

Einlei-	26.	53.	80.	107.	134.
tung	27.	54.	81.	108.	135.
1.	28.	55.	82.	109.	136.
2.	29.	56.	83.	110.	137.
3.	30.	57.	84.	111.	138.
4.	31.	58.	85.	112.	139.
5.	32.	59.	86.	113.	140.
6	33.	60.	87.	114.	141.
7.	34.	61.	88.	115.	142.
8.	35.	62.	89.	116.	143.
9.	36.	63.	90.	117.	144.
10.	37.	64.	91.	118.	145.
11.	38.	65.	92.	119.	146.
12.	39.	66.	93.	120.	147.
13.	40.	67.	94.	121.	148.
14.	41.	68.	95.	122.	149.
15.	42.	69.	96.	123.	150.
16.	43.	70.	97.	124.	151.
17.	44.	71.	98.	125.	152.
18.	45.	72.	99.	126.	153.
19.	46.	73.	100.	127.	154.
20.	47.	74.	101.	128.	155.
21.	48.	75.	102.	129.	156.
22.	49.	76.	103.	130.	157.
23.	50.	77.	104.	131.	158.
24.	51.	78.	105.	132.	159.
25.	52.	79.	106.	133.	160.

Die Entdeckungsreise: Burg-Abenteuer

Michael Weikerstorfer

© 2012 – 2013

Einleitung

Dieses Buch gehört nicht zu den normalen Büchern, die man einfach von vorne nach hinten liest und dann wieder weglegt. Es ist nämlich ein sogenanntes „Spielbuch“. Sollte dies dein erstes Spielbuch sein, befolge einfach die Regeln:

Wenn du einen Absatz zu Ende gelesen hast, kannst du zwischen mehreren Möglichkeiten oder Tätigkeiten wählen, die angegeben sind. Lies dann einfach bei dem Absatz weiter, der neben der ausgewählten Tätigkeit steht.

Du wirst sehen, dass du so kreuz und quer durch das ganze Buch blättern musst. Wenn du die digitale Version liest, kannst du die Hyperlinks auf der ersten Seite verwenden. Drücke die Taste „**Pos1**“, um diese Seite sofort zu erreichen.

Das Buch endet dann, wenn es dir der Text mitteilt.

Doch Vorsicht: Bevor du dich jetzt ins Vergnügen stürzt, achte auf Gefahren. In jeder dunklen Ecke dieser Burg könnte der Tod lauern, also pass gut auf und überlege vor jedem Schritt!

So, jetzt will ich dich nicht mehr länger aufhalten, viel Spaß beim Lesen!

Lies weiter bei **1**.

1.

Nach einer langen Wanderung erreichst du endlich dein Ziel: Ein riesiges Schloss aus dem Mittelalter. Die kunstvolle Fassade der Burg ist verziert mit unzähligen Türmchen, Erkerfenstern, Wasserspeiern, Balkonen und hohen, prachtvollen Glasfenstern. Du bist hier nur hergekommen, weil du weißt, was sich hinter diesen Mauern verbirgt: Vier Schätze unermesslichen Wertes. Bist du bereit, eine der vier Herausforderungen anzunehmen? Wenn ja, dann lies weiter bei **10**.

2.

Das Gitter lässt sich nur mit großer Mühe abnehmen, da es mit dem grün schimmernden Moos, das hier sprießt, verwachsen ist. Du zwängst dich in das enge Rohr und kriechst langsam hindurch. Immer wieder tropft eiskalter, grüner Schleim auf deinen Rücken. Dir kommt es so vor, als würde der Schleim langsam in deine Haut eindringen. Auf einmal fühlst du, wie der Schleim langsam deine Kraft entzieht! Verzweifelt versuchst du, dich umzudrehen, um zurückzukriechen, aber das Rohr ist zu eng dafür. Die ekelhafte Substanz scheint überall zu sein. Du kannst deine Arme und Beine nicht mehr bewegen.

Erschöpft sackst du zusammen, während der Schleim dich bedeckt.

Dein Abenteuer endet in einem stinkenden, unterirdischen Rohr.

3.

Die Tür führt in einen schmalen Gang, der genau an der langen Wand der Halle, aus der du gerade gekommen bist, entlangführt. Durch die schmutzigen Fenster zu deiner Rechten dringt kaum Sonnenlicht. Bis auf deine dumpf klingenden Schritte ist es völlig still. Eine Treppe führt dich ein Stockwerk tiefer, dann öffnest du die Tür, die unmittelbar an die Stufen grenzt. Weiter bei **74**.

4.

Du verlässt die Gärten des Schlosses und gehst weiter, bis du zu einem Wald gelangst. Da es langsam dunkel wird und die Baumkronen sehr dicht sind, umhüllt dich durchdringende Finsternis, als du dich ins Unterholz begibst. Du hörst eine Eule in den Baumwipfeln schreien, als du einen Waldweg findest und ihm folgst. Irgendwo in der Ferne rauscht ein Bach. Du blickst in die Richtung und glaubst, ein schwaches, bläuliches Licht zu erkennen. Willst du

zum trüben Lichtschimmer gehen (52.)? Oder folgst du lieber dem Weg (144.)?

5.

Du umklammerst das Maul des Wasserspeiers und windest dich an ihm vorbei. Auf einmal dringt ein seltsames Geräusch aus dem offenen Maul. Du blickst neugierig in das Rohr im Maul des Wasserspeiers hinein und glaubst, eine Art Licht zu erkennen. Plötzlich schießt dir eine glühend heiße Feuerfontäne ins Gesicht. Die Flammen verbrennen sofort deine Haut, du lässt die feuerspeiende Statue los und stürzt in die Tiefe.

Deine Mission ist gescheitert.

6

Du verlässt die Metallplattform und untersuchst die Wandteppiche an der rechten Wand. An ihnen scheint nichts Sonderbares zu sein. Doch als du einen davon beiseite streifst, erblickst du dahinter einen Geheimgang. Du schlüpfst durch den Spalt und begibst dich hinein. Nach ein paar Schritten führt links eine Treppe nach unten. Nachdem du die nackten, kalten Steinstufen hinabgestiegen bist, taucht vor dir eine Gabelung auf. Am Ende des kurzen Ganges links von dir ist eine unscheinbare,

steinerne Tür mit einem Metallknäuf. Willst du sie öffnen (91.)? Oder gehst du geradeaus weiter (141.)?

7.

Vorsichtig steigst du an der rauen Wand des Abgrundes in die Tiefe. Nach einigen Metern erkennst du an der Wand rechts unter dir ein großes Loch. Du kletterst hinein und spähist in die Dunkelheit darin. Der Tunnel ist so groß, dass du aufrecht darin stehen kannst. Willst du herausfinden, wohin der Tunnel führt (138.)? Oder kletterst du lieber wieder zurück nach oben (76.)?

8.

Der Alte lehnt sich zurück und beginnt zu erzählen:
„Es hat sich ein Gerücht herumgesprochen, dass hier einst vier Schätze vom ersten Schlossbesitzer versteckt wurden. Den Grund kennt niemand, deshalb glaube ich die Geschichte auch nicht.
Die Schatztruhen befinden sich angeblich im Keller, im Gewächshaus, im höchsten Turm und in der Halle am Ende des Schlosses. Ich bin schon zu alt, um danach zu suchen, aber ich will dir den Spaß nicht verderben. Also such ruhig, du darfst die Schätze behalten!“ Du bedankst dich und gehst zurück in die Eingangshalle. Lies weiter bei **100**.

9.

Rasch gehst du hinter einer der zwei Säulen in Deckung, doch der Fremde hätte dich auch sonst nicht bemerkt. Nachdem er die Stufen hinaufgestiegen ist, von denen du gekommen bist, überlegst du, was du tun möchtest. Willst du sehen, was hinter der Tür ist, durch die der Mann gekommen ist (67.)? Oder suchst du im Raum nach einem anderen Ausgang (31.)? Du kannst auch versuchen, dem seltsamen Mann zu folgen. Weiter bei 25.

10.

Du ziehst das gewaltige Eingangsportal auf und betrittst eine wuchtige Eingangshalle. Zwei Treppen führen seitlich auf eine Galerie hinauf. An der linken Wand ist ein Durchgang, hinter dem eine Treppe ins Unterirdische führt. An der Wand vor dir ist eine große, kunstvoll verzierte Tür, die wieder nach draußen führt. Und rechts von dir ist ein Vorraum, in dem eine mit Schnitzwerken verzierte, hohe Tür eingelassen ist. Wenn du durch diese Tür gehen willst, weiter bei 42. Willst du lieber in den Keller hinabsteigen, dann lies weiter bei 122. Du kannst auch in den Garten gehen (69.) oder zur Galerie hinaufgehen. (Weiter bei 108.)

11.

Der üppige Baum neben der Palme bietet genug Halt und du kommst schnell voran. Als die Äste immer dünner werden, neigt sich der Baum unter deinem Gewicht zur Seite. Du kletterst um ihn herum, damit er sich in die Richtung des Baumes neigt, dann stößt du dich ab und bekommst den Stamm der Palme in mehreren Metern Höhe zu fassen. Weiter bei **159**.

12.

Du hast den Stoff kaum berührt, als die Polster plötzlich unter dir nachgeben. Schreiend fällst du in einen engen Schacht, bis du mit dem Rücken nach unten genau in eine grüne Substanz eintauchst. Bis zum Hals versinkst du in dem halbdurchsichtigen Etwas. Plötzlich fühlst du, wie der Schleim langsam deine Kraft entzieht! Willst du versuchen, dich aus dem grünen Schleim zu befreien (**125.**)? Oder wartest du ab, was passiert (**60.**)?

13.

Unter dem stämmigen Ahornbaum ist es angenehm schattig. Du lässt dich auf der Bank, die neben dem Baum steht, nieder und betrachtest das goldene Sonnenlicht, das durch die blassgrünen Blätter

glitzert. Plötzlich kommt dir eine Idee. Du nimmst die Bank und stellst sie an die Mauer. Nachdem du hinaufgeklettert bist, blickst du in den hinteren, quadratischen Teil des Hofes. Drei Durchgänge befinden sich in deiner Höhe, jeweils einer an jeder Wand. Ein großes L aus Holz ist an einer Säule in der Mitte des Hofes befestigt. Du kannst über das L gehen, um zum linken Durchgang zu gelangen. (156.) Oder du lässt dich auf den Boden fallen, der vollständig mit Dornbüschen überwuchert ist. (82.)

14.

So schnell du kannst stolperst du die Stufen hinunter, während sie sich immer weiter senken. Du musst immer näher an der Wand rennen, da du sonst nach unten fallen würdest. Dein Herzschlag rast. Du bist noch zehn Meter über dem Boden. Plötzlich rutschst du zur Seite und bekommst gerade noch die Kante zu fassen. Die Stufe, an der du hängst, wird an die Wandgedrückt, also musst du loslassen. Du federst deinen Sturz zum Großteil ab, doch deine Gelenke schmerzen. Da du jetzt keine Möglichkeit mehr hast, nach oben zu gelangen, verlässt du den Turm und gehst zum Fenster im vorigen Raum. Weiter bei **21**.

15.

Du ziehst mit einer schwungvollen Bewegung ein Tuch von einem Schrank und lässt es auf die Salamander fallen. Die Wirkung ist größer als du denkst: Die beiden Lurche krabbeln ziellos unter den Tüchern umher. Du nützt die Gelegenheit, um auf die Tür am anderen Ende des Raumes zuzurennen und sie aufzureißen. Hinter der Tür ist ein quadratischer Saal, der außer den drei Schaltern an der Wand vor dir leer ist. Du gehst hin und betrachtest die steinernen Schalter, von denen jeder mit einem Symbol versehen ist. Drückst du den Schalter mit der Spirale (87.), den mit dem Stern (37.) oder den mit dem Schlüsselloch (158.)?

16.

Du betrittst einen großen, länglichen Raum, in dem sich massenweise Bücherregale befinden. Sie stehen um einen Platz in der Mitte des Raumes herum. Am Fenster steht ein riesiger Schreibtisch und an der Wand gegenüber davon knistert ein warmes Feuer in einem offenen Kamin. Wenn du zu dem Platz gehen willst, kannst du den Kamin untersuchen (Weiter bei 135.) oder den Schreibtisch. (70.) Willst du lieber die Bücher in den Regalen ansehen, dann lies weiter bei 93.

17.

In dem Moment, als du auf dem alten Holzbalken landest, spürst du sofort, wie er nachgibt. Du hörst, wie das Holz unter deinem Gewicht zerberstet. Grobe Splitter hageln dir ins Gesicht, als du nach unten saust. Dein Kopf schlägt heftig gegen die Wand, bevor du neben dem Teppich aufprallst. Deine Aufgabe ist gescheitert.

18.

Vorsichtig kletterst du an den Metallsprossen abwärts, während der Rost in deinen schmerzenden Fingern zerbröselt. Nach einer Weile gelangst du zum Grund des Brunnens, wo sich nur mehr eine Pfütze befindet. Ein großes Loch befindet sich neben dir, und du folgst dem Tunnel dahinter. Nach einer Weile wird der dreckige Gang immer trockener und du erkennst ein schwaches Licht. Der Tunnel führt aus der Wand eines Abgrundes wieder heraus. Willst du nach oben klettern und sehen, wo du landest (76.)? Oder gehst du lieber zurück (138.)?

19.

Du ergreifst den ausgebreiteten Arm der Statue und kletterst vorsichtig auf die Schulter. Dann bekommst

du auch schon das Holzgeländer zu fassen und ziehst dich hinauf. Du betrittst den Balkon und öffnest die Tür. Sie führt auf einen breiten Sims in einen Raum, der doppelt so lang wie breit ist. An den beiden langen Wänden sind jeweils zwei längliche Holzbretter, und am Boden kriechen zwei riesige Schnecken umher! Ihre Panzer sind mit Stacheln besetzt und sie hinterlassen eine feurige Schleimspur. Traust du dich, vom Sims hinunterzuspringen (109.)? Oder verlässt du den Sims durch die Tür an der rechten Wand (3.)?

20.

Ohne dich umzudrehen läufst du zwischen den identischen Wandteppichen entlang. Der Gang scheint kein Ende zu nehmen. Doch dann taucht im Lichtkegel deiner Fackel eine Kurve, die nach links abknickt, auf. Kurz danach stößt du auf eine massive, alte Eichenholztür, durch dessen Schlüsselloch ein matter Lichtschein dringt. Du steckst die Fackel in eine leere Halterung an der Wand und drückst den eisigen Türgriff nach unten. Weiter bei 136.

21.

Du öffnest das kleine Fenster und zwängst dich hindurch. Draußen weht dir eine eiskalte Windbrise ins Gesicht. Du stellst dich auf den schmalen Sims unter dem Fensterbrett und bewegst dich langsam an der Wand des Schlosses entlang. Bald taucht vor dir der höchste Turm des Schlosses auf. Er ist besonders dick und 80 Meter hoch. Möchtest du auf ihn hinaufklettern (41.) oder um ihn herum (131.)?

22.

Langsam balancierst du auf den Holzbrettern der kleinen Hängebrücke. Während du dich anstrengst, nicht danebenzutreten, nährst du dich vorsichtig dem quadratischen Pfeiler. Als du ihn endlich erreichst, wirfst du einen Blick auf die dritte Brücke, die zum Sims im Eck führt. Sie sieht nicht sonderlich stabil aus. Um zu überprüfen, ob die Hängebrücke dein Gewicht aushält, könntest du sie probenhalber mit der Holztruhe, die auf dem Pfeiler steht, belasten. Sie sieht so aus, als hätte sie ungefähr dein Gewicht. Willst du es versuchen (143.)? Oder marschierst du ohne weiteres über die Brücke (81.)?

23.

Die Querbalken wirken ziemlich robust. Wie du feststellen kannst, sind sie das auch: Das Hartholz lässt sich keinen Millimeter bewegen, weder nach oben, unten, vorne oder nach hinten. Du versuchst, die Balken in die Wand hineinzuschieben, doch vergebens. Da sich sonst nichts im Hof befindet, beschließt du, die Statue zu untersuchen. Weiter bei **127.**

24.

Du gehst ein paar Stufen abwärts und findest dich in einem großen, fast quadratischen Raum wieder, der in den gelblichen Schein von hinuntergebrannten, uralten Fackeln gehüllt ist. Plötzlich wird die Tür an der linken Wand aufgerissen und ein junger Mann mit schwarzem Umhang und gesenktem Blick tritt hindurch. Er hat dich anscheinend noch nicht entdeckt. Willst du dich geschwind hinter einer Säule verstecken (9.)? Oder sprichst du den Mann an (72.)?

25.

Du huschst leise über die Stufen und spähist in den breiten Gang. Als du nach links blickst, siehst du den

Mann gerade noch durch einen Durchgang verschwinden. Sofort hetzt du ihm hinterher. Der Durchgang führt in einen zylinderförmigen Raum, an der Wand vor dir ist ein großer Block aus Stein eingelassen. Vom seltsamen Mann ist keine Spur zu sehen. Der Block sieht aus wie ein Schalter, den man leicht in die Wand hineinschieben könnte. Du vermutest, dass es sich hierbei um eine Geheimtür handelt, daher beschließt du, den Schalter zu betätigen. Weiter bei **95**.

26.

Das L schwingt ächzend um ihre eigene Achse. Du gehst über die Holzbalken zum dritten Durchgang. Dahinter führt eine Treppe nach links hinunter. In einem breiten Außenhof kommst du wieder zum Vorschein, in dessen Mitte ein Gewächshaus steht. Willst du hingehen und versuchen, ins Innere zu gelangen (**96.**)? Oder verlässt du den Außenhof und gehst weiter (**4.**)?

27.

Du suchst nach einer Möglichkeit, vom Quader auf den Boden zu gelangen. Die Oberfläche weist auf den ersten Blick keine Unregelmäßigkeiten auf. Doch als du deinen Kopf an den Boden drückst,

erkennst du eine leichte, quadratische Vertiefung in der Mitte. Du gehst hin und entdeckst einen schmalen Spalt an der Seite. Als du hineindrückst, schwingt die Steinplatte an einem Scharnier ins Hohle Innere des Quaders. Du spähist durch das Loch und siehst eine Strickleiter an der Decke baumeln. Sie hängt bis zum Boden der Halle hinunter. Willst du in den Steinquader hinabklettern (126.)? Oder springst du jetzt doch lieber von der Kante nach unten (54.)?

28.

Du öffnest die schwere Holztür und betrittst einen hohen quadratischen Raum, der eine kleine kreisrunde Erhöhung aus Stein aufweist. Sie ist ungefähr eine Stufe hoch und darauf steht ein einladend gemütliches, gut gepolstertes Ledersofa. Willst du dich darauf niederlassen (12.) oder verlässt du den Raum durch die Tür an der rechten Wand (74.)?

29.

Hinter der Tür ist ein quadratischer Raum mit steinernen, dunkelgrauen Wänden. Du fährst zusammen, als du siehst, was sich in der Mitte des Raumes befindet: Ein riesiges, schildkrötenartiges

Tier mit acht Krabbenbeinen! Langsam wendet sich die Kreatur in deine Richtung und beginnt bedrohlich zu knurren. Schnell, was jetzt? Willst du in den nächsten Raum fliehen (**116.**)? Oder stellst du dich todesmutig dem Kampf (**56.**)?

30.

Du lässt den Bär nicht aus den Augen, während du dich vorsichtig mit kleinen Schritten der Tür näherst. Doch als du schon mehr als die Hälfte des Raumes durchquert hast, hebt der Bär plötzlich lauschend den Kopf! Schnaubend dreht er sich in deine Richtung... Triff nun schnell deine Entscheidung! Sprintest du auf die zum Greifen nahe Tür zu (**58.**)? Oder kämpfst du gegen das Raubtier (**152.**)?

31.

Bis auf die Tür, durch die du den Mann kommen sehen hast und den Stufen scheint es keinen Ausgang zu geben. Auf jeder Seite der zwei quadratischen Säulen in der Mitte des Raumes hängt eine Fackel. Auf den vier fast gleich langen Wänden hängen ebenfalls Fackeln, rechts von dir ist eine wasserspeierartige Statue in der Wand eingelassen. Du kannst sie untersuchen (**151.**) oder du siehst dir

die Säulen an. (48.) Wenn du willst, kannst du auch durch die linke Tür gehen. (67.)

32.

Vorsichtig steigst du auf den niedrigen Sims, der um den ganzen Hof führt. Da er nur wenige Finger breit ist, musst du besonders aufpassen, um nicht abzurutschen und auf die Pilze zu fallen. Endlich erreichst du den Durchgang. Er führt in einen Innenhof, der so groß wie der vorige ist. Im hohen Gras wachsen große Pflanzen mit Tentakeln. Sie sind dieselben wie jene fleischfressende Pflanze, die du im ersten Hof gesehen hast. Sie stehen sehr eng aneinander, daher ist es schwierig, einen Bogen um sie zu machen. Willst du es dennoch versuchen (106.)? Oder versuchst du, die Pflanzen mit Steinen außer Gefecht zu setzen (44.)?

33.

Du kletterst an den türkisen Metallträgern nach oben. Das Dach des Gewächshauses ist kuppelförmig und lässt viel Sonnenlicht zu den Pflanzen hinein. Ein kleiner Turm sitzt auf der Mitte der Kuppel. Und im Inneren ist der Schatz! Er thront auf der Spitze einer Palme. Während du überlegst, wie du ins Innere gelangen könntest, fallen dir die gekippten Fenster

auf, die im Glasdach eingelassen sind. Besitzt du einen spitzen Gegenstand, mit dem du sie aufhebeln kannst? Wenn ja, weiter bei **65**. Wenn nicht, dann musst du wieder herunterklettern und versuchen, durch eines der unteren Fenster zu klettern (**115.**) oder im Außenhof nach Gegenständen suchen, um die Tür aufzubrechen. (**146.**)

34.

Die verrosteten Rüstungen lehnen müde an der Wand. Die Rüstung, die nahe am hinteren Durchgang steht, fällt dir ins Auge. Aus irgendeinem Grund sticht sie aus den anderen hervor. Du entdeckst einen kleinen Knopf aus Metall am Bauch und drehst daran. Plötzlich fällt die Ritterrüstung in ihre Einzelteile zusammen und unzählige Spinnen krabbeln auf dich zu! Entsetzt flüchtest du zum hinteren rechten Durchgang. Weiter bei **24**.

35.

Der Saal wird von allen Seiten durch viele, hohe Glasfenster erhellt. Außer einem langen Tisch an der Wand mit der einzigen Tür befinden sich keine Möbelstücke in der Halle. Auf dem Tisch liegt ein langes, aufgerolltes Seil mit einem Enterhaken an einem Ende. Du nimmst es und schleuderst es kräftig

an die Oberseite der Säule zu. Der Enterhaken bleibt an der Kante hängen. Also prüfst du, ob er dein Gewicht aushält und kletterst hinauf. Weiter bei **160**.

36.

Die Hebel rasten ein und die Hülse bewegt sich knirschend um dich herum. Sie bleibt genau vor einer Öffnung stehen. Du gehst hindurch und findest dich in einer großen Halle wieder, die durch einen breiten Abgrund gespalten wird. Aus den glatten, senkrechten Wänden ragen einzelne Steinquader heraus. Willst du von einem Quader zum nächsten springen (**51.**)? Oder nimmst du Anlauf und versucht, auf die andere Seite zu springen (**120.**)?

37.

Du hast den Schalter kaum berührt, als es im Raum plötzlich zu beben beginnt. Ein riesiger Schreck durchfährt dich, als du bemerkst, dass sich die Wände immer näher auf dich zubewegen! Du hämmerst auf die Schalter ein, doch es hat keinen Zweck. Die Wände kommen immer näher. Du stehst nur mehr in einem engen Zwischenraum. Schon spürst du, wie der gewaltige Druck der massiven Steinwände Stück für Stück all deine Knochen bricht.

Du warst dem Ziel näher als du dachtest.

38.

Du sprintest ohne zu zögern los und näherst dich immer mehr der rettenden Tür. Plötzlich bleibt dein rechter Fuß am Boden kleben und du stürzt unsanft zu Boden. Schlagartig wird dir bewusst, dass du versehentlich in die gefährliche Schleimspur von einer der Riesenschnecken getreten bist. Deine Kleidung löst sich langsam auf und deine Haut beginnt unangenehm zu prickeln. Der Schleim ätzt dir schmerzvoll die Haut von den Knochen, ohne dass du etwas dagegen unternehmen kannst.

Du hast deine Herausforderung verloren.

39.

Das L dreht sich knirschend hinter dir, als du den Schalter betätigst. Doch als du dich umdrehst musst du feststellen, dass du das hölzerne L nicht mehr erreichen kannst, weil es sich um eine Vierteldrehung bewegt hat. Was jetzt? Willst du nun doch auf den Boden in die Büsche springen (82.)? Oder drückst du zweimal den anderen Schalter (121.)?

40.

Du beugst dich über einen Kupferkessel und blickst hinein. Der Kessel enthält eine übelriechende, ockerfarbene Brühe, die vor sich hin blubbert. Du hast keine Lust, davon zu kosten, aber du wüsstest gern, was der Trank enthält. Also nimmst du den Löffel, der neben dem Topf liegt und tauchst ihn ein. Nach kurzer Zeit stößt du auf etwas Rundes. Als du es herausziehst, musst du mit Entsetzen feststellen, dass es ein Augapfel ist! Voller Ekel lässt du den Löffel hineinfallen, läufst zur Eichentür und ziehst sie auf. Weiter bei **136**.

41.

Die großen grob gehauenen Steine des Turmes bieten dir genug Halt, um nach oben zu klettern. Du zitterst unter den kräftigen Windstößen, die dich hinunterzuwerfen drohen. Deine wunden Finger sind eiskalt. Nach einer langen Kletterpartie erreichst du endlich den obersten Teil des Turmes. Du ziehst dich an den Burgzinnen hinauf und gehst zur einzigen Tür, die sich knapp unter dem kegelförmigen Dach befindet. Weiter bei **157**.

42.

Die hohe Tür führt in einen gewaltigen Saal, der alle Stockwerke ausfüllt. Eine Treppe führt auf eine Galerie, die sich um den ganzen Raum erstreckt. Darüber lassen hohe Glasfenster so viel Sonnenlicht in die Halle, sodass der gigantische Kronleuchter, der die Größe eines Baumes hat, überflüssig wirkt. In der Mitte des Saals liegt nur ein langer Teppich, und bis auf ein paar Ritterrüstungen an der Wand ist der Raum völlig leer. Willst du zur doppelflügeligen Tür an der gegenüberliegenden Wand gehen (Weiter bei **147.**)? Oder möchtest du lieber zur Galerie hinaufgehen (**89.**)?

43.

Der Durchgang führt in ein geräumiges Labor. Zwei Tischreihen stehen in der Mitte des Raumes, darauf befinden sich viele unterschiedlich geformte Glasgefäße, runde Kupferkessel und kleine Glasphiolen. Alle davon sind mit verschiedenfarbigen, brodelnden Flüssigkeiten gefüllt. Willst du dir eines der Gefäße genauer ansehen? Wenn ja, dann wähle zwischen den kleinen Glasfläschchen, die eine dunkelrote Flüssigkeit enthalten (**113.**), den Kupferkesseln (**40.**) oder den violetten Glasgefäßen. (**105.**)

Wenn dich nichts davon interessiert, musst du den Raum durch die uralte, dicke Tür aus massivem Eichenholz verlassen. Weiter bei **136**.

44.

Du nimmst einen großen Gesteinsbrocken mit beiden Händen und wirfst ihn auf eine der Pflanzen. Er landet genau im gezähnten Maul in der Mitte und drückt es zu Boden. Während sich die Pflanze an dem Fremdkörper zu schaffen macht, ergreifst du die Flucht und stürmst auf den Durchgang an der rechten Wand zu. Weiter bei **80**.

45.

Du wirfst einen Blick in den alten Brunnen und versuchst, in der Schwärze etwas zu erkennen. Dir fallen verrostete Metallsprossen auf, die an der brüchigen, steinernen Innenwand des Brunnens befestigt sind. Willst du an den Sprossen nach unten klettern (**18.**)? Oder wendest du dich lieber dem Ahornbaum (**13.**) oder den Beeten zu (**132.**)?

46.

Du steigst die nackten Steinstufen vorsichtig hinab. Am anderen Ende der Treppe glaubst du, einen matten Lichtschein zu erkennen. Schließlich gelangst

du in einen kleinen Vorraum, der durch ein kunstvolles Gitter von einem breiten Flur mit hohem Gewölbe getrennt ist. Du kannst versuchen, das Gitter aufzubrechen, um in den Flur zu gelangen. (97.) Oder du drehst um, gehst die Treppe wieder hinauf und öffnest die dritte Tür. Weiter bei **103**.

47.

Mit zwei großen Sätzen bist du bei der Leiter und willst dich hinaufziehen. Doch die Krabben sind schon Augenblicke später bei dir. Eine nach der anderen springt auf dich hinauf und macht sich an dir zu schaffen. Du schlägst wild um dich, aber die Biester sind in der Überzahl. Entkräftet fällst du Boden und wirst bewusstlos, bevor du mitbekommen kannst, was die Krabben mit dir anstellen.

Dein Auftrag endet an dieser Stelle.

48.

Du umkreist beide Säulen mehrmals und suchst sie nach versteckten Mechanismen ab. Die eiserne Halterung von einer der Fackeln sieht etwas eigenartig aus. Probehalter ziehst du sie wie einen Hebel nach unten. An derselben Wand, an der sich die Tür befindet, öffnet sich mit einem dumpfen Knirschen ein Geheimgang. Er knickt nach wenigen

Schritten nach links ab, und da der Gang nicht beleuchtet ist, nimmst du eine Fackel von der Wand und begibst dich hinein. Weiter bei **130**.

49.

An der Wand gegenüber von dir führt eine Tür aus dem Gang hinaus. Doch als du sie erreichst, musst du feststellen, dass sie verschlossen ist. Da die Tür aus massivem, dickem Hartholz besteht, ist es unmöglich, sie aufzutreten. Und was jetzt? Da du keine andere Möglichkeit hast, den Raum zu verlassen, beschließt du, dir die Bilder anzusehen. Weiter bei **111**.

50.

Für welchen Durchgang entscheidest du dich?

- Für den vorderen linken (Weiter bei **43**)?
- Für den vorderen rechten (**79**)?
- Für den hinteren linken, aus dem ein seltsames Rauschen dringt (**99**)?
- Oder willst du durch den hinteren rechten Durchgang gehen (**24**)?

51.

Du lässt dich auf den nahe gelegenen Steinquader fallen und überlegst, ob du links oder rechts herum um die Schlucht springen willst. Links von dir befindet sich in deiner Höhe ein drei Meter entfernter Steinblock. Der Block rechts von dir ist zwar vier Meter entfernt, dafür aber auch zwei Meter tiefer. Willst du nach links (123.) oder nach rechts springen (94.)?

52.

Nachdem du eine Weile durch den stockfinsternen Wald geirrt bist, erreichst du einen glasklaren Bach, in dem sich das fahle Mondlicht spiegelt. Du folgst der Strömung, bis vor dir eine alte, steinerne Brücke auftaucht. Da dir nichts anderes übrig bleibt, gehst du hinüber und folgst dem Pfad dahinter. Er verliert sich aber schon nach wenigen Biegungen und du marschierst ziellos weiter. Plötzlich raschelt es in einem Busch nicht weit weg von dir. Erschrocken bewegst du dich in die entgegengesetzte Richtung und verlierst plötzlich den Boden unter den Füßen! Schreiend stürzt du in die schwarze Tiefe einer nicht sonderlich gut getarnten Falle. Du musst von vorne anfangen.

53.

Das Rauschen wird immer lauter. Als du bemerkst, dass die Wände des Rohres triefend nass sind, bleibst du verwundert stehen. Du hörst, dass das Rauschen immer noch lauter wird, obwohl du dich gar nicht darauf zubewegst. Als du entsetzt feststellst, was das zu bedeuten hat, ist es schon zu spät: Ein mächtiger Wasserschwall donnert auf dich zu. Ehe du dich umdrehen kannst, haben dich die Wassermassen bereits mit voller Wucht erfasst und reißen dich kräftig mit.

Du hast deine Mission nicht erfüllt.

54.

Als du hinunter auf den acht Meter entfernten Steinboden blickst, zweifelst du an deinem Vorhaben. Dennoch springst du mit einem mulmigen Gefühl in die Tiefe. Wie ein Stein saust du abwärts. Ungewollt schlägst du Saltos in der Luft. Der Boden kommt rasend schnell auf dich zu. Mit einer unvorstellbaren Wucht knallst du mit der Schulter gegen den massiven Boden. Dein Körper schlägt auf dem harten Gestein auf.

Fang noch einmal von vorne an.

55.

Als die Plattform von unten auf dich zukommt, nimmst du Anlauf und wirfst dich hinauf. Schon befördert dich die Holzplattform nach oben. Du kannst einen kurzen Blick auf die Dächer des Schlosses werfen, bevor es wieder abwärts geht. Knapp über dem Boden springst du ab und begibst dich durch den Durchgang an der linken Seite. Weiter bei **80**.

56.

Rasch siehst du dich nach einem Gegenstand um, mit dem du gegen die Bestie kämpfen könntest. Du reißt einen Kerzenständer aus der Halterung und ziehst ihn der Kreatur mit voller Kraft über den hässlichen Kopf. Doch das Tier zeigt keine Reaktion. Stattdessen beugt es sich triumphierend über dich und zermalmt dich unter seinem tonnenschweren Körper.

Du hast versagt.

57.

Du brichst eine Fackelhalterung aus der Wand und gehst so nahe wie möglich an den Hebel heran. Er ist armlang, also sollte er nicht allzu schwer zu treffen

sein. Du holst weit aus und wirfst die Halterung auf den Hebel zu. Sie streift den Hebel gerade noch, doch das reicht aus, um ihn nach unten einrasten zu lassen. Die Metallplattform rattert nach unten und das Gitter vor dem Durchgang nach oben. Nun kannst du endlich weitergehen. Weiter bei **128**.

58.

Ohne länger nachzudenken stürzt du auf die rettende Tür zu. Brüllend hörst du den Braunbär hinter dir näherkommen. Im allerletzten Augenblick kannst du die Tür aufreißen, dich hindurchzwängen und sie gerade noch vor dem geöffneten Maul des Monstrums zuschlagen. Du siehst dich im riesigen Saal um, den du betreten hast. Es ist der letzte Saal am östlichen Ende des Schlosses. Und auf der runden Säule in der Mitte der Halle kannst du den Schatz erkennen! Willst du sofort die zehn Meter hohe Säule erklimmen (**139.**)? Oder suchst du erst nach Hilfsmitteln zum Klettern (**35.**)?

59.

Der Springbrunnen besteht aus poliertem, kunstvoll gehauenen Marmor. Die vier Wasserspeier sind besonders eindrucksvoll. Aus ihren Mäulern rinnt kristallklares Wasser. Nur aus einem nicht. Du stellst

dich auf den steinernen Rand des Springbrunnens und streckst deine Hand nach dem Maul des Wasserspeiers aus. In dem Moment, als du hineingreifst und das Maul hinunterziehst, öffnet sich ein Durchgang hinter dem Säulengang. Du gehst hin und betrittst einen Flur, der so breit wie der Säulengang ist und parallel dazu ausgerichtet ist. Willst du jetzt nach links (133.) oder nach rechts gehen (90.)?

60.

Du spürst, wie deine Muskeln schlaff werden und du immer tiefer einsinkst. Auf einmal fällt dir ein kleiner Schalter auf, der in der Wand neben dir versenkt ist. Du hebst schwerfällig deinen Arm und drückst ihn angestrengt gegen den Schalter. Im selben Moment beginnt es unter dir zu beben. Ehe du nachdenken kannst, was das zu bedeuten hat, wirst du kräftig vom Schleim aufwärts geschleudert. Du wirst aus dem Schacht katapultiert und krachst unsanft auf den harten Steinboden. Nachdem du dich aufgerafft hast, stürzt du zur Tür und schlägst sie vor dem Schleim zu, der noch immer kräftig aus dem Sofa strömt. Weiter bei 74.

61.

Das L aus Holz dreht sich um eine Vierteldrehung von dir weg. Nun hast du nicht mehr die Möglichkeit, hinzugelangen. Was willst du jetzt tun? Möchtest du dich nun doch lieber auf die Dornbüsche fallen lassen (82.)? Oder betätigst du den anderen Schalter zweimal (26.)?

62.

Du untersuchst die steinerne Drachenstatue, die zur Hälfte in der Wand eingelassen ist, gründlich. Aber du findest keine versteckten Schalter oder Ähnliches. Doch dann fällt dir auf, dass der Kopf des Drachen genau in die Richtung des vorderen, linken Durchgangs zeigt. Willst du dir jetzt noch die Rüstungen ansehen (34.)? Oder möchtest du ohne Umweg auf einen der Durchgänge zusteuern (50.)?

63.

Als du auf dem alten Balken landest, knirscht es unheilvoll unter dir. Anscheinend ist das morsche Holz schon in die Jahre gekommen. Du beschließt, vorsichtig zu sein, und musterst die beiden Querbalken vor dir. Willst du direkt auf den Balken

vor dir springen (17.)? Oder wagst du einen großen Sprung auf den dritten (98.)?

64.

Bald erreichst du die zweite Tür, die der ersten auf das Haar gleicht. Dahinter ist es jedoch still. Wenn du diese Tür öffnen möchtest, weiter bei 118. Ansonsten musst du weiter dem Gang folgen. Weiter bei 77.

65.

Du schiebst das Blatt der Schaufel in den schmalen Spalt zwischen dem Fensterrahmen und dem Scharnier. Dann steigst du mit deinem gesamten Gewicht auf den Stiel. Das Scharnier zersplittert und das Fenster fällt ins Gewächshaus. Es zerspringt klirrend auf dem Boden. Als du hinunterkletterst, stößt dir eine warme feuchte Wand entgegen. Du suchst den Stamm der Palme zwischen den anderen tropischen Gewächsen. Als du ihn findest, zweifelst du daran, ob du am glatten Stamm ohne Äste hinaufklettern könntest. Willst du es trotzdem versuchen (159.)? Oder kletterst du erst auf den Baum daneben (11.)?

66.

Der Hebel gibt sofort nach, als du ihn vorsichtig nach vorne bewegst. Im selben Moment klickt es unter dir und alle vier Holzbretter an den Wänden klappen nach unten und lassen Krabben frei, die die Größe von Riesenschildkröten haben! Dutzende dieser Viecher krabbeln hungrig auf dich zu. Was willst du tun? Ergreifst du die Flucht (38.)? Oder verteidigst du dich (142.)?

67.

Du betrittst eine enge Kammer, die bis zur Decke mit seltsam geformten Glasphiolen gefüllt ist. Um mehr Platz zu haben schließt du die Tür und siehst dir interessiert die Regale an. Dabei fallen dir zwei große, runde Gefäße auf, die umgestoßen wurden. Du siehst der dunkelblauen Flüssigkeit aufmerksam zu, wie sie sich mit der farblosen vermischt. Plötzlich wird dir unheimlich, als sich die beiden Säfte zu einem hellblauen, glitschigen Brei verwandeln, der rasend schnell immer größer wird. Du versuchst fieberhaft, mit deinen schweißnassen Händen die Tür aufzureißen, doch die Masse presst sie zu und hüllt dich bis oben ein. Du erstickst und verlierst die Herausforderung.

68.

Du erreichst das andere Ende des Saals und verlässt die Galerie über eine Treppe. Dann begibst du dich durch die doppelflügelige Tür in den nächsten Raum. Du betrittst eine Halle, die nur vier Schritte breit ist aber zehn Meter hoch und doppelt so lang. Auf dem langen, rubinroten Teppich kriechen vier riesige Krabben umher. Als sie dich entdecken, krabbeln sie rasant auf dich zu! Schnell, was willst du tun? Bekämpfst du die Ungetüme (114.)? Oder flüchtest du auf die Leiter an der nackten Wand (47.)?

69.

Du öffnest die kunstvolle Holztür, die knarrend aufschwingt und den Weg in einen breiten Innenhof freigibt. Die Sonne wärmt dir den Rücken. In der Mitte des Innenhofes steht ein riesiger, mit steinernen Wasserspeiern verzierter Springbrunnen. Um ihn herum wachsen viele verschiedene Pflanzen, die meisten davon sehen aus wie fleischfressende. Wenn du eine der Pflanzen näher ansehen möchtest, lies weiter bei 150. für die große mit Tentakeln oder bei 117. für die kleine mit gelben Stacheln. Du kannst dir auch den Springbrunnen ansehen (59.) oder einen großen Bogen um alles machen. (104.)

70.

Auf dem wuchtigen Schreibtisch, der so groß ist wie eines der Regale, sind Türme von Büchern gestapelt. Ein großes, uraltes liegt aufgeschlagen da. Neugierig wirfst du einen Blick hinein. Doch der Wälzer enthält nur seltsame, verschnörkelte Buchstaben und unheimliche Zeichnungen von Pilzen, Knochen, Insekten und Glasgefäßen, gefüllt mit brodelnden Flüssigkeiten. Da du dadurch nicht schlauer wirst, überlegst du, was du als nächstes tun möchtest. Wenn du dir den Kamin näher ansehen willst, weiter bei **135**. Interessiert dich der Raum nicht mehr, kannst du wieder in die Eingangshalle zurückkehren. Weiter bei **100**.

71.

Das dünne Rohr bietet kaum Halt. Immer wieder rutschen deine schmerzenden Finger von der glatten Oberfläche des Rohres ab. Schließlich gibst du auf und lässt dich zurück auf den Boden fallen. Du könntest jetzt noch auf die Statue klettern (**19.**) oder dir reicht es und du gehst zurück in den Flur, um die dritte Tür zu untersuchen. Weiter bei **77**.

72.

„Entschuldigung“, sagst du vorsichtig. Der Mann schreckt auf und sieht dich erstaunt an.

„Oh, Verzeihung, ich habe dich gar nicht bemerkt“, stottert er. Nervös kratzt er sich am Kopf und zeigt dann auf die Tür, durch die er gekommen ist.

„Geh da lieber nicht hinein“, sagt er, bevor er die wenigen Stufen, von denen du gekommen bist, hinaufsteigt. Was willst du jetzt tun? Willst du die Warnung des seltsamen Fremden ignorieren und die linke Tür öffnen (67.)? Oder siehst du dich im Raum nach einem anderen Ausgang um (31.)?

73.

Der Schleim vermischt sich mit dem Wasser zu einem dünnflüssigen, hellgrünen Etwas. Nach vielen Biegungen gelangst du zum Ende des Rohres. Es mündet in eine riesige unterirdische Halle, von allen Seiten tropft und rinnt hellgrüner Schleim aus unzähligen, verschieden großen Rohren. Der Schleim sammelt sich gut 30 Meter unter dir in einem tiefen, grünlich schimmernden Becken, das bis zu den Wänden reicht. Du trittst vorsichtig auf die groben, brüchigen Steine, die aus der Wand ragen, um zum nächsten Rohr zu klettern. Doch sie geben sofort nach und du stürzt schreiend in die

Tiefe. Ungebremst tauchst du in die hellgrüne Substanz ein und ertrinkst.

Du musst von vorne anfangen.

74.

Du betrittst einen achteckigen Raum, der mindestens drei Stockwerke hoch ist. Um den gesamten Raum herum ist eine Art bewegliche Hülse aus Stein. Sie hat nur eine Öffnung: Jene, durch die du gekommen bist. Die Hülse ist nicht ganz so hoch wie die Tür, deshalb kannst du noch drei weitere erkennen. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Pult mit zwei Hebeln, mit denen man anscheinend die Hülse steuern kann. Beide Hebel zeigen momentan nach vorne. Wie willst du sie jetzt ausrichten?

- Den linken nach vorne, den rechten nach hinten. **(86.)**
- Den rechten nach vorne, den linken nach hinten. **(36.)**
- Beide nach hinten. **(145.)**

75.

Du bemühst dich, nicht auf einen der Pilze zu treten und gelangst auf diese Weise bis in die Mitte des Innenhofes. Doch als deine Ferse den Schirm eines Pilzes streift, tritt plötzlich puffend eine violette

Gaswolke aus. Du stolperst vorwärts und löst weitere Giftwolken aus. Auf einmal beginnen sämtliche Pilze im Hof, violette Wolken auszustoßen, bis du von den Sporen umhüllt bist. Dein Atem ist glühend heiß. Du musst husten, spuckst aber nur Blut aus. Schon wird dir übel und schwindelig. Pilze zerplatzen unter dir als du auf dem Boden aufschlägst.

Die Herausforderung bleibt ungelöst.

76.

Es kostete dich viel Kraft, die brüchige Wand des Abgrundes hinaufzuklettern. Endlich kannst du dich über die Kante ziehen und findest dich in einem gewaltigen Saal wieder. Du blinzelst in das Sonnenlicht, das durch die hohen Glasfenster strahlt. Da die doppelflügelige Tür, die in den nächsten Saal führt, auf der anderen Seite des Abgrundes liegt, musst du nach Möglichkeiten suchen, um sie zu erreichen. Willst du die Treppe zur Galerie, die sich um den ganzen Raum erstreckt, hinaufgehen (89.)? Oder nimmst du den kürzesten Weg, indem du einfach über die Schlucht springst (120.)?

77.

Die dritte Tür ist etwas breiter als die vorige. Du hältst dein Ohr an den eiskalten Türbeschlag und glaubst, schmatzende, schleimige Laute zu hören. Willst du diese Tür öffnen? Wenn ja, weiter bei **103**. Wenn nicht, musst du dem Gang folgen. Er endet nach wenigen Schritten und an der linken Seite führt eine Treppe nach unten. Weiter bei **46**.

78.

Nach wenigen Schritten stößt du auf eine Tür. Du öffnest sie und gelangst in eine gigantische, bodenlose Halle, die von hohen Fenstern beleuchtet wird. Du befindest dich auf einem Sims, der an der hinteren Wand befestigt ist. 40 Meter vor dir ist ein zweiter, kleinerer Sims im linken, hinteren Eck. In der Mitte der Halle steht eine einsame, quadratische Säule. Drei Hängebrücken führen von ihr weg. Eine Brücke führt zum Sims im Eck, die anderen beiden führen zu dem Sims, auf dem du gerade stehst. Eine Brücke befindet sich links von dir, die andere rechts von dir. Willst du über die linke Brücke gehen, die schmal ist und eng aneinander liegende Holzbohlen hat (**22.**)? Oder gehst du über die rechte, breitere Brücke mit großen Abständen zwischen den Holzbrettern (**124.**)?

79.

Der Durchgang führt in einen zylinderförmigen Raum, an dessen Wand vor dir ein großer, steinerner Block eingelassen ist. Er sieht aus wie eine Art Schalter, den man leicht in die Wand hineinschieben könnte. Möchtest du den Schalter betätigen, um zu sehen, was passiert (95.)? Oder gehst du lieber wieder zurück in den Flur (50.)?

80.

Du gelangst in einen riesigen T-förmigen Innenhof. In deiner unmittelbaren Nähe befinden sich ein alter Brunnen, ein Ahornbaum und einige Beete an den Mauern. Eine niedrige Mauer teilt den Hof in zwei gleich große Hälften. Sie ist nur drei Meter hoch, aber du schaffst es nicht, hinüberzuklettern. Was willst du also tun? Möchtest du zum Brunnen gehen (45.)? Oder untersuchst du den Baum (13.)? Du kannst dir auch die Beete genauer ansehen. (132.)

81.

Die klapprige Hängebrücke knarrt bedrohlich, als du die ersten Schritte darauf setzt. Wachsam bewegst du dich Stück für Stück weiter. Nach vielen Metern gelangst du erleichtert auf den kleinen Sims im

linken vorderen Eck. Die Brücke war stabiler als du dachtest. Du öffnest die Tür an der Wand und betrittst einen mittelgroßen Raum, an dessen seitlichen Wänden einige Ritterrüstungen stehen. Als du den Blick durch das Zimmer schweifen lässt, erstarrst du: Ein ausgewachsener Braunbär ist gerade dabei, eine der Rüstungen zu zerlegen! Er hat dich noch nicht bemerkt. Willst du ihn trotzdem angreifen (152.)? Oder schleichst du zur Tür gegenüber von dir (30.)?

82.

Du lässt dich die wenigen Meter nach unten fallen. Doch als du in den Dornbüschen landest, schreist du auf, da sich unzählige Stacheln in deinen Körper bohren. Deine Haut glüht und prickelt überall. Die eingedrungenen Dornen fühlen sich an wie siedend heiße Nägel. Schon spürst du, wie aus deinen zahlreichen Wunden literweise Blut rinnt. Sterne zerplatzen vor deinen Augen und du verlierst das Bewusstsein.

Du hast die Herausforderung nicht vollendet.

83.

Die schwarze Tür gibt ächzend nach und legt den Blick auf einen düsteren Korridor frei. Deine

Schritte hallen unheimlich zwischen den grauen Wänden des Flurs wieder. An der rechten Wand sind in großen Abständen mehrere gleichaussehende Türen eingelassen. Hinter der ersten Tür vernimmst du ein leises, knurrendes Geräusch. Möchtest du diese Tür öffnen (Weiter bei **29.**)? Oder willst du lieber den finsternen Gang weitergehen (**64.**)?

84.

Blitzschnell schnappst du dir eine Fackel von der Wand und hältst sie den Salamandern entgegen. Doch das scheint sie nicht zu beeindrucken. Stattdessen kommen sie noch schneller näher! Eines der Ungetüme sperrt sein Maul auf und spuckt Feuer in deine Richtung. Ehe du fassen kannst, was passiert, umhüllen dich lodernd heiße Flammen und brennen dir Haut und Haare vom Leib.

Unternimm einen neuen Versuch.

85.

Hinter dem Gitter ist ein kleiner, unbeleuchteter Vorraum. Dahinter führt eine Treppe nach oben. Du versuchst, das Gitter aufzubrechen, aber es ist fest in der Wand verankert. Was nun? Du kannst stattdessen die Rüstungen (**34.**) oder die Steinstatue betrachten.

(62.) Oder du wendest dich einem der vier Durchgänge zu. Weiter bei **50**.

86.

Die Hülse dreht sich langsam um dich herum, bis sie vor einer Öffnung stehen bleibt. Doch der Durchgang ist zugemauert und du wendest dich wieder dem Pult mit den Hebeln zu. Was willst du jetzt tun?

- Den rechten Hebel nach vorne und den linken nach hinten (**36.**)?
- Oder beide nach hinten (**145.**)?

87.

Der Schalter verschwindet ohne Widerstand in der Steinwand. Du wartest eine Weile, doch es geschieht nichts. Also beschließt du, einen anderen Schalter zu betätigen. Für welchen entscheidest du dich?

- Für den Schalter mit dem Stern (**37.**)?
- Oder für den mit dem Schlüsselloch (**158.**)?

88.

Als sich die Plattform über deinen Kopf bewegt, springst du in die Tiefe. Du kannst deinen Sturz zwar abfedern, musst dann aber feststellen, dass an den

Wänden des Innenhofes kleine, kugelförmige Pflanzen mit gelben Stacheln wachsen! Sie sehen so aus wie die Pflanze im ersten Hof. Schon feuern die grünen Kugeln ihre Stacheln auf dich ab. Du weichst blitzartig zurück, landest aber genau unter der Holzplattform, die dich kurz darauf erdrückt. Deine Knochen brechen unter dem enormen Druck. Dein Auftrag wurde nicht erfüllt.

89.

Du steigst die stoffbezogenen Stufen zur Galerie hinauf und siehst dich um. An den Wänden unter den hohen Fenstern hängen gelbe und rote Wandteppiche, die verhindern, dass es in diesem Saal hallt. Die beiden Farben wechseln sich ständig ab, bis auf eine Ausnahme. Zwischen zwei roten Wandteppichen befindet sich statt zwei gelben Teppichen nur einer. Du bleibst vor dem vier Meter hohen Stoff stehen. Willst du der Sache auf den Grund gehen (101.)? Oder gehst du einfach weiter (68.)?

90.

Der Gang endet in einem kleinen Innenhof, in dem sich nur eine Statue in der Mitte befindet. Sie stellt einen Mann dar, der die Arme verschränkt hat. Links

von dir ist ein Durchgang, der durch zwei massive Holzbalken versperrt ist. Willst du versuchen, ihn irgendwie zu öffnen (23.)? Oder siehst du dir stattdessen die Statue an (127.)?

91.

Du musst dich mit deinem gesamten Körpergewicht gegen die Steintür pressen, um sie aufzubekommen. Als du endlich hindurchschlüpfen kannst, findest du dich auf der tiefer gelegenen Ebene der Halle wieder, in der du vorher warst. Nachdenklich blickst du zu dem Hebel über dem versperrten Durchgang hinauf. Möglicherweise kann er die Ketten, die von der Metallplattform hinunter in den Boden und dann wieder an der Wand des Durchganges hinaufführen, bewegen. Dann würde das Gitter, das den Durchgang blockiert, nach oben gezogen werden. Da die Steintür hinter dir wieder zugefallen ist, beschließt du, es zu versuchen. Weiter bei 57.

92.

Die Riesenschnecke reagiert überhaupt nicht auf deine Tritte. Plötzlich spürst du einen glühenden Schmerz im Unterschenkel. Du hast dir durch deine Tritte einen Giftstachel ins Bein gerammt! Schlagartig wird es dunkel um dich herum. Dein

Kopf schlägt auf dem harten Steinboden auf. Schon spürst du deine Gliedmaßen nicht mehr...

Du hast die Herausforderung nicht gemeistert.

93.

Du ziehst wahllos eines der Bücher aus einem Regal und blätterst darin herum. Die uralten Seiten zerbröseln fast zwischen deinen Fingern, und da du nicht mehr viel von der verblassten Schrift erkennen kannst, stellst du das Buch vorsichtig wieder zurück. Der Zustand der anderen Bücher ist auch nicht besser, daher verlierst du das Interesse an den geheimnisvollen Bücherregalen und begibst dich in die Mitte des Raumes. Wenn du dir den Schreibtisch genauer ansehen möchtest, weiter bei **70**. Du kannst dir auch den Kamin unter die Lupe nehmen. In diesem Fall geht es weiter bei **135**.

94.

Du springst auf den Steinquader zu und bekommst gerade noch die Kante zu fassen. Du ziehst dich hinauf und springst zum nächsten, bis du schließlich die andere Seite erreichst. An der Wand vor dir führt ein Durchgang in den nächsten Raum. Wenn du diesen Raum betreten willst, weiter bei **134**. Du

kannst auch durch das kleine Fenster an der linken Wand klettern. Weiter bei **21**.

95.

Der Schalter lässt sich ohne Widerstand in die Wand versenken. Einen Moment lang geschieht nichts. Doch dann hörst du, wie sich eine Metallfeder langsam spannt. Plötzlich verlierst du den Boden unter den Füßen, da sich eine Falltür unter dir geöffnet hat. Schreiend stürzt du in den bodenlosen Abgrund.

Deine Aufgabe bleibt ungelöst.

96.

Das Glashaus ist ungefähr so hoch wie zwei Stockwerke des Schlosses und besteht aus Glas und türkisen Metallbalken. Manche Pflanzen im Inneren reichen bis zur gläsernen Decke. Die einzige Tür, die hineinführt, ist jedoch verschlossen. Willst du stattdessen versuchen, durch ein Fenster zu klettern (**115.**)? Oder kletterst du auf das Dach (**33.**)? Du kannst dich auch im Hof nach Gegenständen umsehen, mit denen du die Tür aufbrechen kannst. (**146.**) Oder du verlässt jetzt lieber den Außenhof. Weiter bei **4**.

97.

Du nimmst Anlauf und wirfst dich mit voller Wucht gegen das Gitter, doch die Stäbe bewegen sich kein Stück. Sie sind fest in der Wand verankert. Frustriert steigst du die Stufen wieder zurück nach oben und gehst durch die dritte Tür. Weiter bei **103**.

98.

Du wirfst dich auf den Balken zu und bekommst ihn gerade noch zu fassen. Ächzend ziehst du dich hinauf und springst zum Sims vor dem Durchgang. Dieser führt sich auf einen weiteren Sims in einer riesigen Halle. Die Decke ist weiter von dir entfernt als der Boden, der sich immer noch acht Meter unter dir befindet. Über eine schmale Brücke gelangst du auf die flache Oberseite eines gewaltigen Steinquaders, der in der Mitte des Saals steht und ungefähr die Hälfte des Platzes einnimmt. Unten an der linken Wand ist eine Tür. Wie willst du dorthin gelangen? Möchtest du einfach hinunterspringen (**54.**)? Oder versuchst du vorsichtshalber, am Quader nach unten zu klettern (**153.**)? Du kannst dich auch genauer umsehen. (**27.**)

99.

Du steigst eine Wendeltreppe lange hinunter. Nach vielen Stufen versperrt dir ein altes, grün angelaufenes Messinggitter den Weg. Es ist kreisrund und führt in ein dreieckiges Abwasserrohr. Willst du das Gitter aufbrechen und dich in das übelriechende Rohr wagen (**148.**)? Oder gehst du zurück und suchst dir lieber einen anderen Durchgang aus (**50.**)?

100.

Du gehst wieder zurück in die Eingangshalle und siehst dich um. Durch welche der vier Türen willst du gehen:

- Durch die mit Schnitzwerken verzierte Tür, die in eine Halle führt? (Weiter bei **42.**)
- Durch die große, kunstvolle Tür, durch die du in den Garten gelangst (**69.**)?
- Hinunter in den Keller (**122.**)?
- Oder willst du die schwarze Tür auf der Galerie öffnen, um zum höchsten Turm zu gelangen? In diesem Fall lies weiter bei **83.**

101.

Das Muster des gelben Wandteppichs unterscheidet sich nicht von den anderen, dennoch passt er nicht dazu. Du schiebst den schweren Stoff beiseite und entdeckst eine Vertiefung hinter dem Wandteppich. In der Nische ist es stockfinster. Plötzlich hörst du ein heftiges Flügelschlagen im Dunkeln. Schon flattern Dutzende kleine Tiere auf dich zu! Du hast Fledermäuse aufgeweckt, die in der Finsternis geschlafen haben. Blitzschnell stürmst du zum anderen Ende der Halle und schlägst den Ungetümen die Tür vor der Nase zu. Doch in diesem Raum wartet schon die nächste Überraschung auf dich: Vier riesige Krabben, die hungrig auf dich zukommen! Im letzten Moment entdeckst du eine Leiter an der nackten Wand. Weiter bei **47**.

102.

Nach einem massiven Bogen über dir tauchen seitlich erneut zwei Durchgänge auf. Vom linken kannst du ein leises Rauschen vernehmen, hinter dem rechten Durchgang ist es still. Wenn du dem Rauschen folgen willst, lies weiter bei **99.**, für den rechten Durchgang geht es weiter bei **24**. Du kannst dich natürlich auch im Flur noch etwas umsehen. In diesem Fall geht es weiter bei **137**.

103.

Du öffnest die Tür und betrittst einen großen Raum, der doppelt so lang wie breit ist. Rechts von dir ist ein breiter Sims, der sich in der Höhe von einem Stockwerk über dir befindet. An den beiden langen Wänden sind jeweils zwei längliche Holzbretter, und bevor du noch überlegen kannst, wozu diese gut sind, entdeckst du plötzlich zwei riesige Schnecken, die auf dem Boden umherkriechen! Ihre Panzer sind orange und mit Stacheln besetzt. Sie hinterlassen eine feurige Schleimspur. Willst du die Panzer zerstören (92.), schnell zur Tür ganz links rennen (38.) oder möchtest du dich unbemerkt vorbeischleichen (129.)?

104.

Du umkreist den Innenhof, bis du zum Säulengang an der gegenüberliegenden Seite gelangst. Anschließend gehst du durch einen der Bogen und suchst an der Wand dahinter nach einer Tür. Aber du findest nur einen Durchgang, der mit zwei dicken Querbalken aus Holz versperrt ist. Und was jetzt? Willst du dir jetzt doch die große Pflanze mit den Tentakeln (150.) oder die kleine mit den gelben Stacheln ansehen (117.)? Oder möchtest du den Springbrunnen untersuchen? (Weiter bei 59.)

105.

Du gelangst zu den Glasgefäßen, die seltsame, violette Flüssigkeiten enthalten. Vorsichtig nimmst du ein Glas und riechst daran. Es riecht leicht süßlich, daher trinkst du einen Schluck davon. Einen Augenblick später verspürst du einen flammenden Schmerz im Hals. Du lässt den Trank fallen, er zerspringt zischend auf dem Boden. Du hast starke, ätzende Säure getrunken, die dich gerade von innen zersetzt! In deinem Brustkorb prickelt es schmerzhaft, deine Lungen und dein Magen sind lodernnd heiß. Du sackst zu Boden, während die Säure deine restlichen Organe zerfrisst.

Du bist gescheitert.

106.

Du zwängst dich vorsichtig an den riesigen Pflanzen, die größer als du selbst sind, vorbei. Die langen, schleimigen Tentakel sind nur knapp von dir entfernt. Du glaubst zu erkennen, dass sich die Pflanzen langsam mit ihren grünen Wurzeln auf dich zubewegen. Auf einmal schnappt dich ein kräftiger Tentakel von der Seite und umschlingt dich brutal. Die Pflanze reißt hungrig ihr gezähntes, übergroßes Maul in der Mitte auf und stopft dich erbarmungslos hinein.

Deine Aufgabe bleibt unvollendet.

107.

Du presst dich gegen die Wand und überlegst fieberhaft, was du tun sollst. Die Stufe unter dir senkt sich immer tiefer. Kalter Schweiß rinnt dir über dein glühend heißes Gesicht. Plötzlich hast du eine Idee. Unmittelbar neben dir ist ein kleines, rundes Fenster, doch es lässt sich nicht öffnen. Hastig schlägst du es ein, und quetscht dich im letzten Moment hinaus, während die Stufen unter dir wegklappen. Ein kühler Wind bläst dir ins Gesicht, und du beschließt, an der Außenwand des Turmes nach oben zu klettern. Weiter bei **41**.

108.

Du siehst dich neugierig auf der Galerie um. An der vorderen und hinteren Wand sind in deiner Höhe zwei runde, große Glasfenster eingebaut. An der linken Wand ist eine schwarze, dicke Holztür, zu deiner Rechten ist eine kleinere Tür, jedoch aus hellem Holz. Wenn du die dunkle Tür öffnen willst, lies weiter bei **83**. Wenn du stattdessen durch die helle Tür gehen möchtest, weiter bei **16**.

109.

Du lässt dich vom Sims nach unten fallen und verlierst dabei die Schnecken nicht aus den Augen. Doch sie haben dich entweder noch nicht bemerkt oder ignorieren dich einfach. Willst du trotzdem versuchen, ihre Panzer zu zerstören, weiter bei **92**. Du kannst auch schnell zur Tür am anderen Ende des Raumes rennen (**38.**) oder dich vorsichtig vorbeischieben. (**129.**)

110.

Du hebst einen faustgroßen Stein vom Boden auf und schleuderst ihn in die Mitte des Innenhofes. Er trifft einige Pilze, die sofort violette Gaswolken ausstoßen. Wie durch eine Kettenreaktion treten aus allen Pilzen in der Nähe plötzlich ebenfalls Giftwolken aus. Schon nach kurzer Zeit ist vom Hof nur mehr eine einzelne, riesengroße Wolke aus Gift zu erkennen. Als sie sich auf dich zubewegt, wirbelst du schlagartig herum und stürmst zurück in den Flur. Rechts von dir taucht der Durchgang auf, durch den du gekommen bist, doch du läufst in die andere Richtung. Weiter bei **90**.

111.

An der rechten Wand befindet sich nur ein einziges Bild, das eine Brücke zeigt. Alle anderen Kunstwerke zeigen verschiedenste Landschaften und befinden sich nicht so tief in der Wand wie jenes mit der Brücke. Neugierig betrachtest du das Gemälde. Es ist eine kleine, altmodische Steinbrücke, die über einen mit rot, gelb und orange verfärbten Blättern bedeckten Bach im Herbst führen. Als du den Rahmen berührst, klickt es leise und das Bild schwingt nach innen auf. Neugierig kletterst du durch die Öffnung und folgst dem schmucklosen Geheimgang dahinter. Weiter bei **78**.

112.

Während du das Rohr entlanggehst, wird das Rauschen immer leiser, bis es schließlich verklingt. Nach einigen Biegungen taucht links von dir ein kleines, rundes Gitter auf, durch das ein ekelhaft riechender, grüner Schleim tropft. Du spähist hinein und erkennst, dass das Rohr hinter dem Gitter nach wenigen Metern abknickt, da der halb durchsichtige Schleim schwach leuchtet. Willst du das Gitter abnehmen und hineinkriechen (**2.**)? Oder gehst du lieber weiter (**73.**)?

113.

Du nimmst dir eine der dunkelroten Phiolen und öffnest sie. Da sie geruchslos ist, versuchst du einen Schluck. Der Trank schmeckt nach Eisen und gibt dir ein Gefühl der Stärke. Als du den Rest des Inhalts hinuntergestürzt hast, fühlst du einen deutlichen Energieschub und du glaubst, mehr Kraft als je zuvor zu haben. Was jetzt? Willst du dir nun einen Kessel ansehen (40.)? Oder möchtest du eines der violetten Glasgefäße ausprobieren (105.)? Du kannst das Labor auch durch die Tür verlassen. Weiter bei 136.

114.

Bevor die Krabben dich erreichen können, läufst du ihnen entgegen und springst unerwartet auf ihre Panzer. Die dünnen Krusten zerspringen knirschend unter deinem Gewicht. Nachdem du die Viecher außer Gefecht gesetzt hast, erklimmst du die Leiter. In acht Metern Höhe stößt du auf Querbalken aus Holz, die die Wände unter der Decke stützen. Du kletterst auf den vordersten der vier Balken und blickst zum anderen Ende des Raumes. Dort befindet sich in deiner Höhe ein Durchgang an einem schmalen Sims. Da es sonst keine Ausgänge gibt, musst du dich entscheiden, ob du nun zum Holzbalken unmittelbar vor dir springst (63.) oder ob

du ihn überspringst, um auf den zweiten Balken zu landen. (17.)

115.

Mehrere Blumenbeete befinden sich an allen Seiten des Gewächshauses. Du steigst auf eines der Beete, um ein gekipptes Fenster zu erreichen. Plötzlich spürst du einen stechenden Schmerz im Bein. Aus der lehmigen, klumpigen Erde des Beetes sind klauenartige Wurzeln hervorgesprossen und umschlingen dich schlagartig. Die enorme Kraft bricht dir gnadenlos die Unterschenkelknochen. Du sackst zu Boden und siehst noch ein riesiges, verdrecktes Maul aus der Erde schießen, bevor es dunkel um dich herum wird.

Du hast verloren und musst von vorne beginnen.

116.

So schnell du kannst stürmst du zur Tür an der linken Wand und lässt dabei die Bestie nicht aus den Augen. Das Monstrum kommt langsam mit seinen Krabbenbeinen auf dich zu. Es fängt bedrohlich an zu brüllen. Im letzten Moment erreichst du die rettende Tür, reißt sie auf und schlüpfst in den nächsten Raum. Weiter bei **118.**

117.

Du naherst dich einer der kugelformigen, grunen Pflanzen, aus denen gelbe Stacheln herausragen. Sie macht trotz ihrer geringen Groe einen gefahrlichen Eindruck. Dir kommt es so vor, als wurde sie sich langsam aufblahen. Plotzlich spurst du einen stechenden Schmerz im Bein: Die Pflanze hat ihre Stacheln auf dich abgefeuert! Du kannst deinen Augen nicht trauen, als du siehst, wie schnell die Stacheln wieder nachwachsen, und gehst deshalb sicherheitshalber ein paar Schritte zuruck. Was willst du jetzt tun? Siehst du dir die groe Pflanze mit den Tentakeln an (150.)? Oder den Springbrunnen (59.)?

118.

Du betrittst einen hohen Raum, der zwei Stockwerke ausfullt. Die Tur zum nachsten Raum ist von einem kleinen Balkon umgeben. Eine schmale Treppe fuhrt zu ihm hinauf. Willst du versuchen, diese Treppe hinaufzusteigen (140.)? Oder suchst du nach einer anderen Moglichkeit, hinaufzugelangen (155.)? Du kannst naturlich wieder zuruck in den Flur gehen, um dir die nachste Tur anzusehen. Weiter bei 77.

119.

An der Wand unter der Metallplattform führen zwei dicke Eisenketten bis in den Boden hinunter. Dieselben Ketten reichen an der Wand, die sich zehn Meter vor dir befindet vom Boden bis zur Decke. In Bodenhöhe ist zwischen den Eisenketten ein türgroßes Gitter befestigt. Du vermutest, dass sich dahinter ein Durchgang befindet. Die Ketten sind unter dem Boden mit Sicherheit verbunden, aber wie könntest du sie in Bewegung setzen? Als Antwort entdeckst du einen Hebel an der Wand vor dir, genau zwischen den Ketten. Willst du versuchen, ihn irgendwie zu betätigen (57.)? Oder untersuchst du stattdessen die Wandteppiche (6.)?

120.

Du nimmst Anlauf und wirfst dich kräftig nach vorne. Deine Fingerspitzen streifen die rettende Kante der anderen Seite, doch du schaffst es nicht. Schreiend saust du ins bodenlose Nichts. Du hast die Herausforderung nicht bestanden.

121.

Knarrend hörst du das hölzerne L herumschwingen. Du gehst hinüber und gelangst zum Durchgang links

von dir, welcher sich vorhin gegenüber von dir befunden hatte. In der Sackgasse hinter dem Durchgang sind dieselben Schalter wie in der vorigen. Welchen willst du nun drücken?

- Erneut den Schalter mit dem Pfeil im Uhrzeigersinn (**26.**)?
- Oder den Schalter mit dem Pfeil gegen den Uhrzeigersinn (**61.**)?

122.

Du steigst die brüchigen, grob gehauenen Steinstufen hinunter. Die Treppe führt etwas nach rechts und mündet schließlich in einen breiten Flur mit hohem Gewölbe. Links und rechts von dir sind zwei Durchgänge. Wenn du wissen willst, wohin einer von ihnen führt, dann lies weiter bei **43.** für den linken und bei **79.** für den rechten. Du kannst auch im Flur nach etwas Brauchbarem suchen (**137.**) oder einfach weitergehen. Weiter bei **102.**

123.

Da du keinen Anlauf nehmen kannst, stützt du dich vom Steinblock ab und wirfst dich nach vorne. Deine Arme umklammern den Steinblock, doch im selben Moment bricht dieser krachend ab. Du stürzt

schreiend in den tiefen Abgrund, während du den Steinquader nicht loslässt.

Du hast die Herausforderung nicht gemeistert.

124.

Vorsichtig steigst du auf die erste, dicke Holzbohle. Sie ist aus robustem Hartholz und hält dich locker aus. Du springst auf das nächste Holzbrett, das fast einen Meter von der ersten entfernt ist. Auch dieses Holz ist wie das erste, also springst du unbeirrt weiter. Doch als du die Hälfte der Brücke erreichst, springst du versehentlich zu weit. Schon rutscht du ab und fällst durch die zwei Bretter hindurch. Schreiend stürzt du in den Bodenlosen Abgrund.

Starte deine Mission noch einmal von vorne.

125.

Deine Muskeln fühlen sich an wie Pudding, als du verzweifelt versuchst, dich aus der ekelhaften Substanz zu befreien. Du stützt dich an den Wänden ab, doch du rutscht immer wieder ab und versinkst stattdessen immer mehr im grünen Schleim. Du willst deine tauben Beine bewegen, doch vergebens. Deine Arme fallen schlaff hinunter, während du immer tiefer einsinkst. Anstatt nach Luft zu

schnappen, weicht dir alles aus den Lungen und du versinkst.

Du hast verloren.

126.

Vorsichtig kletterst du an den knorrigen Holzsprossen der Strickleiter ins Innere des Steinquaders. Immer wieder verdreht sich die Leiter und schwingt unkontrolliert umher. Schließlich erreichst du den Boden. In einer Innenwand des Quaders ist ein grobes Loch geschlagen worden, die Überreste liegen davor verstreut. Du zwängst dich durch die Öffnung und kommst in einer Nische zum Vorschein, in der eine umgeworfene Ritterrüstung liegt. Unbeschadet gelangst du zur Tür und öffnest sie. Dahinter ist ein kurzer Korridor, dessen Wände mit unzähligen, verschieden großen Bildern bedeckt sind. Sie zeigen Brücken, Portraits und Landschaften. Möchtest du dir die Gemälde genauer ansehen (111.)? Oder setzt du ohne Unterbrechung deinen Weg fort (49.)?

127.

An der Statue des Mannes fällt dir erst nichts Besonderes auf. Doch als du ihn umkreist, entdeckst du, dass er in der Hand eine Kerze hält. Du kletterst

auf den Sockel der Statue und ziehst sie ein Stück nach unten. Daraufhin hörst du, wie sich die Holzbalken in die Wand schieben und den Durchgang freimachen. Also gehst du durch die entstandene Öffnung und folgst einigen Stufen nach oben, bis du erneut in einen Innenhof gelangst. Diesmal befindest du dich ein Stockwerk über dem Boden und vor dir bewegt sich eine kreisrunde Holzplattform, die fast den ganzen Hof ausfüllt, auf und ab. Willst du auf den Boden springen (88.)? Oder wartest du, bis du auf die Plattform springen kannst (55.)?

128.

Der Durchgang führt seitlich in einen Korridor. Du folgst ihm nach rechts, bis er mit einer Tür endet. Nachdem du sie geöffnet hast, findest du dich in einem Raum wieder, der mit Möbelstücken, die mit großen, weißen Tüchern bedeckt sind, vollgeräumt ist. Plötzlich entdeckst du zwei riesige Salamander, die am Boden herumkriechen! Schon haben sie dich bemerkt und kommen langsam auf dich zu. Dir bleibt keine Flucht mehr. Schnell, was willst du tun? Verteidigst du dich mit einer Fackel (84.)? Oder wirfst du ein Tuch von einem Möbelstück über die Kreaturen (15.)?

129.

Vorsichtig setzt du einen Fuß vor den anderen und beobachtest dabei ständig die beiden Riesenschnecken. Doch sie nehmen keine Notiz von dir und kriechen ungestört weiter. Als du die Mitte des Raumes erreichst, fällt dir ein armlanger Hebel auf, der in den Steinboden eingelassen ist. Möchtest du ihn betätigen und sehen, was passiert (66.)? Oder gehst du ohne Umschweife weiter auf die Tür zu und betrittst den nächsten Raum (28.)?

130.

Der Gang ist nicht besonders schmal, trotzdem fühlst du dich eingengt. Außer deinen Schritten, die dumpf durch den Flur hallen, ist nichts zu hören. Der Schein der Fackel in deiner rußigen Hand beleuchtet ein paar blaue Wandteppiche. Jeder davon zeigt dasselbe Wappen. Plötzlich siehst du in deinem Augenwinkel etwas Großes, Weißes an dir vorbeihuschen. Blitzschnell drehst du dich um, doch die Erscheinung ist bereits hinter einem der Wandteppiche verschwunden. Willst du der Sache auf den Grund gehen und hinter dem Wandteppich nachsehen (154.)? Oder gehst du lieber schnell weiter (20.)?

131.

Du kletterst an den groben Steinen um den höchsten Turm herum. Der Wind fegt dir ständig ins Gesicht. Nachdem du um den halben Turm geklettert bist, versperrt dir ein riesiger Wasserspeier den Weg. Deine Füße pochen schon schmerzhaft. Willst du über den Wasserspeier herumklettern (5.)? Oder kletterst du jetzt doch lieber nach oben (41.)?

132.

In den Beeten an den Wänden des Innenhofs wachsen hellgelbe, spiralförmige Blumen mit dicken, dunkelgrünen Stängeln. Sie duften süßlich und haben wunderschöne, große Blütenblätter. Doch kaum hast du einen der Stängel berührt, schlingt er sich plötzlich um dein Handgelenk. Die Blume verschwindet von einem Moment auf den anderen in der weichen Erde und zerrt dich mit einer unvorstellbaren Kraft mit. Das letzte was du spürst, sind unzählige Blumen, die wie Blutegel an dir saugen, bevor dir schwarz vor Augen wird. Du hast deine Mission nicht vollendet.

133.

Der Korridor führt in einen Innenhof, in dem unzählige braune Pilze mit violetten Punkten wachsen. Sie stehen so dicht aneinander, dass du kaum mehr das Gras erkennen kannst. An der rechten Wand des Hofes ist ein Durchgang. Wie willst du dorthin gelangen? Möchtest du einfach durch die Pilze marschieren (75.)? Wirfst du probenhalber einen Stein hinein (110.)? Oder kletterst du an den Wänden des Innenhofes um die Pilze herum (32.)?

134.

Du betrittst einen kreisrunden Raum, der mindestens 50 Meter hoch ist. Eine breite Wendeltreppe führt nach ganz oben, wo sich zweifellos der Schatz befinden muss. Denn du befindest dich im Inneren des höchsten Turmes vom Schloss. Du beginnst, die Stufen emporzusteigen, während du die Plattform aus Metall, die ganz oben durch Eisenstangen gehalten wird, genau betrachtest. Plötzlich, als du genau in der Mitte des Turmes angekommen bist, beginnen die Stufen, sich ganz langsam nach unten zu klappen! Du musst jetzt schnell handeln. Willst du nach oben rennen (149.), nach unten (14.), oder suchst du nach einer anderen Lösung (107.)?

135.

Vor dem Kamin stehen einige gemütliche, gut gepolsterte Lehnstühle. Während du ins knisternde Feuer starrst, spricht plötzlich jemand hinter dir:

„Kann ich dir irgendwie helfen?“ Erschrocken wirbelst du herum. In einem der Stühle sitzt bereits ein alter, langbärtiger Mann und mustert dich aufmerksam. Du machst es dir auf einem der Ohrensessel bequem und berichtest dem Greis von deiner Schatzsuche.

„Können Sie mir verraten, wo ich diese vier Schätze finden kann?“ – „Du bist nicht der erste, der hier in meinem Schloss auf Schatzsuche ist. Ich erzähle dir gerne etwas darüber...“ Lies weiter bei **8**.

136.

Du betrittst eine geräumige Halle, die in ein bläuliches Licht gehüllt ist. Dieses kommt von den schmalen Fenstern, die sich nicht weit unterhalb der Decke befinden. Die großen Stellen unter den Fenstern sind abwechselnd mit blauen und grünen Wandteppichen bedeckt. Du gehst quer durch den Saal, bis du zu einem hüfthohen Geländer gelangst. Hinter dem Geländer ist eine Fläche, die sich ein Stockwerk tiefer befindet. Du gehst durch die Öffnung im Geländer und betrittst die überstehende

Metallplattform. Nachdem du einen Blick in die Tiefe geworfen hast, überlegst du, was du tun möchtest. Suchst du nach einer Möglichkeit, nach unten zu gelangen (119.)? Oder siehst du dir lieber die Wandteppiche an (6.)?

137.

An den Wänden des Flurs stehen einige Ritterrüstungen, die langsam vor sich hin rosten. Außerdem entdeckst du eine Statue aus Stein und ein verziertes Gitter am Ende des Ganges. Willst du dieses Gitter untersuchen, weiter bei 85. Du kannst dir auch die Rüstungen ansehen (34.) oder die Steinstatue. (62.) Interessiert dich das alles nicht, musst du dich einem der vier Durchgänge zuwenden. Weiter bei 50.

138.

Du folgst dem dunklen Gang, dessen grobe Wände immer feuchter und dreckiger werden. Schließlich kannst du wieder Tageslicht erkennen. Du gelangst zum Grund eines alten Brunnens, von dem nur mehr eine Pfütze übrig ist. Nachdem du die rostigen Eisensprossen an der Brunnenwand hinaufgeklettert bist, kommst du in einen riesigen T-förmigen Innenhof zum Vorschein, der durch eine niedrige

Mauer halbiert ist. Da sie zu hoch ist, um darüber zu klettern, musst du nach anderen Möglichkeiten suchen. Willst du zum Ahornbaum gehen (13.)? Oder untersuchst du eines der Beete an den Wänden (132.)?

139.

Du nimmst Anlauf und springst auf die Säule zu. In zwei Metern Höhe bekommst du sie zu fassen. Doch als du dich hinaufziehen willst, rutscht du immer wieder ab. Die Säule ist viel zu glatt und um einiges zu dick. Frustriert lässt du dich wieder zu Boden fallen. Dir bleibt nichts anderes übrig als dich nach Hilfsmitteln umzusehen. Weiter bei **35**.

140.

Schon beim ersten Schritt knarrt die schmale Holzterrasse bedrohlich unter deinem Gewicht. Vorsichtig setzt du deinen anderen Fuß auf die zweite Stufe... und brichst krachend ein. Wütend ziehst du deinen Fuß aus dem zackigen Loch. Die Terrasse ist viel zu baufällig und bietet keine Chance, den Balkon zu erreichen. Es muss eine andere Möglichkeit geben. Weiter bei **155**.

141.

Nach ein paar Schritten tauchen vor dir Dutzende mit großen, weißen Tüchern bedeckte Möbelstücke auf, die dir den Weg versperren. Du schiebst einen Kasten beiseite und zwängst dich durch die entstandene Öffnung. In einem Raum, der mit Möbeln vollgeräumt ist, welche ebenfalls bedeckt sind, kommst du wieder zum Vorschein. Plötzlich fällt dir auf, dass dich gerade zwei riesige Salamander, die hier umherkriechen, entdeckt haben! Schon kommen sie bedrohlich näher. Du siehst dich hastig nach einer Waffe um, da eine Flucht jetzt unmöglich ist. Weiter bei **84**.

142.

Du reißt den Hebel aus dem Boden und schlägst damit auf die Krabben ein. Sie sind zwar gepanzert, aber ein gezielter Schlag auf den ungeschützten Kopf lässt sie sofort zu Boden gehen. Endlich kannst du die letzte Krabbe erledigen. Du lässt erschöpft den Hebel fallen und machst einen Bogen um die Riesenschnecken, die anscheinend nichts mitbekommen haben. Du öffnest die schwere Holztür und erblickst ein gut gepolstertes Sofa, das auf einer niedrigen, kreisrunden Erhöhung aus Stein inmitten eines hohen, quadratischen Raumes steht.

Da du von deinen Schlägen auf die Krabben erschöpft bist, lässt du dich darauf fallen und ruhst dich aus. Weiter bei **12.**

143.

Während du die schwere Holzkiste angestrengt auf die Brücke zuschiebst, hast du das Gefühl, dass sie etwas mehr als du selbst wiegen könnte. Als du versuchst, sie zu öffnen, um einen Teil des Inhalts herauszunehmen, stellst du fest, dass sie verschlossen ist. Also trittst du gegen die Kiste und lässt sie schwungvoll auf die Hängebrücke gleiten. Doch die Brücke gibt sofort nach. Die Seile zerreißen schnalzend und die Holzbretter zerbersten splitternd unter dem Gewicht der Truhe. Ungläubig starrst du der Kiste nach, die mit der Brücke wie ein Stein ins Bodenlose saust und damit deinen einzigen Weg zum Schatz abscheidet.

Starte die Herausforderung wieder von vorne.

144.

Nach einer Weile taucht vor dir ein hohler Baumstumpf auf, in dem eine unheimliche, dunkle Höhle zu erkennen ist. Da der Weg genau davor endet, beschließt du, in diese enge, unterirdische Höhle hineinzukriechen. Die Wände sind mit

unzähligen Spinnweben überzogen. Nach einigen Metern kannst du kaum mehr etwas erkennen. Als die Spinnweben immer dichter werden, willst du sicherheitshalber umdrehen. Doch du hängst fest! Aus dem Dunkeln hörst du, wie sich eine riesige Spinne blutdurstig nähert. Ein stechender Schmerz durchfährt deinen Körper, während du gnadenlos bis auf den letzten Liter ausgesaugt wirst.

Dein Abenteuer endet hier.

145.

Die Hebel rasten klickend ein und die Hülse beginnt, sich zu bewegen. Nach einer halben Umdrehung bleibt sie stehen, genau vor einer Öffnung. Dahinter führt eine Treppe nach oben. Doch als du hinaufgehen willst, gibt eine Stufe unter dir nach und ein schweres Gitter fällt knallend vor dir herunter. Verärgert gehst du zurück zum Schalter. Und jetzt?

- Den linken Hebel nach vorne, den rechten nach hinten. **(86.)**
- Den rechten Hebel nach vorne, den linken nach hinten. **(36.)**

146.

Der Außenhof ist bis auf ein paar Gartenwerkzeuge an der Wand völlig leer. Du nimmst eine Schaufel

und versuchst, mit ihr die Tür zu öffnen. Doch die Scharniere geben kein bisschen nach. Frustriert überlegst du, was du nun machen willst. Da kommt dir eine Idee. Auf dem Dach könntest du mithilfe der Schaufel irgendwie ins Innere gelangen. Weiter bei **33.**

147.

Während du dich der Tür näherst, betrachtest du den riesigen Kronleuchter, der mehrere Tonnen wiegen muss. Er besteht aus vielen gelb leuchtenden Stangen, die wie lange Röhren von der Decke hängen. Plötzlich klickt es unter dir und der längliche Teppich, der nur einen Schritt vor dir liegt, gibt nach. Lautlos fällt er in einen bodenlosen Abgrund hinunter. Erschrocken starrst du in das endlose Loch. Und jetzt? Wenn du nun doch lieber zur Galerie hinaufgehen möchtest, weiter bei **89.** Du kannst auch versuchen, über den Abgrund zu springen (**120.**) oder hinunterklettern. (**7.**)

148.

Deine Schritte hallen schmatzend durch das Rohr. In gebückter Haltung näherst du dich dem seltsamen Rauschen, das du vorhin gehört hast. Nach einer Weile taucht eine T-Kreuzung vor dir auf. Wenn du

dem Rauschen weiterhin folgen willst, lies weiter bei **53.** für die rechte Seite. Du kannst dem Rohr auch nach links folgen. (**112.**)

149.

Du überspringst drei Stufen auf einmal und stürmst nach oben. Keuchend schleppst du dich die letzten zehn Meter aufwärts. Deine Gliedmaßen werden schwerer und deine Muskeln sind entkräftet. Völlig außer Atem lässt du dich erschöpft auf die sich senkenden Stufen fallen. Schon rutscht du hinunter, stürzt in die Tiefe und schlägst auf dem steinharten Boden auf.

Du bist kurz vor dem Ziel gescheitert.

150.

Die riesige Pflanze, von der vier lange Tentakeln mit kleinen Mäulern wegstehen, ist größer als du selbst. Das riesige, gezähnte Maul in der Mitte erscheint dir besonders unheimlich. Dir kommt es auch so vor, als würde sich die Pflanze mit ihren grünen Wurzeln langsam an dich heranschleichen. Plötzlich schnellt einer der Tentakel hervor und packt dich kräftig. Von dem schleimigen, grünen Etwas umschlungen wirst du gnadenlos in das klaffende Maul gezogen. Du hast versagt und die Aufgabe nicht geschafft.

151.

Die Statue erinnert dich an einen der Wasserspeier an den Außenfassaden des Schlosses. Du suchst sie nach versteckten Mechanismen oder Ähnlichem ab, findest aber nichts. Auf einmal fällt dir auf, dass der Kopf der Statue etwas schief ist. Er zeigt genau auf eine Stelle neben der Tür. Was willst du tun? Gehst du jetzt durch die Tür (67.)? Oder untersuchst du vorher noch die Säulen (48.)?

152.

Du greifst blitzschnell nach dem schweren Eisenhelm einer Ritterrüstung und wirfst ihn auf den Kopf des Bären. Doch das wilde Tier scheint davon nicht beeindruckt zu sein. Brüllend wendet es sich in deine Richtung, rennt in einem Höllentempo auf dich zu und wirft dich zu Boden. Das letzte, was du spürst, sind messerscharfe Kralen, die tief in deinen Brustkorb eindringen.

Dein zerfleischter Körper verendet kurz vor dem Ziel.

153.

Du hältst dich an der Kante des steinernen Quaders fest und suchst mit den Füßen nach Halt. Aber die

Wand des Quaders ist viel zu glatt. Es ist unmöglich, ohne Hilfsmittel hier hinunterzuklettern. Doch du bist sicher, dass es einen anderen Weg zur Tür gibt. Weiter bei **27**.

154.

Du wirfst den Wandteppich beiseite, bekommst aber nur die leere, kalte Steinwand zu sehen. Seltsam. Plötzlich vernimmst du hinter dir ein Geräusch, als würde Stoff zerreißen. Du wirbelst herum und siehst im Schein deiner Fackel gerade noch einen Wandteppich zu Boden fallen. Dahinter kommt für einen winzigen Augenblick eine grauenhafte, weiße Gestalt zum Vorschein, die kurz darauf in der Wand verschwindet. Du bist bis auf das Blut geschockt. Höchste Zeit, abzuhaue! Weiter bei **20**.

155.

Du lässt deinen Blick herumschweifen und suchst nach einer Stelle, an der du hinaufklettern kannst. Du könntest auf die Steinstatue unter dem Balkon klettern und dich dann über das Geländer ziehen. **(19.)** Oder du versuchst, an dem dünnen Rohr an der Wand hinaufzuklettern. **(71.)**

156.

Du gehst über das L, das genau in der Mitte nach links abknickt, und erreichst den linken Durchgang. Dieser führt in eine Sackgasse, an der Wand findest du zwei Schalter. Sie sind jeweils mit einem Pfeil beschriftet. Welchen Schalter möchtest du betätigen?

- Den Schalter mit dem Pfeil, der einen Kreis im Uhrzeigersinn formt (**121.**)?
- Oder den Schalter mit dem Pfeil, der einen Kreis gegen den Uhrzeigersinn bildet (**39.**)?

157.

Deine Finger umschließen den eisigen Türgriff und drücken ihn nach unten. Hinter der Tür ist eine Plattform aus Metall, und darauf ist der Schatz! Ausgezeichnet!!!

Du hast die 1. Herausforderung erfolgreich bestanden!

ENDE

158.

Als du den Schalter in der Wand versenkst, öffnet sich links von dir ein Durchgang. Du folgst dem Flur dahinter einige Biegungen und schon bist du beim Schatz! Fabelhaft!!!

Du hast die 2. Herausforderung erfolgreich bestanden!

ENDE

159.

Der Aufstieg auf die Palme kostet dich viel Kraft. Unter der tropisch heißen Temperatur musst du schwitzen. Endlich erreichst du die Baumkrone und den Schatz! Fantastisch!!!

Du hast die 3. Herausforderung erfolgreich bestanden!

ENDE

160.

Es ist sehr anstrengend für dich, am rauen Seil hinaufzuklettern. Du nährst dich immer mehr dem Schatz an der Oberseite der Säule. Mit letzter Kraft ziehst du dich über die Kante und erreichst endlich die lang ersehnte Schatztruhe! Gratulation!!!

Du hast die 4. Herausforderung erfolgreich abgeschlossen!

ENDE