiste um 1. →Lest dann hier weiter.

Der Kräftige geht zum Kofferraum, öffnet ihn und schaut glucksend hinein: „Schluss mit Flitterwochen, ihr zwei Hübschen.“ Der Drahtige meint: „Wirst du jetzt sedimentös, Ben?“ „Ach, halt den Rand und nimm den Prof, Terry.“ Der hievt einen gerollten Teppich aus dem Kofferraum und wirft ihn sich über die Schulter. An einem Ende sind zwei zappelnde Füße zu sehen. „He, Blitzmerker, warte mal. Der ist wach. Ich zieh ihm kurz nen Scheitel.“ Ihr hört einen dumpfen Schlag, dann sind die Füße wieder still. „Vorsicht, Ben! Wenn du ihn kaputt machst, gibt's Zores von Gonzalez.“ Damit marschiert Terry mit seiner Fracht in den Aufzug. „Und jetzt lass uns runter zu Guy, Dicker.“ Während Ben grummelt, rattert die Mechanik. Nach einigen Minuten kommt der Fahrstuhl unten an und steht still. Darauf hat Ben wohl gewartet. Denn nun geht er zielstrebig zur Antriebseinheit und lässt seine Wut daran aus. „Wer ist hier dick? Ich halte mein Idealgewicht! Seit immer!!!“ Der Wagen scheint gerade unbeobachtet.
→Wollt ihr nachsehen? Falls ja →537. →Andernfalls →637.

911: →Liegt unterhalb von 911 ein OK-Plättchen: →311. →Andernfalls lest hier weiter. Vom Hafenkran ruft jemand: „*He, Finger weg vom Kutter!*“

912: →Liegt neben 912 das Bootsplättchen: →236. →Andernfalls lest hier weiter. Da ist eine Anlegestelle für kleine Boote. Leider ist keines da.

913: →Liegt neben 912 das Bootsplättchen: →256. →Andernfalls lest hier weiter. Das ist der Weg zum Minenausgang. Von dort seid ihr zu den Docks gelangt. Daher sparst du dir den Fußmarsch. →Legt ein X-Plättchen auf 913.

914: →Liegt neben 914 ein OK-Plättchen: →331. →Andernfalls lest hier weiter. Als du dich dem Hafenkran näherst, knarzt dein Walkie-Talkie. „*Ja Señora. Habe Abréu ins Moriarty's geliefert. Over ... He, Kowalski! Wie weit bist du mit dem Verladen?*“ Die Antwort hörst du doppelt: aus eurem Walkie-Talkie und dem geöffneten Fenster des Ladekrans. „*Oh, hi Guy! Nö. Alles im grünen Bereich. Ich hab das Zeug schon auf den Kutter geladen.*“ „*Wie, du bist schon fertig?*“ „*Klar, ging ganz schnell. Was ist denn eigentlich in den Kisten? Das hat alles so lustig geklimpert beim Verladen.*“ Es ist totenstill. Dann brüllt Guy ins Walkie-Talkie: „*Du dämlicher Dödel! Sag bloß, du hast das nicht anständig gesichert?*“ „*Äh ...*“ „*Mann! Wenn du nur zuhören würdest anstatt immer am PC zu daddeln ...*“ „*Ich hab doch gar nicht Tetris ...*“ „*Das sind wertvolle Kunstwerke! Damit kannst du nicht einfach Tetris spielen! Wenn da was futsch ist, filterst du die nächsten Jahre Orcamist aus dem Wasser. Mit dem Teesieb! Und jetzt pass gefälligst auf das Schiff auf! Nicht, dass hinterher zwei davon im Hafen liegen. Ich ruder zum Kreuzfahrtschiff.*“ Damit endet die Übertragung. Aus dem Fenster hörst du Kowalski maulen: „*Wieso krieg immer ich die Deppenjobs. Ich will auch mal aufs Kreuzfahrtschiff!*“
→Lest ihr dies erstmals, erhöht die Statusleiste um 1.

915: Das Moriarty's hat einen eher zweifelhaften Ruf. Es taucht immer dann in den Klatschspalten des Inselpostillons auf, wenn dort wieder eine Keilerei stattfand.
→Wenn du eintreten willst: →276.

916: Die Insel ist düster und geheimnisvoll. Das sieht richtig malerisch aus.
→Liegt das Bootsplättchen bei 912: →286. →Andernfalls lest hier weiter. Das ist leider zu weit weg. Mit der Ovin wäre es zwar prinzipiell möglich. Aber bei Nacht außerhalb des Hafenbeckens ohne Kenntnisse der Untiefen oder der Schifffahrt, ist es euch einfach zu riskant. →Legt ein X-Plättchen auf 916.

917: Ja, das ist Bens Auto. Terry habt ihr ja schon eingesackt. Aber von Ben ist nichts zu sehen. Du riskierst einen Blick in den Kofferraum. Niemand da, genauso wie auf den Docks. Auf dem Rücksitz steht aber ein Eimer voll Zeug. →Nimmt #93.

921: →Wenn auf #d3 zwei X-Plättchen liegen: →861. →Andernfalls →891.

922: →Wenn auf #d3 zwei X-Plättchen liegen: →108. →Andernfalls →892.

923: →Wenn auf #d3 keine X-Plättchen liegen: →893.

924: →Wenn auf #d3 keine X-Plättchen liegen: →894.

925: Kaum hast du deine letzte Aktion ausgeführt, drängt auch schon auf breiter Front Lava ins Klosterinnere. Dir bleibt nur noch der Rückzug. Doch etwas in dir sträubt sich gegen diese Unausweichlichkeit. „*Vielleicht können wir ja doch noch etwas Elementares ausrichten?*“

→ Wer von euch will es versuchen? Ayana: →198. Cataysa: →298. Jerome: →398. Sato: →498.

927: Und so joggt ihr mitten in der Nacht übers Hochplateau, so schnell ihr könnt. Die Lava ist kaum langsamer als ihr und heizt euch mächtig ein. Dank der feurigen Motivation gelingt es euch, einen kleinen Vorsprung herauszulaufen. Nach etwa einer halben Stunde kommt ihr keuchend oberhalb des Klosters an. „*Das stand so nicht in der Seminarbeschreibung!*“ „*Keine Zeit zum Jammern! Los, lasst uns die Leute im Kloster warnen!*“

→Legt Ortskarte Ø offen rechts neben Ortskarte N an. →Stellt eure Spielfiguren auf Ortskarte Ø →Legt Ortskarte N zurück in die Schachtel. →Nehmt #M5 und #98. →Legt #98 offen quer neben #M5. →Lest #M5, dann: →Ø.

932: Unauffällig musterst du die Tür aus der Ferne und lauschst dabei mit halberm Ohr Franciskas Ausführungen: „*... und im Jahr nach dem Vulkanausbruch wurde die neue Kirche erbaut.*“ Dann lenkt dich das Pfeifen des Papageis ab. Etwas hat sich an seinem Tonfall geändert. Du blickst genauer hin und siehst, wie ein großer Hund mit etwas im Maul vorbeischlendert. Er ignoriert euch völlig und verschwindet in einer Seitengasse. Ein zweiter Papagei aus dem Baum scheint das sehr interessant zu finden und flattert hinterher. „*Ob das etwas mit dem Haus da drüben zu tun hat?*“

→Legt #85 in die Schachtel.

933: Du zitterst am ganzen Körper und alles um dich herum ist grellrot. Als du die Augen schließt, um dich zu konzentrieren, siehst du das Feuer und lächelst: „*Nur wer das Spiel mit dem Feuer nicht beherrscht, verbrennt sich die Finger!*“ Mühsam unterdrückst du den Impuls, etwas abzufackeln. →Legt ein X-Plättchen auf 706.

935: Es ist später Abend. Mit Räucherstäbchen in der Hand nährst du dich einem Mann, der mit dem Rücken zu dir am Kamin sitzt. Im Gehen bestreichst du die Stäbchen mit einer Paste und entzündest sie. Dann stehst du hinter ihm: „*Sato, hast du kurz Zeit?*“ Er dreht sich um. „*Klar, Professor, was gibt's?*“ Moment, das bist du! Wie kann das sein? Nein, atme das nicht ein! Doch schon hast du den Rauch inhaliert. Vielleicht solltest du mal über deinen Drogenkonsum nachdenken. Dann verändert sich die Szene. Es ist heller Mittag. Du siehst, wie dir dein Notizbuch ins Grillfeuer fällt. Blitzschnell greifst du danach und fischst es heraus. Neben dir hörst du Cataysa ungläubig ausrufen: „*Sato! Das muss doch höllisch brennen. Zeig her ... Hä!?! Dass du als Forensiker flinke Finger hast, ist ja ganz praktisch. Aber bist du jetzt auch noch feuerfest?*“

→Legt ein X-Plättchen auf 606.

937: Geschafft. Ihr habt euch genug Zeit erkaufte, um den bewusstlosen Manuel aus dem Kofferraum zu hieven und euch zurückzuziehen.

→Nehmt Manuels Plättchen und legt es neben #M4. →Wenn ihr #51 habt: →160. →Andernfalls: →837.

941: Durch die Fenster kannst du einen Teil des Inneren sehen. Ein Mann sitzt mit dem Rücken zu dir auf einem Stuhl. In der Ferne hörst du leisen Donner.

942: Kaum hast du den Wohnwagen betreten, stoppst du: Vor dir sitzt Abréu, gefesselt und geknebelt. Du nimmst ihm den Knebel ab. „Endlich! Gut, dass ihr da seid! Schnell, macht mich los, wir müssen ...“ „Moooooment. Sie schulden uns zuerst ein paar Antworten.“ Mit hängenden Schultern meint er resigniert: „Gut. Was wollt ihr wissen?“ „Wieso spielen die Papageien und Hunde verrückt?“ „Wer ist Gonzalez und was will sie von uns?“ „Und was haben Sie mit uns angestellt? Wieso die ganze Geheimniskrämerei?“ „Immer der Reihe nach: Naira Gonzalez gelangte in den Besitz des Liber Avium. Es berichtet von Papageien, die den Zeitpunkt von Naturereignissen ungewöhnlich präzise vorhersagen können. Dank ihrer Verbindungen zum Zoo fand sie schließlich ein passendes Exemplar. Mit Teresas Hilfe wollte ich ihr das Buch entwenden, doch Naira war schneller und stahl ihrerseits vor Kurzem meine Ausgabe des Liber Canium. Dieses wiederum beschreibt eine Hunderasse, welche die Fähigkeit der Papageien ideal ergänzt. Denn sie spüren den Ort, an dem sich demnächst ein Unglück ereignen wird. Mit beiden zusammen ließen sich Katastrophen wie der heftige Sturm vor wenigen Tagen, das Erdbeben oder auch Vulkanausbrüche zuverlässiger vorhersagen! Ich traf mich darum hier mit Gonzalez, um Wissen auszutauschen. Doch ich war wohl zu gutgläubig. Sie und ihr Helfer Guy ...“ Er stoppt mitten im Satz. Dann ruft er: „Vorsicht! Da draußen ist er.“

Ihr seht gerade noch einen Schatten am Fenster, da bebt die Erde erneut und ihr werdet kräftig durchgeschüttelt. Als das Beben zu Ende ist, seht ihr, dass Abréu ohnmächtig auf der Seite liegt. Erst jetzt fällt euch ein Walkie-Talkie auf, das sich irgendwie aktiviert hat. Eine hektische Frauenstimme spricht: „Hier Ellie, ich meine Dr. Eleonore Spearway vom Observatorium! Es ist jetzt kurz vor Mitternacht, der 13. März 1989. Hört mich jemand? Meine Telefonverbindung ist ausgefallen. Dies ist eine dringende Warnung: Sämtliche Messdaten deuten darauf hin, dass ein Vulkanausbruch unmittelbar bevorsteht! Hallo?“ Die Erde bebt erneut kurz. „Mist! Kann sich Murphys Gesetz nicht mal irren? Nun gibt auch noch das Notstromaggregat seinen Geist auf.“ Die Verbindung wird schwächer. „Kommt ... hierher! Dringend ... Puerto Montes!!!“ Dann ist das Gerät stumm.

„Ach du großer Hephaistos!“ „Das war am Ende echt verrauscht.“ „Egal, für mich war das eindeutig ein Hilferuf!“ „Was, wenn Puerto Montes in Gefahr ist?“ „Lasst uns Ellies Funkspruch folgen!“ „Hey, vergesst ihr dabei nicht Guy? Der hat immerhin den Prof gefesselt und schleicht nun irgendwo da draußen herum!“ „Auch wieder wahr. Außerdem ist er die heißeste Spur zu Gonzalez!“ „Und was ist mit Abréu? Sollen wir den etwa da lassen?“ „Ach, den klaut schon keiner ...“ Eine Armbanduhr piepst. Es ist Mitternacht. „Also wie jetzt, zu Ellie oder doch Guy hinterher? Ich kenn mich nicht mehr aus ...“

→Entscheidet euch jetzt! Wollt ihr zu Elli: →862. →Oder wollt ihr Guy hinterher: →811.

943: Nebel kriecht heran. Um die Stühle herum sind Furchen und Schleifspuren führen in den Wohnwagen. Aus dem Augenwinkel bemerkst du ein oranges Leuchten. Als du dich umsiehst, ist jedoch nichts mehr zu sehen.

948: „Katze!“, ruft José begeistert! Der Kater starrt den Jungen durchdringend an, doch José läuft zu ihm hinüber und plappert drauflos. Als er zufällig ans Wollknäuel stößt, ist das Eis gebrochen. Die beiden spielen, bis Rambo dir das Wollknäuel genau zwischen die Augen schießt. „Aua!“ Instinktiv duckt sich Rambo ins Gebüsch. José kommt herüber und sagt: „Du, Rambo mag dich. Deshalb soll ich dir sagen, dass du nix mehr essen oder trinken sollst, was dir Abréu gibt. Sonst wirst du auch so komisch wie die anderen vor dir.“ Nachdenklich blickst auf die Wolle. Nun ja, damit und mit den richtigen Utensilien ließe sich bestimmt etwas Interessantes basteln.
→Nehmt #64. →Stellt Josés Spielfigur zu 841. →Zieht die Verdachtsleiste um 1 Feld voran.

951: Der Hebel, den du unbedacht gedrückt hast, ist nicht mehr zu sehen. Und von draußen dringt nur diffuses Licht und eine fast unhörbare Stimme.

952: Behutsam näherst du dich dem schlafenden Hund. Der dreht sich gemütlich auf den Rücken und streckt alle Viere von sich. So kannst du immerhin seine Marke lesen: „Hi Indy. Du hast aber eine schöne Marke in Knochenform!“ Beim Wort „Knochen“ blinzelt Indy dich kurz neugierig an und schläft dann weiter.

953: Eine große Holzkiste. Sie ist groß und aus Holz. Du klopfst prüfend dagegen. Klingt nicht so, als ob sie komplett gefüllt wäre.

→Willst du versuchen, sie zu verschieben: →558. →Andernfalls lest hier weiter Nein? OK. Mach es dir ruhig bequem. Es kommt bestimmt irgendwann Hilfe.

957: Über den Klettersteig geht es wieder hinab zum Campingplatz.

→Nehmt Ortskarte M aus der Schachtel und legt sie offen unterhalb von Ortskarte N an.

958: Mit kindlichem Enthusiasmus winkt und pfeift José den Papageien zu. Zutraulich hüpft einer der Azur-Aras auf Josés Schulter. Es entspinnt sich wieder das übliche Gefpeife. Stockend übersetzt José: „Manchmal ist die Gonzalez mit ihren komischen weißen Haaren da und schaut uns an. Also die Papageien. Und der dicke Mann, den alle Boss nennen, steht daneben. Nachts kommt ein Schatten oder so. Und am nächsten Tag fehlt dann einer. Traurig ...“ Ein Papagei krächzt etwas, das José kerzengerade sitzen lässt. „Papa war hier! Ich soll euch sagen, dass euer Pro-Fäss-Ohr und Gonzalez sich treffen wollen. Aber wo, weiß er noch nicht.“

→Stellt Josés Spielfigur zu 656. →Zieht die Verdachtsleiste um 1 Feld voran.

961: Nacho läuft winselnd um die Kiste und versucht zu buddeln, leider erfolglos. Frustriert bellt er die Kiste aus. José meint kleinlaut: „Da ist Papa drunter. Wie können wir die Kiste nur verrutschen?“ →Stellt Josés Spielfigur zu 215.

962: „Tut mir leid, aber der kleine Mann darf nicht hinein. Da drin ist noch nichts gesichert.“ „Menno! Ich bin nicht klein!“

→Wollt ihr dennoch ins Innere, müsst ihr jemand anderen als José schicken. →In dem Fall: →208.

964: „He, hierher!“ Das Boot ändert seine Richtung und steuert auf euch zu. Darin sitzen ein Typ in rotem Shirt und eine weißhaarige Frau. „Schauen Sie mal, Señora Gonzalez. Das sind die Schnüffler!“ „Dein klarer Blick fürs Offensichtliche ist immer

wieder erstaunlich, Guy.“ Dann hält das Boot auch schon neben euch und Gonzalez sieht euch an. „Nennt mir einen Grund, warum ich euch mitnehmen soll.“ „Easy, Señora. Erstens haben wir den meisten Leuten in Puerto Montes das Leben gerettet.“ „Zweitens haben wir ein paar Sachen, die in Ihrem Besitz waren. Vielleicht rücken wir die auch wieder heraus.“ „Drittens wäre der Boss bestimmt nicht erfreut über Besuch von der Polizei.“ „Das bringt uns zu Viertens: Sie könnten ein paar talentierte Leute gebrauchen. Die Idiotendichte in Ihrem Team ist doch erstaunlich hoch.“ „He! Geht's noch? Ihr seid auch nicht die ...“ „Ruhe, Guy! Hilf doch bitte unseren neuen Freunden an Bord.“ Gesagt, getan. Dann richtet sich Gonzalez an euch: „Wo wir nun alle im selben Boot sitzen, lasst uns doch über unsere Zukunft sprechen ...“

Etwa ein Jahr später befindet ihr euch auf der kleinen vorgelagerten Insel. „Uns Gonzalez anzuschließen und als die Retter von Puerto Montes zu ouden, war ein genialer Schachzug.“ „Gonzalez hatte aber auch eine Sternstunde, als sie Abréus' Studien geklaut hat.“ „Dank der Studie haben wir noch mehr über unsere besonderen Talente erfahren und können der Gemeinschaft etwas Gutes tun, indem wir anonym vor Katastrophen warnen.“ „Yeah, so ähnlich wie Robin Hood. Schade, dass Abréu in den Wirren der Nacht irgendwie entwischt ist.“ „Ach, ist doch egal. Lies lieber das ...“ → 369.

965: Francisca ruft noch: „Wartet!“ Doch ihr stürzt bereits nach draußen. Da ist Teresa. Mit einer Hand reibt sie sich das Gesicht, mit der anderen streckt sie ihre Pistole in die Luft. Vor ihr krümmt sich eine Frau in Fischerkleidung am Boden. Abseits steht Manuel und beschwichtigt: „Teresa, mach jetzt bloß nichts Falsches! Und du, Ofelia, bleibst gefälligst, wo du bist.“ Dann sieht er euch und Wut zeigt sich in seinem Gesicht: „Ihr wolltet doch José helfen!“ Teresa ignoriert ihn und sagt zu Ofelia: „Ich weiß nicht, wo das Zeug ist, von dem du redest. Aber du hättest mich auch einfach fragen können! Oh nein, schön unten bleiben.“ Mit schmerzverzerrter Miene stößt Ofelia hervor: „Mit dir gibt es nichts als Probleme. Erst schnüffelst du herum, dann schickt Abréu ständig seine Kids und jetzt verschwindet auch noch ...“ Ein gewaltiges Rumpeln unterbricht sie. Der Boden, das Haus, ja, die ganze Erde bebzt. Während ihr zu Boden stürzt, dringt aus dem Haus Franciscas Stimme: „Etwas läuft schief!“ → 565.

971: Im Gebüsch hinter dem Wohnwagen findest du einen Reservereifen. Er hat das gleiche Profil wie die Spuren vor dem Wohnwagen. Da hat wohl jemand Platz im Kofferraum gebraucht. → Nimm #86.

972: „Ach du große Neune: Professor Abréu fehlt!“

973: Vor dem Wohnwagen sind eine Menge neuer Fuß- und Reifenspuren. Seit eurem letzten Besuch ist hier einiges passiert.

977: „Geschafft!“ „Jetzt, wo wir allein sind: Wollen wir wirklich auch mit?“ „Was ist DAS denn für eine Frage? Nichts wie weg hier!“ „Warte! Wir haben schließlich einige Gegenstände, welche die Polizei besser nicht bei uns finden sollte.“ „Wieso? Das haben wir doch vor der Lava gerettet!“ „Klar. Aber ob die Polizei das auch so sieht?“ „Sobald sich die Leute beruhigt haben, werden sie anfangen, Fragen zu stellen.“

„Und das könnte unangenehm für uns werden.“ „Also ich finde, wir sollten mehr über Abréu und seine Experimente mit uns herausfinden. Wer weiß, was für Talente in uns schlummern?“ „Also ich weiß nicht. Ich bin ungern das Versuchskaninchen.“ In der Stille hört ihr ein Platschen. „He! Da drüben legt gerade ein kleines Ruderboot ab. Das könnten Gonzalez' Leute sein.“ „Denen könnten wir doch einiges anbieten. Sowohl von unseren „Fundsachen“ als auch unsere vielversprechenden Talente.“ „Du nimmst mich auf den Arm, oder? Nach allem, was wir wissen, sollen wir mit denen gemeinsame Sache machen? Ohne mich!“

→Wenn ihr an Bord wollt: →764. Wenn ihr mit Abréu zusammenarbeiten wollt: →864. Wenn ihr Gonzalez' Leute auf euch aufmerksam machen wollt: →964.

978: Francisca sitzt allein auf der Veranda. Als du dich näherst, verfinstert sich ihr Gesicht. „Was willst du?“, blafft sie. „José ist übrigens immer noch nicht aufgewacht. Oder wolltest du Teresa etwas fragen? Tut mir wirklich leid, aber sie ist zu geschwächt und kann nicht mit euch sprechen.“ „Hey, wieso tust du so, als ob wir an der Sache schuld wären?“ Sie seufzt. „Also gut. Vielleicht hätte es auch mit euch nicht geklappt ... Dann viel Erfolg bei eurer Suche. Manuel mag zwar wütend sein, ist ansonsten aber harmlos. Bei Ofelia wäre ich vorsichtiger ...“

982: „Aah!“ Das Metall ist völlig überraschend härter als dein Fuß. Der Schmerz ist entsprechend exquisit. Aber die Schüssel hat sich etwas verschoben. Aus dem Observatorium tönt nun leises Rauschen. →Legt ein OK-Plättchen unter 704.

991: Mit diesem Ruderboot ist Guy vermutlich angekommen.

992: Im Maschinenraum ist es laut. Neben diversen Kästen und kleineren Maschinen finden sich auch viele Leitungen. Ein dünnes Rohr neben der Tür hat einen Anschluss und ein Ventil. Das Schild daneben warnt: Achtung: Max. 5 bar!

993: Der Laderaum ist ziemlich voll. Bei genauerer Untersuchung fallen dir jedoch ein paar Gegenstände auf, die hier sicher nicht hingehören!

→Nehmt #76, auch aus der Schachtel. →Besitzt jemand von euch Das Verlies, nehmt von dort #64.

994: →Liegt oberhalb von 994 ein OK-Plättchen: →661. →Andernfalls lest hier weiter. Kaum betrittst du das Casino durch den Personaleingang, schnauzt dich ein livrierter Mann an: „Erst zu spät kommen und dann in Zivil aufkreuzen? Nicht, solange ich hier Saalchef bin!“ Dabei streichelt er eine Hasenpfote. „Aber Mr. ... äh ...“ „Pott! Merk dir das endlich! Und jetzt zurück ins Quartier und umziehen!“

995: →Liegt oberhalb von 995 ein OK-Plättchen: →475. →Andernfalls lest hier weiter. Du schaust dich aufmerksam um. Aus einem Bullauge unter dir entweicht eine Wolke Zigarrenrauch aus der 1. Klasse. Am Bug rechts stehen einige Leute. Hier beim Signalhorn ist jedoch niemand zu sehen. Nur ein Schild warnt: „Achtung: Sirene. Missbrauch strafbar!“ Daneben hängt ein kleiner Zettel: „Derzeit außer Betrieb.“

996: Hier findet sich alles zur körperlichen Ertüchtigung: Kletterwand, Fitnessstudio, Pools, sogar Taucherausrüstungen. Außerdem gibt es einige Spinde zum Umziehen. Einer davon hat ein silbernes Schloss.

→Nehmt #12 aus der Schachtel sowie #95.

997: Vor der Tür steht ein ziemlich durchtrainierter Mann. Als du dich näherst, sieht er dich abschätzend an und meint: „Zutritt nur für die 1. Klasse. Und um Ihnen und mir Zeit zu sparen: Ich bin nicht bestechlich.“

998: José macht große Augen. „Boah, ist das sauber. Darf ich hier wirklich zur Schule gehen?“ Ein gut gekleideter Mann am Eingang meint: „Wie heißt du denn, junger Mann?“ „José.“ „Und weiter?“ „Acosta.“ Der Mann nickt wissend. „Dann habe ich gute Neuigkeiten für dich! In Kürze wirst du hier neue Freunde finden und spannende Dinge lernen.“ Du räusperst dich: „Ich unterbreche ungern. Aber der Lavastrom, der gerade auf uns zu hält, hat andere Pläne für diese Schule. Sie sollten sofort evakuieren!“ Der Blick des Mannes ist recht gefasst. „Das ist ihr Ernst, oder? Bitte bringen Sie sich und José in Sicherheit.“ Dann ertönt ein Alarm und in kürzester Zeit strömen alle zum Hafen.

→Nehmt das Schüler-Plättchen und legt es neben #M5. →Stell Josés Spielfigur neben 192. →Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe P und legt es auf 194.

999: →Wenn ihr #25 habt: →486. →Andernfalls nehmt ihr #84 und lest sie vor.

1011: Mit geübten Handgriffen bereitest du die Kletterausrüstung vor. Jetzt fehlt nur noch der richtige Ort! →Legt #10 und #11 in die Schachtel und nehmt #12.

1041: Die Pfadfinder vom Fähnlein Fieselschweif wären stolz auf deinen improvisierten Flaschenzug. Damit lassen sich schwere Lasten verschieben. „Und wo setzen wir das jetzt ein?“ →Legt #10 und #41 in die Schachtel. →Nehmt #44.

1314: Die Mischung wäre lecker, wenn nur die Stacheln nicht wären.

1315: Kann man machen, muss man aber nicht.

1415: Es gibt ja Leute, die mögen sogar Nugatcreme mit Salami.

1526: Was soll das werden, KO-Fleisch? Das wird nichts. Der Beerensaft riecht einfach viel zu stark. Dafür müsste man schon komplett nasenblind sein.

1720: Sorry, mit Haarnadeln lässt sich der Behälter nicht öffnen.

1730: Vorsichtig führst du die Nadel ins Schloss. Nach kurzer Zeit ist die Box offen. Beim Anblick des Inhalts entfährt dir ein leises Pfeifen: Da liegt eine wertvolle kleine Statue! →Legt #17 und #30 in die Schachtel. →Nehmt #74.

1838: „Das ist ja fantastisch! Die Zeichnung solltest du unbedingt Piku Abréu zeigen. Er ist die Koryphäe, was die Geschichte dieser Insel angeht.“

1938: „Die Feder stammt von einem Azur-Ara. Die sind extrem selten und stehen unter strengem Naturschutz. Hier auf der Insel kommen sie ausschließlich im Zoo vor, wo sie nachgezüchtet werden. Wir haben schon lange vermutet, dass dort jemand seltene Tiere und Pflanzen schmuggelt.“

2038: „Zeig das nicht so frei herum!“ Nervös sieht sich Teresa um. „Frag am besten bei Abréu danach.“

2078: Du drischst mehrfach enthusiastisch auf den edlen Behälter ein, bis nur noch Bruchstücke in einer schwarzen Pfütze vor dir liegen. Ok, das hast du erfolgreich zerstört. →Legt #20 in die Schachtel.

2138: „An dem Tag legt zum ersten Mal ein großes Kreuzfahrtschiff auf der Insel an. Alle, die hier im Tourismus arbeiten, sind deswegen schon ganz aus dem Häuschen. Hoffentlich bedeutet das nichts Bedrohliches. Ich werde das sicherheitshalber bei der Küstenwache melden.“

2238: Teresa schmunzelt: „Soso, Gonzalez liest also dieses Schmierblatt von Inselpostillon.“ Schlagartig wird sie ernst: „Moment mal! Die Ausgabe ist ja vom vorigen Jahrhundert.“ Dann blickt sie dich an: „Damals brach zum letzten Mal der Vulkan aus und begrub Puerto Montes unter Lava. Was interessiert sie daran?“

2338: „Das gehört meinem kleinen Nacho! Wo hat er es denn diesmal verloren?“

2438: „Das ist Manuels Lieblingsmarke.“ Sie schaut unauffällig zu ihm. „In der Schlucht beim Feigenbaum hast du das gefunden? Da ist er häufiger mit seinen Ziegen unterwegs. Allerdings rauchen auch viele Touristen das Zeug. Dennoch ...“

2637: Infam! Das ist astreiner KO-Wein. Der kräftige Geruch der Beeren passt perfekt zum Bouquet des Weins. Dass das streng verboten ist, weißt du hoffentlich! →Legt #26 und #37 in die Schachtel. →Nehmt #50.

2643: Sakrileg! Meeehl ... Oa ... Müjch ... und sonst ned vui. Also: Nein!

2938: „Das ist doch Silvios Sandale!“ Als Teresa hört, wo du sie gefunden hast, meint sie: „Hm. Er behauptet, er hätte sie gestern beim Sturm verloren.“

3038: „So etwas habe ich schon gesehen. Das letzte Mal war darin Falschgeld!“ Du erzählst, wie du an die Box gekommen bist. „Also da findet die Übergabe statt! Gut zu wissen!“ Abwägend sieht sie dich an: „Wenn du die Box etwas herumzeigst, wird vielleicht jemand nervös ...“

3078: Wenn die Mittel für subtiles Vorgehen fehlen, hilft manchmal ein wenig rohe Gewalt. Zumindest bei der Box funktioniert es. Darin findest du eine wertvolle kleine Statue! →Legt #30 in die Schachtel. →Nehmt #74.

3132: Mit etwas Gepfriemel baust du den neuen Keilriemen ein. →Legt #31 in die Schachtel und ein OK-Plättchen auf den Keilriemen auf #32. →Sind alle drei Symbole bedeckt: →130.

3249: Allein mit Luft und Liebe fährt euer Käfer nicht. Also los, irgendwo lässt sich doch bestimmt etwas Benzin auftreiben!

3252: Nach einer Weile ist die Batterie endlich eingebaut. Ölverschmiert aber stolz blickst du auf dein Werk: „*Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert!*“
→Legt #52 in die Schachtel und ein OK-Plättchen auf die Batterie auf #32. →Sind alle drei Symbole bedeckt: →130.

3338: „*Die Unfälle, der Sturm, Josés Verschwinden ... Das sind mir zu viele Zufälle auf einmal. Meinst du nicht auch?*“ Dabei beobachtet sie dich aufmerksam.

3348: „*Ms Winston, was können Sie mir über Josés Verschwinden erzählen?*“ „...“
„*Sie wissen schon: José? Klein, braune Haare, ist gern mit Ziegen unterwegs.*“ „...“
„*Ich notiere: Aussage verweigert. Das ist seeeehr verdächtig!*“

3355: Behutsam gibst du José die Kokoswasser-Infusion und sein Puls wird stabiler. →Legt #55 in die Schachtel und ein OK-Plättchen auf #33. →377.

3538: Fassungslos meint Teresa: „*Ist das tatsächlich ...?*“ Dann reißt sie sich zusammen und schiebt die Schriftrolle schnell zurück in deine Jacke. „*Ich dachte schon, die ist zusammen mit Gonzalez' Haus für immer verloren! Zeig das nur Abreu und gib verdammt gut darauf Acht! Es könnte viele Leben retten.*“

3637: Äh ... Nein. Alkohol ist auch keine Lösung.

3659: Du willst das wirklich unbedingt kaputt machen, nicht wahr? OK. Geschafft. Der Luftballon platzt. Zufrieden? →Legt #59 in die Schachtel.

3667: Es gibt ein mächtiges Badaboom! Nicht nur, dass der Ballon futsch ist, auch Yoda ist verschwunden! →Legt #67 in die Schachtel.

3692: Das Kokosnuss-Wasser wurde im zweiten Weltkrieg an der pazifischen Front in Notzeiten als Blutplasma-Ersatz verwendet, da es steril und isotonisch ist. Allerdings sollte man Schlauch und Nadel vorher auskochen. Aber macht das nicht zuhause nach!

→Legt #36 und #92 in ihre jeweiligen Schachteln. →Nehmt #55.

3791: Trip-Wein??? Nein, also das geht nun wirklich nicht.

3847: Beim Lesen bildet sich eine steile Falte auf Teresas Stirn. Als sie fertig ist, sieht sie zu Manuel: „*Das ist ... interessant. So sehr ich mich auch für José freue ... Allein kann Manuel die horrenden Gebühren unmöglich aufbringen.*“ Dabei blickt sie vielsagend zur Ruine von Gonzalez' Haus.

3850: „*Jetzt nicht, ich bin im Dienst.*“

3880: „*Ein Papagei als Spion? Soso. Und was kommt als Nächstes, explodierende Zahnpasta?*“ Als du dich abwendest, siehst du aus dem Augenwinkel, wie Teresa misstrauisch den Baum und die Dächer mustert.

4054: Beide Hälften passen perfekt! Aber wofür brauchst du den Code Dreieck 7?

4245: MacGuyver baut mit dem Zeug, einem Kaugummi und etwas Schnur vermutlich einen Raketenantrieb. Aber dein Mini-Kraftwerk ist auch nicht von schlechten Eltern. Jetzt muss es nur noch von Wind, Wasser oder sonst was angetrieben werden ... →Legt #42 und #45 in die Schachtel. →Nimmt #46.

4361: Nein, das wäre definitiv keine artgerechte Ernährung.

4446: Mit dem einen bewegt man ganz ohne Strom schwere Lasten. Das andere ist eher filigran und soll Strom machen. Beides zusammen funktioniert nicht.

4892: „*Sehen Sie nur, Ms Winston: Selbst im tiefsten Mittelalter gab es schon Bikinis. Kokosfaser steht Ihnen wirklich auszeichnet.*“

5370: Euer Auto braucht gerade kein Öl. Ein Duftbäumchen hingegen ...

5663: Kaum klopfst du mit einem Knochen ans Steinportal, spitzt Indy die Ohren. „*Hey Indy! Wenn du hier rausfindest, kriegst du einen ganzen Eimer voll Knochen!*“ Plötzlich ist Indy wie ausgewechselt. Er jault und kratzt und marschiert dann schnurstracks zum Loch hinter der Kiste. Dort buddelt Indy wie wild und erweitert den Durchgang. Dabei klappert etwas zu Boden, das du an dich nimmst. Nach einer Weile kommt er wieder zu dir und bedeutet dir, dass du ihm folgen sollst. „*Na, wenn du meinst ...*“ Viel Dreck im Gesicht später kommst du zusammen mit Indy auf der Rückseite der Pyramide heraus. Der Hund rennt sofort ums Bauwerk und macht sich über die wohlverdienten Knochen her. →Stelle deine Spielfigur auf J. →Nimmt #78. →Legt #c2, #56 und #63 in die Schachtel sowie ein X-Plättchen auf 804.

5964: Am Ballon ist schon eine Schnur. Bastel mit der Wolle doch was anderes.

5864: War dein Uni-Kurs „*Voodoo für Anfänger*“ doch noch für etwas gut! Geschickt wickelst und knotest du die Wolle um die Zweige et voilà: Fertig ist das Yoda-Püppchen! →Legt #58 und #64 in die Schachtel und nimmt #65.

5965: Yoda hängt am seidenen Faden aus dem Millennium Falcon. Ellie findet das garantiert granatenstark. →Legt #59 und #65 in die Schachtel und nimmt #67.

6378: Mit einer Brechstange?! Bei einer normalen Tür, ok, aber hier passiert nichts.

6871: Schicke Lichtshow. Fehlt nur noch die Disco-Musik.

7172: Du schlüpfst unter das Tuch und knipst das Licht an. „*Mal sehen, wen ich hier erschrecken kann. Hoffentlich hat niemand einen Protonen-Strahler ...*“ →Legt #72 in die Schachtel und nimmt #73.

10101: Hallo?! Der Baum steht unter Naturschutz! Da klettert man nicht hoch.

10204: „Lass Cabrita in Ruhe. Sie mag keine Leine.“

10205: „Papa mag keine Bergsteiger. Die stören die Ziegen.“

10301: Mhm. Du willst also den Schlangenbeschwörer machen und dem Seil was flöten, damit es sich von allein nach oben reckt? Keine Chance!

11301: Freiklettern bei dem Wetter? Klar. Hast du dein Testament schon gemacht? Im Ernst: Versuch es anders.

12101: Der Papagei schaut dir interessiert beim Auspacken der Kletterausrüstung zu. Als du gerade loslegen willst, hörst du hinter dir die Stimme der Händlerin: „Lass den Mist. Der Baum steht unter Naturschutz.“

12301: Selbst mit der Kletterausrüstung wird das nicht leicht. Du suchst mit den Augen nach der vielversprechendsten Route, überschlägst die Zeit und blickst stirnrunzelnd in den dunkler werdenden Himmel. „Dafür brauche ich mindestens eine Stunde, vielleicht auch zwei. Dann ist das Unwetter bereits verdammt nah.“
→Wenn du dennoch hochklettern willst: →145.

12995: Hier könnte dich jemand vom Bug sehen. Versuch es lieber weiter hinten ...

12997: →Seid ihr euch sicher? Das dürfte etwas dauern. Wer weiß, was in der Zwischenzeit passiert ... →Falls ja, lest hier weiter.

Du machst das Seil weitab von neugierigen Blicken an der Reling fest und lässt dich bis zum offenen Bullauge herunter. Es führt in einen Salon, in dem hinten eine einzelne weißhaarige Frau mit dem Rücken zu dir sitzt. Von ihr steigen Zigarrenwölkchen auf. Leise kletterst du hinein. Dann verschließt du die Tür zur 1. Klasse, schlennderst zu Gonzalez und sagst: „Erwischt!“ Als sie sich zu dir umdreht, staunst du nicht schlecht. „Du bist ja kaum älter als ich!“ „Imposant, was weiß gefärbte Haare und ein paar Gerüchte alles erreichen können, nicht wahr? Ihr seid also für die Funkstille meiner Leute verantwortlich.“ „Ja, und du fehlst noch in unserer Sammlung.“ „Da sorge ich dafür, dass Abréu euch keine Drogen mehr gibt. Aber kaum habt ihr euren freien Willen zurück, spielt ihr Sheriff und fangt die Hälfte meiner Leute. Wollt ihr nicht wenigstens wissen, welche Optionen ihr noch habt?“ „Ich höre ...“ „Option A: Ihr steigt bei mir ein. Den Import/Export-Teil kennt ihr ja schon. Dass wir auch Leute auf der Insel unterstützen, die weniger Glück als etwa die Gäste dieses Kreuzfahrtschiffes hatten, ist euch vielleicht entgangen. Wir machen das also nicht nur auf eigene Rechnung. Option B: Ihr geht zur Polizei und lasst alles auffliegen. Option C: Euch wächst ein Rückgrat und ihr übernehmt meine Organisation. Meine Präferenz sollte klar sein.“ Plötzlich ertönt ein Signalthorn. Einen Sekundenbruchteil später schüttet dir Gonzalez ihren Drink ins Gesicht und will zum Bullauge sprinten. Geistesgegenwärtig stellst du ihr ein Bein. Sie stolpert, schlägt sich den Kopf an und liegt schließlich bewusstlos vor dir. Dann vibriert das Schiff und ihr setzt euch in Fahrt.

→Legt #12 in die Schachtel. →Nehmt Gonzalez' Plättchen und legt es neben #M4. →321.

13102: Du legst die Kaktusfeige auf einen Ast und gehst ein paar Schritte zurück. Der Papagei hüpfte zur Frucht und nimmt sie mit einem Fuß auf. Dann blickt er dich beim Futtern zufrieden pfeifend an. Nach einer Weile fällt dir auf, dass sein Pfeifen Methode hat. Du hörst ihm konzentriert zu. Zum Glück hast du im Seminar aufgepasst, als die Pfeifsprache behandelt wurde, und machst dir eine Notiz.
→Legt #13 in die Schachtel, nimmt #80 und lest sie vor.

13104: „Die wachsen hier überall, selbst am Wanderweg.“

13204: Die junge Ziege lässt ein Stück Papier aus dem Maul fallen. Dann schnappt sie sich die Kaktusfeige und beginnt, darauf zu kauen. Dabei zuzusehen, hat etwas Hypnotisches. Zeit vergeht. Nein, Spaß! So lange siehst du ihr auch wieder nicht zu. →Legt #13 in die Schachtel. →Nimmt #22.

13205: „Nee, danke. Die sind mir zu stachelig.“

13244: Da sie bereits auf einem Stück Kaktus kaut, interessiert sie die Feige nicht.

13294: →13244.

14102: Der Vogel intoniert lauthals: „Finger weg von meinen Süßigkeiten!“

14104: „Gegen den kleinen Hunger gibt's nichts Besseres!“

14195: „Gibt's die auch mit Rum-Nuss? Aber ohne Schokolade oder Nuss?“

14196: „SCHOKOLADE!“ Als gäbe es kein Halten, reißt dir Ben den Riegel aus den Fingern und schlingt ihn geradezu hinunter.

→Legt #14 in die Schachtel und ein OK-Plättchen auf Ben. →Liegen auf Ben und Terry OK-Plättchen: →364.

14204: „Lass mich die Süßigkeit teilen! Sonst kriegt Cabrita mehr als ich.“

14205: José drängt sich an deine Seite, während du das Mandelnugat auswickelst. Mit großen Augen schaut er darauf. „Juhu! Hier, Cabrita, wir machen halbe-halbe.“ Damit nimmt er eine Handvoll Nugatstücke und hält sie der Ziege hin. Den Rest stopft er sich selbst in den Mund und meint schmatzend: „Mmmh! ... Geht ruhig in die Schlucht. Aber erzählt bloß niemand, dass ich euch reingelassen habe!“

→Legt #14 in die Schachtel. →Legt Ortskarte C verdeckt links neben Ortskarte A an. Legt außerdem ein OK-Plättchen unter 203. Ab jetzt könnt ihr jederzeit in die Schlucht, wenn ihr wollt. →Wenn ihr dies zum ersten Mal tut: →C.

14571: Für einen Moment übertönt der Geruch nach Kakao den des Schwefels. Dann ist der Riegel verdampft. →Legt #14 zurück in die Schachtel.

15102: Der Vogel sieht dich an, als wollte er fragen: „Ernsthaft?“

15104: „Es ist zwar etwas zäh, aber in deinem Alter sollte das kein Problem sein. Oder bist du etwa Vegetarier?“

15204: Die junge Ziege schnuppert kurz am Trockenfleisch und beißt dann ein großes Stück von der Tüte ab.

15205: Angewidert meint José: „*Wäh, das mag ich nicht!*“

15404: Du kletterst hoch. „*Hier, da hab ich was Feines für dich. Auf, hol's dir!*“ Der junge Hund zielt sich noch. „*Na komm, lecker Trockenfleisch!*“ Geschafft, er robbt näher und schnappt sich den Fleischstreifen. Nachdem er ihn hinuntergeschlungen hat, schaut er dich hungrig an. Du fütterst ihn weiter und legst vorsichtig deine Hand um ihn. „*Schön ruhig ...*“ Kurz darauf seid ihr beide wieder wohlbehalten am Boden. Das Fleisch hat er allerdings komplett weggeputzt. „*Dann lass mal sehen, wie du heißt.*“ Am Halsband prangt auf einer Marke der Name „*Nacho*“. Als du dir gerade sein Tuch genauer ansiehst, fährt Nacho ohne erkennbaren Grund zusammen und blickt gebannt vom Felsbogen zu den Felsen darüber. Du siehst allerdings nichts Ungewöhnliches. Plötzlich reißt er sich mit einem Winseln los und stürmt wie von der Tarantel gestochen den Weg hinauf und davon.

→Legt #15 in die Schachtel, das Hunde-Plättchen in den Vorrat und ein X-Plättchen auf 404. →Nehmt #23.

15505: „*Schau mal, was ich hier Leckeres habe!*“ Zuerst schnappen die Zähne haarscharf an deinen Fingern vorbei. Etwas vorsichtiger verfütterst du schließlich die Tüte, bis der Hund milde gestimmt ist und erwartungsvoll auf der anderen Seite steht.

→Legt #15 in die Schachtel. →Legt #b4 offen rechts neben Ortskarte F. Stelle deine Spielfigur auf #b4. →449.

15602: „*Des mog i ned.*“

15692: →15602.

16102: Der Blick des Papageis scheint Bände zu sprechen: „*Wieder so ein Hobby-Ornithologe. Da geht sie hin, meine Privatsphäre ...*“

16104: „*Schau doch mal, damit sehen Ameisen aus wie ... große Ameisen! Toll, nicht wahr? Äh, das ist übrigens vom Umtausch ausgeschlossen.*“

16205: José schaut durch das Fernglas vom Himmel zum Boden. „*Boah, das ist aber ein dicker Käfer!*“ Mit einer Mischung aus Staunen und Ekel gibt er dir das Fernglas zurück. „*Danke, aber was Süßes wäre mir jetzt lieber.*“

16301: Von hier aus siehst du nur den dunklen Höhleneingang.

16341: →16301.

16401: Im Nebel wabern gelegentlich dunkle Schatten, die bei genauerem Hinschauen wieder verschwinden. Gespenstisch ...

16404: Zuckte da nicht gerade eine Schwanzspitze am Fels?

16405: Durchs Fernglas erkennst du zwei Gestalten, die eine schlank, die andere fülliger, die vor einem Feuer stehen. Dann siehst du, wie die kräftigere Gestalt mit

einer starken Taschenlampe unregelmäßig Richtung Meer leuchtet. Das sind Morsezeichen! Bevor die Taschenlampe erlischt, entzifferst du gerade noch die Worte MORGEN und MEER. Dann wird die Person durch die schlanke Gestalt unterbrochen. Es folgt eine für dich stumme Unterhaltung, gefolgt von einem ausgestreckten Arm, der genau auf dich zeigt! Dann verschwinden beide abrupt.

16412: Im Riesenrad sitzt niemand. Wie auch, es ist ja derzeit außer Betrieb.

16413: In einem Ruderboot sind mehrere Gestalten. Auf die Entfernung ist es schwer zu erkennen, aber sie scheinen etwas ins Schiff zu verladen. „*Das sieht mir nicht nach einer offiziellen Aktion aus. Was der Kapitän wohl dazu sagt?*“ Doch der ist abgelenkt und hat andere Probleme.

16414: Mit dem Fernglas siehst du den genervten Gesichtsausdruck des Kapitäns. Kein Wunder, hinter ihm stehen mehrere Passagiere und reden auf ihn ein. Sie zeigen immer wieder auf das Riesenrad.

16416: Es dauert zwar etwas, aber deine Geduld wird schließlich belohnt. Durch dein Fernglas siehst du wieder ein, nein zwei, jetzt drei kleine Lichtpunkte, die sich nahe der Wasserlinie bewegen. In unregelmäßigen Abständen verschwinden sie und tauchen an etwas anderer Stelle wieder auf.

16452: Ein Fischkutter liegt ruhig im Wasser. Wegen der geringen Vergrößerung deines Fernglases kannst du leider keinen Namen lesen. Dafür entdeckst du rund 100 Meter entfernt ein Schimmern im Wasser.

→Liegt noch kein X-Plättchen auf #b3, könntest du dorthin schwimmen. →Willst du das tun: →513.

16553: Die See ist so ruhig, dass du im flachen Wasser sogar einige größere Fische siehst. „*Moment, was ist das?*“ Etwa 100 Meter vom Strand entfernt entdeckst du ein Schimmern im Wasser.

→Notiert euch Folgendes: Sobald #b3 ins Spiel kommt, legt ein OK-Plättchen darauf.

16571: Ja, da oben geht's heiß her. Das war aber auch ohne Fernglas klar.

16574: Eine alte Burgruine mit Gerüst. Die sich nähernde glutrote Lava sorgt für tanzende Schatten. Fast könnte man dort Monster und Bestien vermuten.

16576: Von hier oben erkennst du, wie ein schwarzer Wagen auf dem Marktplatz vorfährt. Jemand steigt aus, holt etwas aus dem Kofferraum und trägt es in die Villa. Dann fährt der Wagen weg. Mehr Details sind nicht auszumachen.

16846: Hat sich da hinter den Vorhängen nicht gerade jemand bewegt?

17103: →Liegt bei 104 ein OK-Plättchen: →532. →Andernfalls lest hier weiter. Die Tür zeigt zum Dorfplatz. Da du potenzielle Kundschaft bist, beäugst dich die Händlerin aufmerksam. Keine Chance, hier unentdeckt einzubrechen. Das würde ihr sofort auffallen. Könntest du sie nur irgendwie ablenken ...

18251: Alea bläst ihre Backen auf: „*Puh, das ist nicht mein Fachgebiet.*“

19252: „Hey, Wally, alles gut?“ „Muuh?“ „Verdammt, ich hab euch gesagt, dass ihr sie in Ruhe lassen sollt!“ „Ok, ok, ich bin schon ruhig ...“ Als sich Ansgar wieder ihren Unterlagen widmet, ziehst du die Feder heraus und kitzelst Waldo an der Nase. Die Reaktion folgt prompt. Die Kuh schlägt mit ihren Hinterläufen krachend gegen die Wand. Zwischen den Bücherregalen hörst du etwas herunterfallen. „Was zum Henker tust du da?“ „Ich habe keine Ahnung, warum Waldo plötzlich so nervös ist.“ „Muuuh!“ „Das reicht. RAUS!“ Du machst einen kleinen Umweg über das Bücherregal und schnappst dir das, was dort gerade heruntergefallen ist.

→Stellt eure Spielfiguren auf L. →Legt #19 und #c1 in die Schachtel und ein X-Plättchen auf 845. →Nehmt #69. →Zieht die Verdachtsleiste um 1 Feld voran.

20104: „Das sieht aber toll aus!“

20175: Gleichgültig meint Manuel: „Keine Ahnung, was das ist. Aber es hat eine interessante Verpackung. Sei lieber vorsichtig beim Öffnen.“

20502: „Hübsch! Woher hast du das?“

20592: →20502.

21175: Beim Lesen bewegen sich Manuels Lippen stumm. Als er fertig ist, meint er zu dir: „Das ist nächsten Dienstag, oder?“

22251: „Schon wieder? Erst Gonzalez, dann Abréu und jetzt du. Die Aufmerksamkeit hat das Schmierblatt gar nicht verdient. Schau in Sektion B wie Boulevard nach.“

22253: In Sektion B wirst du fündig: „Extrablatt! Hafenstadt von Vulkan zerstört! Unzählige Tote! - Dienstag, 05.05.1882 - Heute früh um drei Uhr brach der Vulkan aus und begrub unsere schöne Hafenstadt Puerto Montes unter sich. Da der Ausbruch nachts stattfand, wurden unzählige Menschen im Schlaf überrascht. Wie viele davon der Lava zum Opfer fielen, ist noch unklar. Berichte, dass einige Anwohner rechtzeitig durch Hunde oder Papageien gewarnt wurden, verweisen die Behörden ins Reich der Märchen ...“ →Legt #22 in die Schachtel.

23505: „Hey Dogzilla! Riech mal daran. Vielleicht kennst du den Kleinen ja?“ Von einer Sekunde zur nächsten ist der Hund ruhig und schnuppert konzentriert. Dann fängt er an zu winseln, läuft unruhig hin und her und legt sich schließlich erwartungsvoll auf den Boden.

→Legt #23 in die Schachtel. →Legt #b4 offen rechts neben Ortskarte F. →Stelle deine Spielfigur auf #b4. →449.

24175: „He, das ist auch meine Lieblingsmarke! Soll ich dir eine Zigarette abgeben?“ „Nein, danke. Die haben wir beim Feigenbaum in der Schlucht gefunden, neben ein paar Kreidezeichnungen.“ Mit gesenktem Blick murmelt Manuel: „Verdammte Touristen! Überall lassen sie ihren Müll liegen.“

26102: Der Papagei blickt von der Beere zu dir, plustert sich auf und lässt dann ein dickes Häufchen fallen.

26104: „Wo habt ihr die denn her? Die sind mittlerweile ziemlich selten! In Pulverform nutze ich sie gelegentlich für ... Entspannungszwecke. Wollt ihr dafür eine meiner Waren zum Tausch?“

→Willst du mit Francisca tauschen? Falls ja, legt #26 in die Schachtel. Nehmt dafür entweder #15 (Trockenfleisch) oder #16 (Fernglas), sofern sie noch im Stapel vorhanden sind.

26195: „Das schickt einen auf die Bretter. Ich bevorzuge ja die gute alte Maulschelle. Kostprobe gefällig?“

26196: „Geh selber Murmeln spielen.“

26204: Die Ziege macht keinerlei Anstalten, die Beeren zu fressen.

26205: „Pfui, die sind giftig!“

26244: Was genau würdest du denn mit der Ziege anstellen, wenn sie schläft?

26294: →26244.

26404: Der kleine Hund winselt und drückt sich auf den Fels.

26505: Der riesige Hund knurrt dich an und bellt einmal kurz.

26602: „Jo, was is'n des etzad?“

26692: →26602.

26893: Bei der Menge Bohnen dürfte der kräftige Geschmack der Vulkanbeeren kaum auffallen und so mischst du sie unter. Die Wirkung ist beachtlich. Ben hat zwar ein enormes Tempo beim Futtern. Aber schon nach wenigen Löffeln fällt sein Kopf bewusstlos in die Bohnen. Schnell hievst du ihn zur Seite, damit ihr endlich an die Tür könnt.

→Legt #26 in die Schachtel und Bens Plättchen neben #M4. →Legt ein X-Plättchen auf 924.

28996: „Wow, ein funkelnder Edelstein!“

→Legt #28 in die Schachtel. →Besitzt jemand von euch Das Verlies, nehmt von dort #44.

29175: „Das ist doch Silvios Latschen! Den hat er gestern verloren.“

29404: Rasch kletterst du hoch und schaut langsam über den Rand des Felsens, um den Hund nicht zu erschrecken. Beruhigend redest du auf ihn ein und lockst ihn mit der Sandale: „Da schau, was ich für dich habe! Ein feines Spielzeug!“ Seine Blicke folgen schwanzwedelnd der Sandale und sein Spieltrieb ist geweckt. Er schnappt sich den Schuh und kaut die nächsten Minuten fröhlich darauf herum. Vorsichtig legst du deine Hand um ihn und beginnst den Abstieg. Als ihr wieder wohlbehalten am Boden seid, taugt die Sandale nur noch als Fliegenklatsche. „Dann lass mal sehen, wie du heißt.“ Am Halsband prangt auf einer Marke der Name „Nacho“. Als du dir gerade sein Tuch genauer ansiehst, fährt Nacho ohne erkennbaren Grund zusammen und blickt gebannt vom Felsbogen zu den Felsen darüber. Du siehst allerdings nichts Ungewöhnliches. Plötzlich reißt er sich mit einem Winseln los und

stürmt wie von der Tarantel gestochen den Weg hinauf und davon.

→Legt das Hunde-Plättchen in den Vorrat und ein X-Plättchen auf 404. →Nehmt #23.

29505: Und was versprichst du dir davon, den Schuh hintern Zaun zu werfen?

29905: „Versuch es doch damit gegen die Moskitos.“ Damit überreichst du Krocket die Sandale. „Ha! Ihr elenden Mistviecher, en Garde!“ So bewaffnet macht Krocket mit den Mücken kurzen Prozess. „Vielen Dank! Die haben mich ausgesaugt wie Vampire. Hier, nehmt euch dafür ein paar Knochen! Wenn da was fehlt, fällt das nicht auf.“
→Legt #29 in die Schachtel und ein X-Plättchen auf 901. →Nehmt #56.

30175: Als du die Kiste hervorkramst, bekommt Manuel einen Hustenanfall und bringt mühsam hervor: „Das habt ihr bestimmt vom Strand, oder? Da werden ständig seltsame Dinge angeschwemmt ...“

31415: Die Frauenstimme säuselt: „Vielen Dank, dass Sie die Sperre deaktiviert haben.“ Du tippst dich schnell durchs Menü. Es gibt mehrere gespeicherte Nachrichten sowie eine Nummer in der Anrufliste.

→Willst du die Nachrichten anhören: →308. →Drückst du hingegen die Wahlwiederholung: →408.

33175: „Habt ihr José schon gefunden? Nein? Was steht ihr dann noch herum!“ Mit zitternden Händen flippt Manuel die ausgerauchte Zigarette weg und zündet sich einen weiteren Glimmstängel an.

33176: „Bitte versucht es weiter! José geht normalerweise nie weit weg.“

33244: „Hoffentlich sieht das niemand ... Hey Cabrita, weißt du, wo José ist?“ „Bäääh!“ „Wie jetzt, ja oder nein?“ „Bäh!“ „Äh, ok. Also los, Cabrita! Such José, such!“ „Bäääh!“ Die Ziege marschiert zielstrebig zum Kaktus und beißt ein Stück ab.

33245: „He, weißt du, wo José ist?“ Keine Antwort. Klar, hier ist ja niemand außer dir. Du hüpfst einen Schritt nach links und antwortest dir selbst: „Nö, ich hab ihn nicht gesehen. Du?“ Ein Hüpfen nach rechts: „Nö.“ „Bäääh!“, schreckt dich Cabrita aus deiner inneren Zwiesprache. Sie fühlt sich durch dein Gehopse wohl gestört.

33502: „Ich weiß leider nicht, wo José steckt. Wenn er nicht gerade Cabrita hütet oder Schluchtwächter spielt, tobt er gern mit Teresas kleinem Hund Nacho herum oder redet Blödsinn mit den Papageien.“ Sie denkt kurz nach. „Ach ja, falls du bei Teresa vorbeischaust: Nimm dich vor Nachos Mutter Cucuy in Acht ...“

33602: „Du gehsd ma langsam auf'n Zoaga mid dejna Frogarei. I muas mi 'etz easchtamoi um de Lampn kümman. Sonst gibt's des bääss Tschuadschu!“ Dabei schaut er sorgenvoll in Richtung Vulkan. „Und wenn ich dir dabei helfe, dass die Lampen wieder funktionieren?“ „Dannoch hejfi da a!“

33651: „Hey, weißt du, wo ...“ „Wuff Wuff, Arf, Woff ... GRRRR!“ „Äh, vergiss es.“

33753: „Hoffentlich ist dem Jungen nichts zugestoßen. Wie oft habe ich Manuel ermahnt, er soll strenger sein und ihn nicht unbeaufsichtigt spielen lassen.“

34602: Grimaldo nimmt das Päckchen freudestrahlend entgegen: „*Supa, I gfrei mi! Des is fei narrisch guad: Meeehl ... Oa ... Mujch ... und sonsd ned vui, feadig is da Hefezopf.*“ Schon hat er das unförmige Etwas ausgepackt und beißt genüsslich hinein. „*I mog ned ois, was da Pfarra maachd. Bsondas de Gschicht mid derra Gonzalez. Aba im Grund is da Silvio a feina Kerl. Do, probier amoi.*“ Damit reicht er dir ein Stück Hefezopf. →Legt #34 in die Schachtel. →Nehmt #43.

Dann fällt ihm etwas ein: „*Du hosd mi doch nach am José gfrogd ... Mia fojt grad oa: Den hob i gestan gseeng. Dea is beim Schduam wia a gseengde Sau dem Nacho hindahea die Steilhäng entlang grannt. Und dem wiederum is da Babbagei hindahea gflong. Was is'n do los?*“ Du packst Grimaldo bei den Schultern und schüttelst ihn „*Das hast du die ganze Zeit gewusst? Endlich gibt es eine Spur von José, das ist los!*“ →765.

35175: Nervös sieht er auf das Signet in Form eines Vogels auf dem Pergament: „*Ich weiß nicht, wo du das her hast, aber es ist bestimmt wertvoll. Und alt. Pass besser gut darauf auf.*“

35251: „*Uuuuh, das ist alt. Das solltest du nicht einfach so in die Tasche stecken. Liber Avium, das Buch der Vögel. Danach folgt eine Art Geheimschrift. Warte ...*“ Asterisk kramt in ihrem Schreibtisch und holt einen dicken Schinken hervor: „*Eine kurze Geschichte der Kryptografie. Und so was liest du nebenher?*“ „*Still! Ich muss mich konzentrieren.*“ Kurz darauf meint sie: „*Aha, die Vigenère-Verschlüsselung. War zur Zeit der Niederschrift vermutlich gerade der letzte Schrei. Also hör zu: ... Die bunten Vögel der Barbaren müssen mit dem Teufel im Bunde sein. Denn jedes Mal, wenn sie Unheil ankündigten, traf es auch zur prophezeiten Zeit ein.*“

35572: Als Bruder Berengars Finger über das Siegel fahren, entfährt es ihm: „*Das Liber Avium! Und wir dachten, es sei verschollen. Nicht auszumalen, was jemand mit zweifelhafter Moral mit diesem Wissen anstellen würde.*“ „*Wenn ihr wüsstet ...*“ „*Wie meinen, mein Kind?*“ „*Äh, nichts ... Kann ich nun ins Kloster?*“ „*Aber natürlich! Du darfst passieren.*“

→Legt #35 in die Schachtel. →Legt ein OK-Plättchen neben 575. →Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe Ø und legt es auf 574.

36176: „*So was hab ich mal im Krankenhaus gesehen ...*“

36216: Mit viel Fingerspitzengefühl und Geduld führst du die dünne Infusionsnadel ins Schloss, um den abgebrochenen Teil des Schlüssels zu bergen. Nach einigen Minuten gelingt es dir und es macht KLICK. „*Heute muss mein Glückstag sein! Es ist offen!*“ Im Schrank steht ein altertümlicher Globus. Der allein dürfte schon einiges wert sein. Aber das Beste ist: Er ist randvoll mit Geld gefüllt! Gut, es könnten auch Blüten sein. Aber darüber kannst du dir später Gedanken machen.

→Legt #36 in die Schachtel. →Nehmt #94.

36502: „*Auf meinem Schild steht: Na-Tur-Heil-Ver-Fahren! Sieht das Ding so aus, als ob ich es dafür gebrauchen könnte?*“

36592: →36502.

36602: „Des is so'a scheena Schmeddaling. Mid a Blastigschnua duach.“

36692: →36602.

36846: An dieser Tür funktioniert das nicht. Die haben wohl Spezialschlösser.

37195: „Her zu Papa mit dem lecker Tröpfchen!“ Damit setzt Terry die Flasche an, trinkt sie in einem Zug aus und rülpst herzhaft. „He! Das war mein Trommelfell“, mault Ben.

→Legt #37 in die Schachtel und ein OK-Plättchen auf Terry. →Liegen auf Ben und Terry OK-Plättchen: →364.

37196: „Von der Brühe sehe ich den Blondes doppelt. Und mir reicht schon einer.“

37602: „Host mi? I mog des ned!“

37692: →37602.

37702: „So was beeinträchtigt die Konzentration. Ich bevorzuge Wasser.“

37756: „Sag das doch gleich! Immer her mit dem guten Stoff.“ In Nullkommanichts leert Terry die Flasche und rülpst herzhaft. „Hammer ... HICK ... Bäuerchen macht.“ Dann legt er seinen Arm um dich: „Ich mach mich mal lang, Kumpel ... HICK! Passu auf, dass niemandnisch durchkommt, klaro?“ Damit rollt er sich auf dem Boden zusammen und fängt an zu schnarchen.

→Nehmt Terrys Plättchen und legt es neben #M4. →Legt #37 in die Schachtel und ein X-Plättchen auf 756. →366.

43195: „Steck das bloß weg, Schnullerbacke. Sonst kann sich der Dicke nicht beherrschen.“ „Das hab ich gehört!“

43196: „Magst du ...“ Weiter kommst du nicht, denn Ben schnappt sich den Hefezopf und futtert drauflos. Von der Seite schnauzt Terry: „Wir sind im Dienst! Leg gefälligst den Kuchen weg!“ „Halt den Rand. Ich versteh ja meine eigenen Kaugeräusche nicht mehr.“

→Legt #43 in die Schachtel und ein OK-Plättchen auf Ben. →Liegen auf Ben und Terry OK-Plättchen: →364.

43656: „Pepe mag keine weichen Kekse!“

43894: „Hier, Mister Ben. Ein Gruß aus der Küche.“ Ben öffnet träge ein Auge und nimmt sich den Hefezopf. Du blinzelst kurz und traust deinen Augen kaum. Er hat das Ding in einem Stück in den Mund geschoben und schluckt gerade runter. „Die Firma dankt. Gibt's noch mehr? Nein? Dann schwirr ab, bis die Bohnen kommen. Ich verdau so lange.“ →Legt #43 in die Schachtel.

44173: „Nope. Ich muss den Flaschenzug zuerst an etwas Stabilem festmachen.“

44174: Du befestigst den Seilzug und ziehst: „Verdammt, ist ... das ... schwer ...“ Nach einer Weile hast du den Ast vom Kirchenportal weggezerrt. Pater Silvio ist außer sich vor Freude: „Der Himmel sei gepriesen. Hab tausend Dank für deine Hilfe!“

Warte bitte, ich bin gleich wieder da.“ Kurz darauf kommt er mit breitem Lächeln zurück und überreicht dir eine Flasche Rotwein.

→Legt #44 in die Schachtel. →Nehmt #37. →Legt das Ast-Plättchen in den Vorrat →188.

46601: Du befestigst dein Mini-Kraftwerk zwischen zwei Steinen im Wasser, während dir Grimaldo misstrauisch zusieht: „*Wos wiad'n des, wenn's ferdig is?*“ „*Dein eigenes Kraftwerk. Damit leuchten die Glühbirnen, ohne zu flackern.*“ „*Nah, des glab i dia ned.*“ „*Da, schau ...*“ Dann verbindest du eines der Kabel mit dem Dynamo. Grimaldo kommt näher und sieht überrascht zu den leuchtenden Glühbirnen. „*Des geed jo wirklich! Dankschee!*“ Damit reicht er dir die Autobatterie. „*So. Noch dem Stress brauch i easchtamoi a Brodzeit.*“

→Legt #46 in die Schachtel. →Nehmt #52.

46606: Der Wind ist nicht stark genug, um dein Mini-Kraftwerk anzutreiben. Es braucht eine kontinuierlichere Kraft.

46691: →46601.

47175: Aufbrausend meint Manuel: „*Wer gibt euch das Recht, in meinem Haus herumzuschnüffeln?*“ Noch immer rot im Gesicht fährt er fort: „*Ich habe in der Lotterie gewonnen, zufrieden? Die Schule bietet José bessere Chancen als das Dorf.*“

47502: Überrascht entfährt es Francisca: „*Wie hat ...*“, nach kurzer Pause fährt sie mit freudigem Tonfall fort „*... Manuel das nur vor uns verheimlichen können? Das ist eine der besten Schulen auf der ganzen Insel! Dort erhält José eine super Ausbildung. Klar, erst mal wird er traurig sein und die Tiere vermissen. Aber er lebt sich da bestimmt schnell ein und ist Manuel dann dankbar. Irgendwann ...*“

47592: →47502.

47602: „*lagendswia dua i mi schwar, mia deen José ohne Goaß und ah noh in oana Schuiunifoam voazumstän. Aba wos woass i scho ...*“

47692: →47602.

48175: „*Das würde José bestimmt gefallen.*“

48195: „*Pfui Deibel, ist die hässlich.*“

48196: „*Lass mich mit dem Gemüse in Ruhe ...*“

48502: „*Neben einem halben Trixi-Klo und mehreren Versandverpackungen habt ihr das gefunden? Ich glaube, mir kommt gerade die Idee für einen Film ...*“

48592: →48502.

48505: Dieser Wachhund lässt sich sicher nicht mit einem Ball ablenken.

48602: „*Wos wuistdn mid dem varatzdn Boi? Schbuist du no mid Bubbn? Und d' Leid moanan, i waarad sejtsam.*“

48692: →48602.

48702: „Ein Tennis-Schrumpfkopf? Also das finde sogar ich schräg ...“

48741: →48505.

48841: „Rambo, darf ich dir deine neue Spielgefährtin Ms Winston vorstellen? Da, fang!“ Du rollst ihm Ms Winston direkt vor die Schnauze. Der Kater pfotet den Ball vorsichtig an und stupst ihn dann testhalber weg. Das Ergebnis scheint voll zu überzeugen und die beiden tollen kreuz und quer über den Platz. OK, Rambo tollt, Ms Winston hat keine Wahl. Ein besonders heftiger Pfotenfeger von Rambo schießt dir den Ball direkt gegen den Kopf. Mit eingezogenem Schwanz trollt sich der Kater. Du hast nun ein Wollknäuel. Damit und mit den richtigen Utensilien ließe sich bestimmt etwas Interessantes basteln. →Nehmt #64.

48952: „Hier Indy, fang Ms Winston!“ Keine Reaktion.

48994: →Liegt oberhalb von 994 ein OK-Plättchen: →531. →Andernfalls lest hier weiter. „Ich habe doch schon mehrfach ermahnt, dass persönliche Gegenstände nicht erlaubt sind.“ „Aber das ist meine Glücksbringerin Ms Winston!“ „Ein Glücksbringer? Kon-Fis-Ziert!“ Mr. Pott schnappt sich Ms Winston und verschwindet schnurstracks durch eine Seitentür. Du beobachtest gerade noch, wie er fasziniert den strubbeligen Tennisball streichelt. →Legt #48 in die Schachtel und die X-Plättchen von 995, 996 und 997 in den Vorrat.

49594: „Also gesund ist das nicht ... Macht das bloß nicht daheim nach!“ Du hängst den Schlauch in den Tank und saugst kräftig daran. Dann steckst du schnell das Schlauchende in den Kanister. Nach kurzer Zeit ist er voll. →Legt #49 in die Schachtel und ein OK-Plättchen auf den Kanister auf #32. →Sind alle drei Symbole bedeckt: →130.

50175: „Vielleicht, wenn José wieder gesund und munter bei mir ist ...“

50195: Terry entkorkt die Flasche, schnuppert daran und trinkt einige Schlucke: „Jackpot!“ „Lass unseren Cousin aus dem Spiel.“ „Ich meine den Wein, du Spatzenhirn. Hier, probier mal. Der macht selbst dir nen schlanken Fuß.“ →Legt #50 in die Schachtel. →364.

50196: „Halt das Zeug von Terry fern. Sonst zieh ich dir nen Scheitel, kapiert?“

50244: Cabrita schnuppert kurz, kaut dann aber lieber weiter am Kaktus.

50294: →50244.

50502: Francisca entkorkt die Flasche, schnuppert daran und schaut dich dann kritisch an: „Da musst du schon früher aufstehen! Den Trick kenne ich. Aber das ahntest du schon, richtig? Also, bei wem willst du das denn ausprobieren? Wein, warte! Sag lieber nichts. Was ich nicht weiß, kann ich auch nicht ausplaudern ...“

50505: Der Hund sieht dich verständnislos an.

50592: →50502.

50595: →50505.

50602: „Geh ma weggad mid dem Glump.“

50692: →50602.

50756: „Wie wär's mit einem Schluck aus der Friedenspulle?“ „Aber immer doch!“ Er nimmt einen tiefen Zug und krächzt dann: „Hhhh ... Ganz schön chtark, das Zeuch!“ Beim letzten Wort sackt er bewusstlos zusammen.

→Nehmt Terrys Plättchen und legt es neben #M4. →Legt #50 in die Schachtel und jeweils ein X-Plättchen auf 756 und Terrys Plättchen. →366.

51757: Seufz ... War ja klar. Ihr seid ganz schön krank, wisst ihr das?

52504: Die Batterie vom Käfer passt nicht. Der Laster hat schon eine ...

56952: Kaum streckst du Indy den Knochen hin, springt er schwanzwedelnd auf. „Hey Indy! Nicht so gierig. Den kriegst du, wenn du uns hier rausbringst!“ Daraufhin wetzt der Hund zum Loch hinter der Kiste. Dort buddelt Indy wie wild und erweitert den Durchgang. Dabei klappert etwas zu Boden, das du an dich nimmst. Nach einer Weile kommt er wieder zu dir und bedeutet dir, dass du ihm folgen sollst. „Na, wenn du meinst ...“ Viel Dreck im Gesicht später kommst du zusammen mit Indy auf der Rückseite der Pyramide heraus. Wie versprochen gibst du ihm die Belohnung, an der er glücklich nagt.

→Stelle deine Spielfigur auf J. →Nehmt #78. →Legt #c2, #56 und #63 in die Schachtel sowie ein X-Plättchen auf 804.

59702: „Cool, der Milleniumfalke!“ Das reicht leider nicht, um Elli wegzulocken.

60215: Neugierig legst du das Zepter auf das Symbol. Der folgende Knall haut die Kiste um. Dich allerdings auch. Verdattert rappelst du dich auf und gehst zu der Klappe, die nun zum Vorschein gekommen ist. →Legt #60 in die Schachtel. →825.

61702: „Endlich hat sich das Biest jemand anderen zum Nerven gesucht. Nehmt euer neues Maskottchen bloß mit.“

61904: Sagen wir mal so: Ihr wollt unauffällig das Papageiengehege untersuchen und der Marder hat Kohldampf. Ein astreines Win-win. Also hebst du den Nager vorsichtig ans Fenster. Der schnuppert kurz und verschwindet flugs ins Innere. Dann folgt ein Rascheln, ein Rumpeln und ein Schrei. „Waaah! Wo kommst du denn her? ... Nein, nicht die Kabel!!!“ Plötzlich riecht es verschmort. „Ogottogott, der Boss reißt mir den Kopf ab ...“ Gut, für Kowalski ist es nicht unbedingt ein „Win“. Aber immerhin sind die Kameras nun aus.

→Legt #61 in die Schachtel, ein OK-Plättchen neben 906 und ein X-Plättchen auf 904.

62251: „Sauber protokolliert.“ „Worum geht's darin, Argus?“ „Hm, irgendein psychologisches oder gruppensdynamisches Experiment? Und ich heiÙe Aster.“

65702: „Ein Voodoo-Yoda! Meine Güte, süÙ er ist!“ Schon gar nicht schlecht. Aber

leider bewegt sich Ellie immer noch keinen Millimeter vom Eingang weg.

66702: „Ein tolles Spiel! Aber das hab ich schon durch.“ Wieder Fehlanzeige ...

66851: Klar! Warum nicht eine Runde im Verlies bei Lord Übel vorbeischaun? Eine sonore Stimme empfängt dich: „Ihr wacht in einer Zelle auf und habt euer Gedächtnis verloren ...“ Ungeduldig drückst du die Return-Taste. „Blablabla. Wo geht's zur Schnetzelei?“ Zwei Bildschirmtode und 42 Monster später flimmert plötzlich eine Fehlermeldung über den Monitor: „Notiz an mich: Unbedingt Dungeon Minions deinstallieren. Das Zeug macht süchtig und frisst zu viel Zeit. Abréu.“ „Waaas?!?“ Dein Teammitglied tippt dir auf die Schulter. „Spinnst du? Wir sind auf Verbrecherjagd und du daddelst hier rum?“ →Zieht die Verdachtsleiste um 1 Feld voran.

66914: „He, Kowalski!“ Aus dem geöffneten Kranfenster taucht ein Kopf auf: „Wer bist du?“ „Turbopost. Heute bestellt, gestern geliefert. Mit den besten Grüßen von Mr. Ben.“ Du streckst die Diskette nach oben. Kowalski kneift die Augen zusammen: „Was steht denn drauf?“ „Dungeon Minion. Ich soll Ihnen von Mr. Ben ausrichten: Das Zeug wirkt bei dir besser als Kaffee.“ „Oh. Oh! Warte, nicht weglaufen!“ Kurz darauf lässt er einen Eimer an einer Schnur herunter. „Ich darf meinen Posten nicht verlassen. Lege es bitte da rein, ja?“ „Klar. Frohes Zocken.“
→Legt #66 in die Schachtel und ein OK-Plättchen unterhalb von 911.

67702: Elli schimpft leise vor sich hin: „Mistiger Murphy! Meine Brille ist völlig verdreht und ausgerechnet jetzt sind die Putztücher alle.“ Der Moment scheint günstig: „Ellie, schau mal, da oben! Ein Ufo!!!“ Den kurzsichtigen Blick noch auf die Brille gerichtet meint sie: „Ja nee, is klar.“ Dann schaut sie doch neugierig auf. „Ach du große Föderation! Sie sind da!!! Entschuldigt mich, die Geschichte ruft! ... He, ihr da oben! Qapla!“ Damit springt sie dem vermeintlichen Ufo hinterher und macht den Weg ins Observatorium frei ...
→Legt #67 in die Schachtel, Ellies Plättchen in den Vorrat und ein X-Plättchen auf 702.

68702: „Ob das wohl irgendwo ein Sternentor öffnet?“

68794: Schwungvoll wirfst du die Pyramide in Richtung Ben, wo sie polternd landet. Der schaut irritiert nach unten. „Wo kommt das denn auf einmal her? Ob am Ende doch was dran ist an Guys Ufo-Geschichten?“ Daraufhin guckt Ben angestrengt in den Himmel. →Legt #68 in die Schachtel. →937.

69251: „Ein ganz schön altes Pergament. Liber Canium, das Buch der Hunde. Anschließend folgt eine Geheimschrift. Moment, die kenn ich! Das ist die Cäsar-Verschiebung. Ha! Das ist ja einfach.“ Damit liest sie konzentriert einige Absätze und schaut dann zu dir auf: „Ok, das klingt etwas obskur. Anscheinend reagieren manche Hunde dieser Insel sehr empfindlich auf bevorstehende Naturereignisse. Ich meine, es gibt ja genügend Beispiele, dass Tiere schon vorher Erdbeben oder Vulkanausbrüche spüren. In den genannten Beispielen sind die Hunde jedoch schon Tage vorher rastlos und sehen angeblich sogar Steinschlag, Stürme etc. voraus. Das wäre eine feine Katastrophenvorhersage.“ „Danke, Angie! Du hast mir sehr geholfen!“ „Keine Ursache. Ich bin übrigens Aster.“

69572: „Ah, das Liber Canium. Es verspricht zu viel und hält zu wenig. Selbst mit dem Liber Avium erwächst daraus nichts Gutes. Auch Professor Abréu hatte falsche Hoffnungen daran gesetzt. Du tust wohl daran, es aufzugeben! Geh ruhig hinein.“
→Legt #69 in die Schachtel. →Legt ein OK-Plättchen neben 575. →Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe Ø und legt es auf 574.

70215: Großzügig verteilst du das Öl an den unteren Rändern der Kiste und wartest. Es dauert eine Weile, bis genug davon durch die Kapillarwirkung unter der Kiste ist. Doch dann kannst du sie mit etwas Drücken endlich zur Seite schieben. Darunter kommt eine Klappe zum Vorschein. →Legt #70 in die Schachtel. →825.

70793: Im Nu verteilst du das Öl. Nun läuft die Mechanik wie geschmiert.
→Legt #70 in die Schachtel und ein OK-Plättchen auf ein freies Feld oberhalb von 793.

71414: Mehrfach leuchtest du in Richtung des Kapitäns und schickst Morsezeichen. „He! Wir brauchen Hilfe! SOS!“ Da die Hafenneile jedoch hell erleuchtet ist, fällt deine kleine Taschenlampe nicht auf.

71791: „Da unten ist's finster wie in Muttis Kohlenkeller. Ob's da auch spukt?“

71795: Damit könnt ihr auch die letzten Ecken des Gebäudes untersuchen.
→Wer soll nachsehen? Ayana: →110. Cataysa: →210. Jerome: →310. Sato: →410.

71883: Mit der Taschenlampe erkennst du einen schmalen Pfad, wo zuvor scheinbar nur ein Abgrund gähnte. Du folgst ihm, bis du zu einem Funkmast kommst. Mehrere Vulkanbeerenbüsche schützen ihn vor neugierigen Blicken. Dennoch fällt dir ein Kabel auf, das sich vom Mast in die Dunkelheit schlängelt. Damit wird wohl das Funknetz der Schmuggler verstärkt und erlaubt überhaupt erst die Kommunikation mit der Insel.

→Nehmt #26, falls ihr sie noch nicht habt. →Wollt ihr das Kabel vom Mast trennen? →127. →Oder lasst ihr es dran? →157.

71953: Mit der Taschenlampe leuchtest du in ein wahres Labyrinth aus Gängen. Allein gehst du da sicher nicht rein. Allerdings entdeckst du etwas im Sand vor dir und hebst es auf. „Wie zum Geier kommt das denn hierher?“ →Nehmt #66.

72820: „Jetzt bin ich gespannt ...“ Du gibst die Zahlen ein und wartest. Nach einigen Sekunden dreht sich die Kappe von allein auf und fällt mit leisem Plopp ab. Aufgeregt schüttest du den Inhalt in deine Hand. Es ist ein altes Pergament! Allerdings ist nur der Titel „Liber Avium“ lesbar. Der Rest ist in einer dir unbekannt Sprache verfasst. →Legt #20, #40 und #54 in die Schachtel. →Nehmt #35.

73756: „Da, ein Balrog!“ Terry schaut irritiert nach hinten. „Was'n Ding?“ Du nutzt die Ablenkung, um das Kostüm überzustreifen. Als er dich sieht, ruft er: „Heiliger Gandalf! Bleib mir bloß vom Leib!! Mama!!!“ Kaum verlässt das Wort „Buh!“ deine Lippen, fällt Terry in Ohnmacht.

→Nehmt Terrys Plättchen und legt es neben #M4. →Legt #73 in die Schachtel und ein X-Plättchen auf 756. →366.←

- 73816:** „*Rettungsversuch, Szene 2!*“ Unbemerkt schleichst du dich zur Leinwand. „*Jetzt nur nicht den Text vergessen*“, denkst du nervös. Vorne angelangt positionierst du dich schön zentral. Dann folgt dein großer Auftritt: „*Buh!*“ Das Ergebnis übertrifft all deine Erwartungen. Alle Besucher rennen panisch nach draußen. Ein paar Mutige werfen dir noch Getränkebecher an den Kopf. Dann ist der Saal auch schon leer. „*Vielleicht sollte ich doch zum Film gehen.*“
 →Legt #73 in die Schachtel. →Nehmt das Plättchen der Kinozuschauer und legt es neben #M5. →Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe e3 und legt es auf 816.
- 74195:** „*Kenn ich, hatten wir letzte Woche da. Muss also ne Fälschung sein.*“
- 74196:** „*Es gibt schönere Briefbeschwerer. Ein Teller Bohnen mit Speck etwa.*“
- 74702:** „*Also ich fand Harrison Ford als Han Solo besser als in Indiana Jones.*“
- 74757:** Die Statue versinkt wie ein Stein in der Lava. Die blubbert und stößt in einer Dampffontäne etwas Kleines nach oben. Instinktiv fängst du das überraschend kühle Objekt auf. →Legt #74 in die Schachtel. →Nehmt #89.
- 74794:** Ben dreht sich gerade um, als die goldene Figur gegen den Zaun kullert. Behäbig marschiert er dorthin und sieht sich die Statue an: „*Holla die Waldfee. Bist ja ganz schön schwer für deine Größe. Wohl vom Laster gefallen? Aber keine Sorge, bei mir bist du goldrichtig, Püppchen.*“ →Legt #74 in die Schachtel. →937.
- 74802:** „*Ein wunderschönes Stück. Das könnte aus der frühdynastischen Zeit Ägyptens stammen! Wo hast du das her?*“ „*Das lag auf dem Meeresgrund ...*“
- 74892:** „*Wie wär's: Ihr nehmt die kleine Dame hier und macht dafür die Fliege?*“ Die Frau, offensichtlich die Sprecherin der Gruppe, entgegnet entrüstet: „*Sag mal, wie redest du mit uns ...*“ Dann schaut sie auf die Statue und vollzieht eine rhetorische Kehrtwende: „*Aber klar! Hier ist eh nichts mehr los.*“ Die anderen Nachtschwärmer sehen sie fassungslos an. „*Lässt du dich so einfach vertreiben?*“ Die Frau nimmt die Statue und flüstert ihnen etwas zu. Du verstehst zwar nicht, was, aber plötzlich haben es alle sehr eilig, das Moriarty's zu verlassen.
 →Legt #74 in die Schachtel und das Nachtschwärmer-Plättchen in den Vorrat. →583.
- 75411:** Unauffällig zupfst du einen Schein Falschgeld aus dem Buch, gibst ihn dem Kassierer und marschierst ins Kino. „*Danke, und viel Spaß beim Film.*“ Als die Tür hinter dir zufällt, hörst du ihn murmeln: „*Moment mal ...*“
 →Legt #e3 offen links von Ortskarte Q an. →Stelle deine Spielfigur auf #e3. →877.
- 75572:** Bruder Berengar blättert durch die Seiten. Als er das Geheimfach mit dem Bündel Falschgeld findet, meint er kichernd: „*Das ist aber ein spannendes Buch! Damit können wir die Ausgrabungen oberhalb des Klosters weiter finanzieren. Hab Dank und tritt ein.*“
 →Legt #75 in die Schachtel. →Legt ein OK-Plättchen neben 575. →Nehmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe Ø und legt es auf 574.
- 75757:** Das Buch rauscht der Lava entgegen. Die hat eine deutlich höhere Tempera-

tur, als die 451° Fahrenheit, welche laut eines gewissen Herrn Bradbury nötig sind, damit Papier sich selbst entzündet. Das Ergebnis fällt daher eindeutig aus: Buch und Falschgeld sind in kürzester Zeit Asche. →Legt #75 in die Schachtel.

75794: „Und wohin damit?“ „Pst! Er kommt!“ Panisch schubst ihr das Buch nach vorn und lugt unter dem Auto durch: Füße nähern sich, dann hebt eine kräftige Hand das Buch auf und Ben sagt: „Dabei behauptet Terry immer, er wäre Muttis Heller. Und dann vergisst er das hier. Zählen wir mal die Penunzen: Eins, zwei, drei ...“ Die Füße entfernen sich wieder. →Legt #75 in die Schachtel. →937.

76195: „Wir sind nicht bestechlich, gell, Ben?“ „Sicher dat.“

76196: „Wenn ich's platt haue, kann ich's ums Schnitzel wickeln.“

76411: „Sorry, wir nehmen nur Scheine oder Kreditkarte.“

76757: Die Münze fliegt in hohem Bogen durch die Luft. Dabei dreht sie sich majestätisch um die eigene Achse, berührt die Oberfläche des flüssigen Gesteins ... und schmilzt. Was hast du denn erwartet? →Legt #76 in die Schachtel.

76794: Gekonnt schnippst du die Münze so, dass sie nach dem Aufkommen in weitem Bogen auf Ben zurollt. Der tritt instinktiv drauf, bevor sie ihm entwischt. „Schön dageblieben!“ Dann schaut er sich das Goldstück an und folgt neugierig aber erfolglos, der Rollspur. →Legt #76 in die Schachtel. →937.

76801: „Tut mir leid, das kann ich nicht wechseln.“

76815: Erst nach dem Einwerfen der Münze fällt dir das kleine Schild auf: „Automat gibt kein Wechselgeld. Überbezahlung gibt mehr Popcorn. Guten Appetit!“ „Äh ... Wie viel war die Goldmünze noch mal wert?“ Zu spät. Die Maschine rattert los und kurz darauf fängt der Mais zu poppen an. Etwas später ist der Automat komplett gefüllt. Doch er hört einfach nicht auf, sodass sich aus dem Ausgabefach ein steter Strom Popcorn auf den Boden ergießt.

→Legt #76 in die Schachtel. →Nimmt #83. →Nimmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe e3 und legt es auf 815.

76994: →Liegt oberhalb von 994 ein OK-Plättchen: →531. →Andernfalls lest hier weiter. In einem unbeobachteten Moment wirfst du das Goldstück in eine Slot-Maschine und ziehst am Hebel. Die rattert und verkündet dann laut: „JACKPOT!“ Daraufhin klimpern Hunderte von Münzen auf den Boden und kullern kreuz und quer durch den Saal. Die Gäste stürzen sich wie die Geier auf das Geld. Das ist die Gelegenheit, um dich zu verkrümeln. Du hörst noch Mr. Pott, wie er verzweifelt ruft: „Meine Damen, Contenance ...“ Dann schließt du die Tür.

→Legt #76 in die Schachtel und die X-Plättchen von 995, 996 und 997 in den Vorrat.

77852: Wie, keine Lust, das kleine Rätsel zu lösen? Ach kommt schon ...

78195: „Und was willst du mit dem Zahnstocher? Kusch!“

78196: „Genau was ich brauche!“ Ben nimmt dir die Brechstange aus der Hand,

kratzt sich ausgiebig den Rücken und gibt sie dir wieder zurück. „*Is noch was?*“

78215: Du mühst dich redlich und machst ein paar kleinere Dellen. Davon abgesehen gleitet deine Brechstange wirkungslos an der metallenen Oberfläche ab.

78216: „*Wo rohe Kräfte sinnlos walten ...*“ Tja, aber mit dem Brecheisen geht es wirklich schnell. Binnen Sekunden ist die Schranktür offen. Schnell schnappst du dir den Inhalt und läufst wieder nach oben. →Nehmt #94.

78756: „*Ts-ts-ts. Wär der Dicke jetzt da, gäb's richtig Ärger. Aber ich will mal nicht so sein, Jungspund.*“ Damit fischt er dir das Brecheisen aus der Hand und wirft es in die Lava. →Legt #78 in die Schachtel.

78792: Mit dem Brecheisen entfernst du problemlos einige Bretter aus dem Zaun. So lässt sich der Stacheldraht vermeiden. →Legt ein OK-Plättchen neben 792.

78818: „*Was soll's? Die Lava macht hier eh gleich alles platt.*“ Damit setzt du das Brecheisen an. Schon auf den ersten Versuch knackt es und wo eben noch das Plakat an der Wand hing, steht nun eine offene Tür.

→Legt #78 in die Schachtel. →Nehmt #d3 und legt sie offen oberhalb von #e3 an. →Stelle deine Spielfigur auf #d3. →361.

78846: „*Nicht unauffällig, aber wirksam.*“ Nach kurzem Hebeln ist die Tür offen. →Legt #c4 offen rechts von Ortskarte L an. →Stelle deine Spielfigur auf #c4. →562.

78894: „*Das kommt wie gerufen!*“ Er windet dir mühelos das Brecheisen aus der Hand. „*Die Köter machen aber auch überall hin.*“ Damit kratzt er sich etwas Braunes von der Fußsohle und gibt dir das Brecheisen zurück. „*So, und jetzt kusch!*“

78991: Geschafft! Das Boot hat ein Leck. Wenig überraschend läuft es mit Wasser voll und sinkt langsam. →Legt #78 in die Schachtel und ein X-Plättchen auf 991.←

78997: „*Ich bitte Sie. Gewalt ist keine gute Lösung - für Sie.*“ Damit tritt er dich in den Bauch. Du knallst gegen die Wand, während das Brecheisen scheppernd vor seine Füße schlittert. Während du dich langsam aufrappelst, öffnet er ein Bullauge und wirft das Brecheisen hinaus. →Legt #78 in die Schachtel.←

79892: „*Cool, noch ein Trekkie! Dif-tor heh smusma!*“

79994: „*Schon viel besser! Dann wollen wir die Gäste nicht länger warten lassen!*“ Er holt ein kleines Hufeisen aus der Tasche, dreht es um und steckt es wieder zurück. Dann marschier er zur Tür und öffnet sie. Schon strömen die Zocker an die Tische und Slot-Machines. Als du verschwinden willst, hält dich Mr. Pott zurück. „*An die Arbeit!*“ Damit schließt er die Tür und begleitet dich zu den Tischen. →Legt #79 in die Schachtel und ein OK-Plättchen oberhalb von 994.

83195: „*Von dem Fraß krieg ich Sodbrennen.*“

83196: „*Endlich! Mir hängt der Magen schon in den Plattfüßen. Gib her, den Mampf!*“ →

→Legt #83 in die Schachtel und ein OK-Plättchen auf Ben. →Liegen auf Ben und Terry OK-Plättchen: →364.

83816: „*Rettungsversuch, Klappe, die X-te!*“ Du öffnest die Tür so, dass die hinteren Reihen den wachsenden Berg Popcorn sehen können und rufst: „*Popcorn auf Kosten des Hauses! Nur solange der Vorrat reicht!*“ Im Nu strömen alle raus und fangen an zu futtern. „*Wo ich schon Ihre Aufmerksamkeit habe: Der Vulkan bricht aus! Überall ist Lava!*“ Ein Gast meint amüsiert: „*Der ist gut, den muss ich mir merken.*“ Du packst dir den Scherzbold und schnauzt ihn an: „*Das ist keine Übung, Mann! Alle raus hier!*“ Als du allein im Foyer bist, gibt die Maschine einen leisen Knall von sich und ist dann still. „*Warum nicht gleich so?*“

→Legt #83 in die Schachtel. →Nimmt das Plättchen der Kinozuschauer und legt es neben #M5. →Nimmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe e3 und legt es auf 816.

86412: Nach einer Weile hast du den Reifen aufgezogen. „*Dann schalten wir dich mal wieder ein!*“ Mit satterm KLACK legst du den Startknäuf um und schon dreht sich das Rad wieder.

→Legt #86 in die Schachtel und ein OK-Plättchen unter 412.

→Nimmt von #98 das vorderste X-Plättchen in Reihe Q und legt es auf 413.

86793: Du ziehst den Reifen auf das Zahnrad. Das dürfte gerade lange genug halten, um eine weitere Fahrt zu ermöglichen.

→Legt #86 in die Schachtel und ein OK-Plättchen auf ein freies Feld oberhalb von 793.

87914: „*Kowalski, kommen!*“ „*Ja?*“ „*Hier Vogelscheuche. Wo sind Guy und Gonzalez?*“ „*Moment, den Tarnnamen kenn ich noch nicht.*“ Du hörst, wie er durch ein paar Papiere blättert, dann rumpelt es. „*Och nö, der schöne Kakao. Äh, wird schon stimmen. Vogelscheuche?*“ „*Mhm?*“ „*Die sind auf'm Kreuzfahrtschiff.*“

89886: →Wenn ihr das mit 89/Monochrome kombiniert, lest weiter.

Ein Mädchen kommt neugierig näher. „*Na, wie heißt du denn, Kleine?*“ „*Betty. Der Teddy ist aber gruselig!*“ Sie überlegt kurz und fragt dann: „*Tauschst du ihn gegen den Stein hier? Den hab ich in einer Kiste gefunden.*“

→Legt #89 in die Schachtel. →Besitzt jemand von euch Das Verlies, nehmt von dort #57.

89892: →Wenn ihr das mit dem Ring probiert, lest weiter.

„*Seht mal, was sich hier auf meiner Hand enttarnt ...*“ Vier Leute schauen dich verständnislos an. Die Augen des Gruppen-Nerds beginnen jedoch zu leuchten.

„*Wow, wo hast du das denn her? tHlInganmaH!*“ Er nimmt sich den Ring. „*Kommt, Leute, auf zu neuen Abenteuern!*“

→Legt #89 in die Schachtel und das Nachtschwärmer-Plättchen in den Vorrat. →583.

91195: „*Süß, das Ding. Kann es auch sprechen?*“ „*Mensch, Terry, das ist ein Pilz!*“ „*Seit wann hast du Ahnung von Grünzeug, Ben?*“

91196: „*Seh ich aus wie ein Vegetarier?!?*“

91893: Von der Einnahme eines ganzen Trip Röhrlings raten selbst eingefleischte Hippies ab. Aber davon weiß Ben nichts und futtert mit entsprechender Begeisterung los. Ab und zu kichert er dabei, bis er einen Lachanfall hat, bei dem ihm die Bohnen wieder zur Nase rauskommen. Debil grinsend schaut er zu dir, verdreht die Augen und lallt: „*Schmeckt gar nicht mal so gut ...*“ Dann fällt er um und beginnt zu schnarchen, immer wieder von Kicherattacken unterbrochen.
→Legt #91 in die Schachtel und Bens Plättchen neben #M4. →Legt ein X-Plättchen auf 924.

93892: „*Hey, ich soll das Zeug zum Museum bringen. Aber mich zwickt's im Kreuz. Könntet ihr das für mich übernehmen?*“ Die fünf schauen verdattert in den Eimer. „*Moment, haben wir das nicht vorher ...*“ Der Mann erhält einen unauffälligen Knuff in die Seite. „*Natürlich! Machen wir!*“ „*Aber passt gut auf. Das Zeug ist alt und wertvoll. Traut also nicht jedem ...*“ Die Nachtschwärmer reißen dir den Eimer aus der Hand und sind zur Tür hinaus, noch bevor du den Satz ausgesprochen hast. „*Auf die Gier der Leute ist doch immer noch Verlass ...*“
→Legt #93 in die Schachtel und das Nachtschwärmer-Plättchen in den Vorrat. →583.

94411: Du zerrst zwei Scheine aus dem Globus und knallst sie auf den Tresen: „*Von wegen arme Studenten. Behalt den Rest!*“ „*Yeah! Das nenn ich mal ein fürstliches Trinkgeld!*“
→Legt #e3 offen links von Ortskarte Q an. →Stelle deine Spielfigur auf #e3. →877.

95992: Der Anschluss passt. Großzügig öffnest du das Ventil bis zum Anschlag.
→Legt ein OK-Plättchen oberhalb von 995 und #95 in die Schachtel.

95995: Da ist kein Anschluss für die Flasche. Ergo gibst's auch keinen Lärm.

ÜBERSICHT PLÄTTCHEN



OK-Plättchen



X-Plättchen



Geld-Plättchen



Ellie

Nacht-schwärmer



Mönch / Pater Silvio

Gruppe Mönche



Nacho

Kiki



José



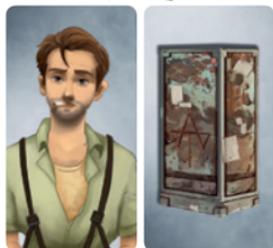
Teresa

Kino-besucher



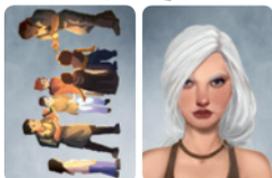
Boot

Abréu



Manuel

Kiste



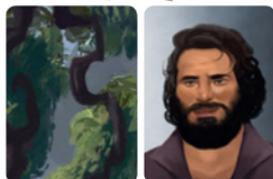
Kinder

Gonzalez



Terry

Auto



Ast

Ben