

1000 | GEFAHREN
DU ENTSCHEIDEST SELBST!

1000 GEFAHREN IM GRUSELSCHLOSS



FABIAN LENK

Ravensburger

Das Wasser reicht dir bis über die Knie und ist furchtbar kalt. Außerdem steckt die Brühe voller Leben. Etwas knabbert an deinem Unterschenkel. Dann beißt dich etwas in den Knöchel.

Schnell weiter! Endlich hast du das Wasser durchquert. Du erreichst einen düsteren Raum mit einer niedrigen Decke, der von einer Fackel erleuchtet wird. Seltsame Schriftzeichen schmücken die Wände. Und mitten im Raum steht ein großer Sarkophag. Das muss der Sarg sein, von dem Jane gesprochen hat.

Du nimmst die Fackel und hältst sie über den Sarkophag. Ja, da ist eine Platte obendrauf! Ob du sie hochheben kannst?

Du versuchst es. Keuchend stemmst du die Deckelplatte nach oben. Und plötzlich wirst du von durchscheinenden Wesen umringt, die langsam Gestalt annehmen. Sie fallen sich in die Arme und lassen dich hochleben.

„Du bist unser Retter!“, rufen sie dir zu. „Vielen Dank!“

Da spürst du eine Hand auf der Schulter. Du wirbelst herum.

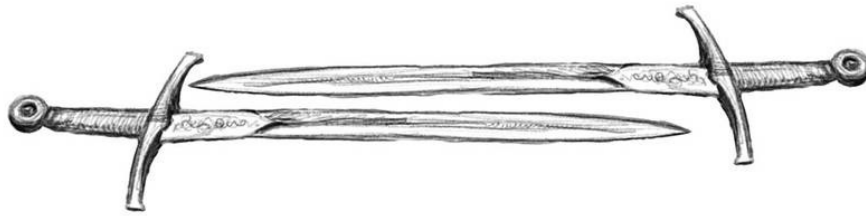
Eine Horrorfigur in Lumpen steht vor dir. Sandor! Er hat keinen Mund und seine Augen sind milchig.

Du nimmst all deinen Mut zusammen und hältst ihm die Fackel vor die Nase.

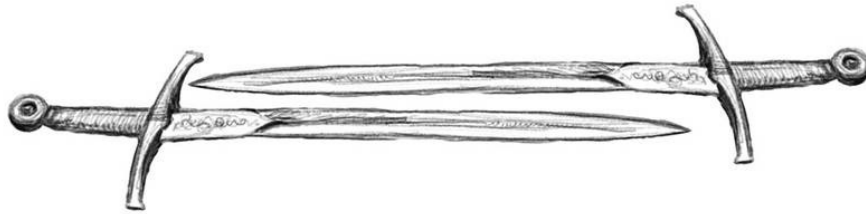
Prompt zuckt er zurück. Doch du packst ihn und drängst ihn in den großen Sarg. Zusammen mit den befreiten Wesen schiebst du den Deckel wieder an seinen Platz.

Dann läuft ihr gemeinsam zu Jane. Was für ein Wiedersehen! Und du? Du bist der große Held!

Ende



Wenn du zurück zur letzten Entscheidung willst, [klick hier](#)



Du schleichst an der alten Hütte vorbei. Wer immer dort haust, vertrauenswürdig ist er sicher nicht.

Inzwischen ist es nahezu vollkommen dunkel. Nur der bleiche Mond spendet etwas Licht, wenn er hinter den Wolken auftaucht. Aber das ist kein Trost.

Vor allem, weil du plötzlich ein unheimliches Heulen hörst.

Ein Wolf!, durchfährt es dich.

Du beginnst zu rennen, ziellos stolperst du durch die Nacht.

Aber das Heulen, das wird lauter, immer lauter!

Dein Atem jagt, deine Muskeln brennen, und du rennst und rennst.

Doch du bist zu langsam.

Etwas springt dich von hinten an und wirft dich zu Boden.

Das Letzte, was du siehst, ist eine Mischung aus Mensch und Wolf, die ihr furchterregendes Maul aufreißt.



Ende



Wenn du zurück zur letzten Entscheidung willst, [klick hier](#)



Zögernd steigst du aus. Die Bahn zuckelt ohne dich weiter. Eine Minute lang geschieht rein gar nichts. Dann öffnet sich die Tür zur Kabine. Eine schöne Frau gleitet heraus, sie schwebt auf dich zu, ohne dass ihre Füße den Boden berühren.

Ein Geist!, durchfährt es dich.

„Na, wie hat dir die Fahrt gefallen?“, fragt dich das Wesen.

„Öh, gut“, erwidert du.

„Prima“, sagt die schöne Frau. „Mein Name ist Sarena. Ich habe diese Bahn gebaut. Aber leider kommen nur wenige Fahrgäste. Kaum jemand verirrt sich in dieses Schloss. Außerdem wirke ich auf die meisten Menschen ein bisschen abschreckend. Bisher haben alle versucht zu fliehen und sind dabei ins Verderben gerannt – nur du nicht. Du scheinst mir etwas Besonderes zu sein.“

Du nickst stumm.

Sarena betrachtet dich nachdenklich. „Wir beide könnten diese Bahn zu einer Attraktion machen. Du würdest sie steuern, und ich würde mich im Hintergrund halten, um die Leute nicht zu vergraulen.“

Da brauchst du nicht lange überlegen – eine fantastische Idee!

Sarena und du werdet die besten Freunde. Und eure kombinierte Geister- und Achterbahn wird ein gewaltiger Erfolg!