

# HULESKATTEN



Et lesepill av Øivind Stengrundet

*Velkommen til dette lesepillet. Her skal du ikke bare lese en historie; du skal være med å bestemme hva som skjer underveis. Når du leser vil du få instruksjoner om hva du skal gjøre, men du må på forhånd finne frem en terning. Den vil du trenge underveis. Lykke til!*

## 1.

Den varme formiddagssola prikker deg i nakken mens du snører igjen sekken din. Du sjekker at alt henger som det skal utenpå; vannflaska, tauet, hammeren, kniven. Fornøyd med det du ser, går du over alt i hodet mens du nyter fuglenes glade sang

Det er lenge siden du første gang hørte rykter om Martin den Rødes skatt, historier om hvordan den beryktede banditten hadde gjemt unna alt byttet sitt i en hule. Egentlig hadde du aldri trodd særlig på det, men da den gamle mannen hadde dukket opp i landsbyen med tre gullsmykker han påsto var fra den legendariske skatten, ble du straks litt nysgjerrig. Hvorfor han valgte nettopp deg å fortelle hulens plassering til, vet du ikke, og vil aldri heller få vite det. Den gamle mannen døde før han rakk å begrunne valget sitt. Men, dersom det skulle vise seg at han hadde rett angående skatten, vil grunnen være mindre viktig.

Du løfter sekken lett opp på skuldrene, og strammer til remmene slik at den sitter godt. Så trekker du på deg de kraftige skinnhanskene, kaster et siste blikk på den blå himmelen, og går inn i hulen.

- Gå til 7.

## 2.

Med ryggen mot veggen ser du forferdet hvordan trollet kommer stadig nærmere. Du venter til trollet hever armene for å smadre deg mot hulegulvet, og så tar du sjansen. Du bøyer deg forover, og kaster deg inn under den venstre armen til trollet. Du rekker nesten å juble for deg selv, før du kjenner at noe er galt: sekken din henger fast! Du rykker febrilsk til, men den har festet seg i en av trollets fingre. Det ser ikke ut til at trollet helt skjønner hvor du har blitt av med en gang, men så snur det seg sakte rundt for å finne deg igjen. Og der! Der glipper sekken din løs fra fingeren dens. Du nøler ikke et sekund, men spurter avgårde det raskeste du greier. Du hører trollet brøle ut i sinne over at det ikke får tak i deg, men etterhvert forsvinner brølet langt bak deg. Du er så rask at trollet gir opp å følge etter deg, og du kan puste ut litt før du fortsetter.

- Gå til 21.

## 3.

Stien går en stund stødig nedover, før du merker at den retter seg opp igjen. I stedet er det taket som går nedover, og gangen blir trangere og trangere. Du bøyer deg først, men så må du ned på alle fire og krype framover. Og det gir seg ikke der; det fortsetter å bli lavere og lavere under taket. Til slutt må du ta av deg sekken og skyve den først, mens du åler deg etter selv. Du holder plutselig på å tenne på sekken din med fakkelen, og du begynner å lure på om du må snu, da tunnelen plutselig begynner å vide seg ut igjen. Snart er du oppe på to bein på ny, og du kan se at gangen blir til et rom lenger fremme.

- Gå til 10.

#### 4.

Det drønner fortsatt i ørene dine lenge etter at steinene har sluttet å falle. Du holder deg langs bakken for å slippe unna det verste støvet, men får til slutt ristet av deg sand og grus. Det er fortsatt dårlig sikt da du kommer deg på beina, men støvet har i alle fall lagt seg nok til at du kan se det du fryktet: Veien tilbake er helt stengt av raset. Da er det bare en ting å gjøre: fortsette.

- Gå til 25.

#### 5.

Uten fakkelen blir det veldig mørkt i tunnelen, og du famler deg fram langs hulekanten for ikke å miste balansen. Et par ganger stikker smerten i deg når du sparket borti litt større steiner, men det går ganske greit å gå allikevel. Du stopper for å ta en vannslurk i mørket, og merker at motet ditt forsvinner da du svelger de siste dråpene fra flasken. Du ser uansett ingen annen utvei enn å fortsette, og du gjenopptar din langsomme ferd gjennom mørket.

Plutselig aner du et svakt lys der framme, og du kjenner håpet stige. Er det dagslys? Du beveger deg så fort mørket tillater mot det svake lysskjæret.

- Gå til 16.

#### 6.

Det er med nød og neppe du kommer deg forbi det smale partiet, og du må sette deg litt for å roe nervene. Du prøver å drikke litt vann, men du er så skjelve etter prøvelsen at du søler ut mer enn du drikker. Du trekker pusten dypt et par ganger, og får til slutt roet deg nok til å svelge ned et par munnfuller. Nå får du bare håpe at du slipper flere slike balanseøvelser på din ferd gjennom hula.

- Gå til 17.

#### 7.

Den lystige fuglesangen forsvinner gradvis bak deg, og erstattes av det tyngende mørket inne i hulen. Du kan såvidt høre et og annet drypp fra taket, men ellers er det helt stille her.

Efter som du kommer lenger unna åpningen, blir det mørkere og mørkere i hulen, og du må til slutt stoppe opp for å tenne fakkelen din. Den tenner først ikke skikkelig, og du er redd for at den skal ha blitt våt, men så fatter flammene endelig i, og et varmt lys brer seg. Nå ser du tydelig de flotte mønstrene som kalksteinen danner i tak og vegger, og du gleder deg til å se mer av hulen.

Efterhvert deler hulen seg i to, med ganger både til høyre og venstre. Hvor går du nå?

- Hvis du tar gangen til høyre, går du til 11.
- Hvis du heller velger gangen til venstre, går du til 18.

## 8.

Du blir et øyeblikk stående helt lamslått mens det store trollet dundrer mot deg. Du vil gjerne løpe, men kroppen adlyder deg ikke. Men så slipper den første redselen taket, og du spurter nedover tunnelen det forteste du greier. Du synes et øyeblikk at trollskeittene kommer nærmere, men når du kaster små blikk over skulderen, ser du at trollet sakker akterut. Til slutt hører du bare et fjernt brøl fra trollet, og du skjønner at det har gitt opp jakten.

Du fortsetter å løpe litt til, for sikkerhets skyld, før du tar sjansen på å stoppe og få igjen pusten. Du er helt tørr i munnen, og tar deg en real slurk fra vannflaska før du fortsetter. Nå må du bare håpe at hulen ikke har flere slike overraskelser å by på.

- Gå til 12.

## 9.

Med ryggen mot veggen ser du forferdet hvordan trollet kommer stadig nærmere. Du venter til trollet hever armene for å smadre deg mot hulegulvet, og så tar du sjansen. Du bøyer deg forover, og kaster deg inn under den venstre armen til trollet. Du rekker nesten å juble for deg selv, før du kjenner at noe er galt: sekken din henger fast! Du rykker febrilsk til, men den har festet seg i en av trollets fingre. Det ser ikke ut til at trollet helt skjønner hvor du har blitt av med en gang, men så snur det seg sakte rundt for å finne deg igjen. Du haler og drar i sekken, men nå har trollet forstått hvor du er, og det tar et bedre tak i sekken. Du røsker til nok en gang, men til ingen nytte; sekken vil ikke komme løs. Hjertet ditt pumper som besatt, og du roper ut i redsel når du ser trollets massive knyttneve komme mot ansiktet ditt i full fart. Så blir alt svart.

Her slutter eventyret, men du kan selvfølgelig prøve en gang til. Begynn på starten, og se hva som skjer hvis du tar andre valg underveis.

## 10.

Her åpnes hulen plutselig opp til et større rom, og det føles befriende å ha litt god plass. Du rekker å få sekken av den ene skulderen, før fakkelen plutselig blaftrer og dør. Du prøver å få fyr på den igjen, men det virker som om alt brennbart er borte i den. Du må bare innse at resten av turen kommer til å foregå i stummende mørke.

Du konsentrerer deg om hvordan rommet så ut, og husker tre utganger: Rett fram fortsatte gangen du gikk i videre, til høyre så det ut til å gå en sti nedover, mens til venstre gikk det en trang gang ut fra rommet. Du synes så vidt du kan høre en slags underlig rumling fra den smale gangen til venstre, men du vet ikke helt hva det kan være. Hva gjør du nå?

- Hvis du fortsetter rett fram, gå til 5.
- Hvis du undersøker rumlingen til venstre, gå til 23.
- Hvis du tar stien nedover til høyre, gå til 26.

## 11.

Til å begynne med er denne gangen fin å gå i, men etter hvert smalner den mer og mer. Du prøver å gå sidelengs for å få bedre plass, men da skraper bare sekken din borti huleveggen. Til slutt blir gangen så smal at du må ta av deg sekken og bære den i en hånd for å komme deg fram, og du lurar på om du må rygge og gå en annen vei. Men, ikke før har du rukket å tenke den tanken, så vider gangen seg ut på ny, og du kan sette på deg sekken ordentlig igjen.

- Gå til 22.

## 12.

Du er fremdeles litt skjelven etter møtet med trollet, men du beveger deg videre med ørene åpne. Du er faktisk så opptatt av å lytte etter lyder, at du nesten glemmer å se hvor du går. Derfor skvetter du ordentlig til da du plutselig befinner deg noen skritt unna en kløft i hulegulvet. Du tar automatisk et skritt tilbake i forfjamselsen, og ser deg godt om. På tvers av hulegangen strekker deg seg en svart kløft. Den er ikke så veldig bred, men bred nok til at du ikke tar sjansen på å hoppe over. En nøyere undersøkelse viser at det går en sti nedover til høyre, antakeligvis ned mot bunnen av kløften. Du synes også du kan skimte en bro i mørket til venstre. Hva gjør du nå?

- Hvis du vil følge stien nedover til venstre, gå til 3.
- Hvis du vil gå bort til broen, gå til 21.

## 13.

Da steinene endelig slutter å falle fra taket, er lufta full av sand og støv. Du kravler hostende av gårde, mens du prøver å beskytte fakkelen din. I den tette lufta gir den ikke mye lys, men den har utrolig nok fortsatt å brenne gjennom raset. Omsider letner lufta såpass at du kan stå oppreist, og du kaster innpå litt vann fra vannflaska mens du priser deg lykkelig over ikke å ha fått taket i hodet. Du rister av deg det verste støvet, og fortsetter nedover gangen.

- Gå til 20

## 14.

Du kjenner pulsen slå fort mens du balanserer langs den smale veien. Du bruker god tid på hvert skritt, og kjenner at krampa ikke er langt unna der du spenner musklene for å holde balansen. Det kjennes nesten ikke ut som om du beveger, så sakte og rolig går du, men du snegler deg allikevel fremover.

Men så, når du løfter blikket for å se hvor langt du har igjen, skjer det som ikke skal skje: Du mister konsentrasjonen et øyeblikk, og trår på en liten stein som ligger på den smale veien. Dermed sklir foten din til, og så ansent som du er rekker du ikke å justere kroppsvekten. Hele kroppen sklir til utfor kanten, og du kaster armene ut for å få tak i noe å holde deg fast i. Et øyeblikk henger du etter fingertuppene fra kanten mens fakkelen forsvinner ned i dypet, men så blir vekten av sekken din for mye, og taket ditt glipper sakte. Du prøver å få et bedre tak i kanten, men med ett løsner det lille grepet du hadde. Du flakser vilt med armene, men til ingen nytte. Du kjenner luften blafre i håret mens du

forsvinner ned i avgrunnen. Så blir alt svart.

Her slutter eventyret, men du kan selvfølgelig prøve en gang til. Begynn på starten, og se hva som skjer hvis du tar andre valg underveis.

## 15.

Du svinger fakkelen mot de første flaggermusene, og hører de skarpe skrikene deres når de flakser unna den brennende flammen. Fornøyd med deg selv blir du litt modigere, og hopper opp etter dem for å slå dem ut av lufta. Når du først treffer en av dem, hører du hvordan kraften i slaget knuser beina dens, og du smiler tilfreds for deg selv.

Men smilet stivner brått. De skarpe skrikene fra flaggermusene har tiltrukket seg flere, og nå ser du en enorm sverm av dem strømme nedover hulegangen. Du snur deg for å flykte, men de lynraske vampyrflaggermusene er over deg før du rekker å ta et eneste skritt. Du kjenner det stikker i ryggen, i beina og i armene fra de skarpe tennene deres, og du vifter febrilsk med armene for å få dem av. Men, det nytter ikke, de er for mange. Mens blodet strømmer fra hundrevis av små bitt, kjenner du at kreftene dine forsvinner sakte men sikkert. Flammen fra fakkelen dør samtidig som øynene dine glir igjen for siste gang. Så blir alt svart.

Her slutter eventyret, men du kan selvfølgelig prøve en gang til. Begynn på starten, og se hva som skjer hvis du tar andre valg underveis.

## 16.

Du nærmer deg forsiktig det svake lyset, nervøs etter alt som har skjedd. Du kan så vidt se at lyset kommer fra rundt en sving i hulegangen, og da du drister deg til et blick rundt svingen, mister du pusten fullstendig av synet.

Der, sirlig stablet i store hauger, ligger større skatter enn du trodde fantes. Det er gullmynter, halskjeder, store gullkopper, blanke edelstener, kister som flommer over av perler, sølvvåpen, forgylte skjold, gullkapper, ringer og forseggjorte lysestaker. Du klarer knapt å tro dine egne øyne, og det tar en stund før du klarer å flytte beina nærmere. Da legger du merke til kilden for det merkelige lyset: en juvel på størrelse med knyttneven din ligger på et lite gullstativ. Den er gul som rav, og stråler med indre lys, helt åpenbart magisk. Det er med skjelvende hender du tar tak i juvelen, og kjenner at den er god og varm, omtrent som den lever.

Sakte men sikkert går det opp for deg hva du har funnet; Martin den Rødes skatt! Du ler og roper mens du begraver hendene dine i gullmynter, og du kjenner deg utrolig lettet over å ha kommet helt hit.

Om du klarer å komme deg ut igjen, er en helt annen historie....

Her slutter eventyret, men du kan selvfølgelig prøve en gang til. Begynn på starten, og se hva som skjer hvis du tar andre valg underveis.

## 17.

Selv om du ennå er litt skjelven etter å ha brukt balansekunstene dine, trasker du videre med godt mot. Nå må du vel være forbi det verste? I alle fall er hula mye bedre å gå i her, med relativt brede ganger og godt med rom over taket. En liten stund er det til og med sand på gulvet, før det går over til stein igjen.

Efter hvert deler gangen seg i to. Rett fram fortsetter gangen videre, mens det går av en ny, trangere gang til venstre. Du synes du kan høre en svak susing fra gangen til venstre, men er ikke sikker på hva det kan være. Hva gjør du nå?

- Hvis du vil fortsette rett fram, gå til 10.
- Hvis du vil utforske gangen til venstre, gå til 23.

## 18.

Den svake dryppingen du hørte nær inngangen forsvinner mens du beveger deg lenger inn i hula. Her er det veldig tørt og fint, med sand og grus på gulvet. Du kan se tydelige mønstre i veggene av kalkstein og sandstein, og innimellom blinker det i biter av kvarts der du går.

Plutselig faller det ned noen små steiner fra taket over deg. Du bøyer deg ned for å se på dem, da det plutselig begynner å falle mer og mer fra taket. Et takras! Du prøver å løpe fra det, men det kommer mer og mer dryssende. Til slutt kaster du deg så lang du er framover for å prøve å unnsnippe å få taket i hodet. Kast terningen.

- Hvis du får 1, 2 eller 3, gå til 13.
- Hvis du får 4, 5 eller 6, gå til 4.

## 19.

Du blir et øyeblikk stående helt lamslått mens det store trollet dundrer mot deg. Du vil gjerne løpe, men kroppen adlyder deg ikke. Men så slipper den første redselen taket, og du spurter nedover tunnelen det forteste du greier. Du synes et øyeblikk at trollskriftene kommer nærmere, men når du kaster små blikk over skulderen, ser du at trollet sakter akterut. Du begynner å juble litt for deg selv, men så runder du en ny sving, og bråstopper. Foran deg slutter hulegangen i en glatt vegg. En blindvei! Du ser deg desperat rundt etter en annen vei ut, men det finnes ingen.

Du snur deg for å være klar når trollet kommer, og nå er gode råd dyre! Kast terningen.

- Hvis du får 1, 2 eller 3, gå til 2.
- Hvis du får 4, 5 eller 6, gå til 9.

## 20.

Nå går du nervøst videre mens du stadig sjekker taket for å se om det kommer flere steiner. Det kommer ingen, men du tør ikke helt å slippe taket med øynene. Derfor holder det på å gå alvorlig galt, da stien plutselig ender i et stort hull. Heldigvis klarer du å oppdage hullet i tide, slik at du ikke faller oppi. Du skal til å snu, men så husker du at taket har falt sammen bak deg, så du må komme deg forbi. Du undersøker det dype hullet for å finne en vei rundt det, og ser at det går en smal hylle langs venstre siden av hullet. Så vidt du kan se i lyset fra fakkelen, går hyllen hele veien rundt til den andre siden, så det bør være mulig å balansere seg over.

Du trekker pusten dypt, fester sekken godt, og beveger deg ut på den smale hyllen. Kast terningen.

- Hvis du får 1 eller 2, gå til 14.
- Hvis du får 3, 4, 5 eller 6, gå til 6.

## 21.

Du kommer fram til en smal bro som går over en dyp kløft i stien. Du setter deg et øyeblikk og drikker litt vann fra vannflaska for å roe deg ned litt, før du gjør deg klar til å balansere over. Du spenner fast sekken godt, og trår forsiktig ut på broen.

Det kjennes ut som om broen er flere mil lang der du balanserer langsomt over. En gang glir du til litt på noen småstein som ligger der, men endelig er den andre kanten innen rekkevidde. Du holder pusten den siste meteren av broen, men så er du omsider over. Du puster lettet ut, og fortsetter videre innover i fjellet.

- Gå til 24.

## 22.

Hulegangen fortsetter innover i fjellet, og åpner seg etter hvert opp til et stort rom. Taket er så høyt at du bare så vidt skimter stalaktittene der oppe, de spisse steinene som henger ned. Rundt omkring i det store rommet står det steinsøyler som strekker seg fra gulv til tak, og veggene er så langt unna at fakkelen ikke klarer å lyse opp hele rommet.

Du står og beundrer de hengende stalaktittene en stund, før du skjønner at det er på tide å gå videre. Du ser at hulen fortsetter videre rett fram, og beveger deg mot utgangen. Da får du plutselig øye på en bevegelse i øyekroken. Du snur deg sakte, og får se en stor skikkelse som har stått gjemt i skyggene i det store rommet. Skikkelsen er 3 meter høy, og så bred som to mann. Huden ser ut som om den er laget av stein, og store tenner stikker opp av underkjeven. Et troll! Du fryser et øyeblikk, og håper at det ikke ser deg hvis du står rolig. Men så husker du fakkelen din, og ganske riktig, trollet snur seg mot deg. Da det får se deg, brøler det til og kommer mot deg.

Da våkner du til liv, og snur deg mot utgangen. Du legger på sprang, og håper du er raskere enn det svære trollet. Kast terningen.

- Hvis du får 1, 2 eller 3, gå til 19.
- Hvis du får 4, 5 eller 6, gå til 8.



## 23.

Du kommer inn i en trang gang, og hører at lyden blir sterkere. Du synes du kan merke litt bevegelse lenger framme, men ser ikke noe. Du fortsetter forsiktig framover, og plutselig kjenner du et kraftig vinddrag som treffer deg i siden, og du skjønner med en gang hva lyden kom av. En underjordisk elv! Du hører det suser i bølgene og rumler i steiner som tumler langs elvebunnen. Du kan fortsatt ikke se vannet, men du hører det farer forbi langt under deg. Så fascinert blir du av tanken på den underjordisk elven, at du ikke legger merke til at du lener deg lenger fram.

Med ett treffer vinddraget langs elva deg igjen, og du snur deg halvt unna. Men, i det du gjør det, sklir foten din på noen småsteiner som ligger på kanten. Du er helt ute av balanse, og beina forsvinner ut i løse lufta. Du feker vilt med armene for å få tak i kanten, men du oppnår bare å slå hull i lufta. Du mister et øyeblikk pusten idet du treffer vannet, men du fortsetter å kave med armene for å holde deg flytende. Du dras imidlertid under et par ganger av den sterke strømmen, før du plutselig slår hodet mot en stein. Du kjemper for å holde deg våken, men øynene dine glir sakte igjen mens du synker under overflaten. Det siste du kjenner er en sviende smerte i lungene da vannet strømmer inn. Så blir alt svart.

Her slutter eventyret, men du kan selvfølgelig prøve en gang til. Begynn på starten, og se hva som skjer hvis du tar andre valg underveis.

## 24.

Du tråkler deg fram mellom store steiner i den vide gangen, og ser stalaktitter henge ned som steinspyd fra taket langt der oppe. Nede på gulvet trår du plutselig i noe mykt og hvitt, og kjenner at du nesten sklir litt. Du lyser ned med fakkelen din for å se hva det er, og synes det mest av alt ser ut som måkeskitt. Men, det er da vel ingen fugler her inne i hulen? Fugler liker seg jo best i dagslys. Men, vent, kanskje det er...

Mer rekker du ikke å tenke før du plutselig oppdager noe som flakser forbi deg. Flaggermus! Selvfølgelig, de trives jo i huler. Du blir et øyeblikk fascinert av de flygende dyrene rundt deg, som helt tydelig tiltrekkes av fakkelen, helt til en av dem setter seg på armen din. Da får du plutselig se de lange hoggtennene dens. Vampyrflaggermus! Du rister den av, og ser at flere har kommet til. Nå er det minst 7-8 av dem. Hva gjør du nå?

- Hvis du vil bruke fakkelen som våpen og slåss mot dem, gå til 15.
- Hvis du vil kaste fakkelen for å distrahere dem, og flykte, gå til 5.

## 25.

Du hoster ennå forsiktig etter takraset når du kommer til en del av hulen der gulvet består av runde steiner på størrelse med hodet ditt. Du bruker litt tid på å venne deg til det uvante underlaget, særlig når det begynner å rulle under beina dine, men det går greit å gå på. Det er heller ikke så lenge

gulvet er sånn, før du kommer fram til flatt steingulv igjen.

Plutselig bråstopper du idet en dyp kløft sperrer veien for deg. Det sorte hullet på tvers av stien gaper mot deg, og den eneste veien videre er en smal og spinkel steinbro som nesten ser menneskeskapt ut. Du nøler et øyeblikk, men innser at siden takraset har stengt veien tilbake, er du nødt til å balansere deg over. Du snører derfor sekken godt til, og drister deg forsiktig ut på den smale broen. Vil du klare å komme deg over? Kast terningen.

- Hvis du får 1 eller 2, gå til 14.
- Hvis du får 3, 4, 5 eller 6, gå til 6.

## 26.

Stien du går på heller stødig nedover, før den flater mer ut. Etter å ha gått såpass bratt nedover, kjennes det nesten ut som om du går oppover, men du tror nok helst at du går ganske flatt. Det stummende mørket gjør det vanskelig å være sikker på retningen, men gulvet er fint å gå på, så det går greit å ta seg fram.

Men plutselig er det stopp. Med hånda framfor deg kjenner du plutselig at hulegangen stopper i en vegg. Du kjenner rundt deg, men kjenner ingen annen åpning heller. Du skal til å snu og gå tilbake igjen, da du får øye på et svakt lys over deg. Det er bare så vidt du legger merke til det, men det ser ut til å være en slags åpning høyt oppe på huleveggen. Du famler deg fram til sprekker og utspring i veggen, og begynner å klatre.

Det er en vanskelig klatretur da du ikke kan se noe, men det svake lyset viser vei oppover huleveggen. Dermed får du til slutt dratt deg helt opp, og kommer inn i en ny gang som er høy nok til at du kan stå oppreist.

- Gå til 16.