

Dämmer Dämmer

Dämmer Dämmer ist ein Solo-Abenteuerbuch, das von den Schülern Felix Oostendorp und Oskar Hengelhaupt im Rahmen des *Pull-Out*-Programms an der Schule am Ried in Frankfurt am Main entwickelt und geschrieben wurde.

Im Verlauf des Projekts haben wir nicht nur die Geschichte selbst entworfen und aufgeschrieben, sondern auch ein passendes Spiel auf der Plattform *Scratch* programmiert. Dadurch wird das Buch zu einem interaktiven Erlebnis: Man kann es nicht nur lesen, sondern die Handlung anschließend auch spielerisch nachempfinden.

So verbindet *Dämmer Dämmer* kreatives Schreiben mit digitaler Gestaltung und lädt dazu ein, die Welt des Buches auf zwei verschiedene Arten zu entdecken – als *Leserin* und als *Spielerin*.

Es geht um zwei Freunde, von denen einer in ein altes Spiel einer Arkade gezogen wurde, woraufhin der andere ebenfalls hineingegangen ist, um seinen Freund zu retten. In dem Spiel warten spannende und knifflige Aufgaben auf sie, welche man als Spieler dieses Buches lösen muss.



Abschnitt 1

Es war ein gewöhnlicher Nachmittag in der alten Arkade. Der Regen prasselte gegen die Fensterscheiben, während du und dein Freund, Pablo, euch an euren Lieblings Automaten vergnügtet. Das Spiel, an dem ihr gerade spieltet, war alt und abgegriffen, aber die Herausforderung und die Nostalgie machten es zu einem der besten Erlebnisse der letzten Jahre. Es hieß „Dämmer Dämmer“ und war ein Adventure-Spiel aus einer längst vergessenen Ära.

Dein Freund hatte sich schon immer von den geheimen Ecken und versteckten Pfaden dieses Spiels faszinieren lassen, und heute schien er es wirklich ernst zu meinen. Schon nach den ersten Runden war er so vertieft in das Spiel, dass er nichts anderes mehr wahrnahm. Du beobachtest ihn, wie er mit jeder Entscheidung tiefer in das Spiel vordringt, als ob das alte, pixelige Abenteuer lebendig wird.

Doch dann – ein seltsames Ruckeln. Ein grelles, unerklärliches Licht. Der Bildschirm flackert auf, und du hörst ein markerschütterndes Geräusch. Der Raum scheint sich plötzlich zu verdunkeln, und bevor du reagieren kannst, verschwindet Pablo aus deinem Blickfeld – verschluckt von den flimmernden Bildern des Automaten.

Verwirrt und in Panik versuchst du, ihn zu rufen, doch es gibt keine Antwort. Nur das leise Summen des alten Spiels, das jetzt wie ein ständiges, gruseliges Echo in deinen Ohren hallt. Du stürmst zum Automaten und versuchst, die Tasten zu betätigen, aber es passiert nichts. Der Bildschirm ist schwarz, und der Automat bleibt stumm.

Du hast keine Ahnung, was gerade passiert ist, aber du weißt, dass du ihn retten musst. Pablo ist nicht mehr einfach nur ein Spieler – er ist ein Teil des Spiels geworden. Es gibt nur eine Möglichkeit, ihn zu erreichen, und du kannst keine Zeit verlieren: Du musst dich selbst in das Spiel wagen.

In einem verzweifelten Schritt wirfst du einen Blick auf das Gerät, das deinen Freund verschlungen hat. Deine Hände zittern, als du die wenigen verbliebenen Knöpfe drückst – und auf einmal, in einer Mischung aus kaltem Schweiß und ungläubigem Staunen, wirst du selbst hineingezogen. Der Bildschirm flimmert, und du beginnst, das Gefühl zu verlieren, wo der Raum endet und das Spiel beginnt.

Nun befindest du dich in einer Welt, die dir fremd ist – eine Welt aus grob gezeichneten Landschaften und pixeligen Monstern. Der Weg ist voller Rätsel und Gefahren, doch du weißt, dass der einzige Weg zu Pablo durch diese virtuelle Realität führt. Es gibt keinen Rückweg, keinen einfachen Ausgang – nur den ständigen Druck, die Rätsel zu lösen, die Fallen zu umgehen und deinem Freund zu helfen, der irgendwo in dieser Welt gefangen ist.

Du hast dich in ein Spiel verirrt – ein Spiel, das mehr ist als nur eine Maschine. Der Held, den du sein musst, wirst du nicht in einer Anleitung finden. Hier bist du auf dich allein gestellt. Und während du durch die dunklen Wälder, düsteren Dungeons und pixeligen

Landschaften dieses Spiels reist, bleibt dir nur eines klar: **Du wirst deinen Freund retten oder für immer in dieser Welt verloren sein.**

Langsam fängt dein Kopf an, sich zu klären. Ein leichter Schwindel erfasst dich, während du versuchst, dich zu orientieren. Der Himmel über dir flimmert in groben Pixeln, als würde er nicht ganz stabil sein.

Deine Haut kribbelt, als ob du aus einer anderen Welt herausgerissen und hierher transportiert wurdest. Der Boden unter dir fühlt sich ungewohnt fest an, fast zu perfekt geformt, wie ein Abbild der realen Welt in einer fremden Dimension.

Du siehst dich um. Die Landschaft um dich herum wirkt unwirklich, als ob sie einem alten Computerspiel entsprungen wäre. Klare, eckige Formen und satte, kontrastreiche Farben dominieren die Umgebung. Die Luft ist still, bis auf das gelegentliche Summen, das aus der Ferne dringt – ein leises Echo der digitalen Welt, in der du nun gefangen bist. Dein Herz schlägt schneller. Du erinnerst dich daran, warum du hier bist: Pablo. Er ist irgendwo in diesem Spiel gefangen, und du musst ihn finden.

Vor dir erstrecken sich drei mögliche Wege, jeder mit seiner eigenen, ungewissen Gefahr. Du weißt nicht, welcher Pfad dich zu Pablo führt, aber du hast keine Wahl – du musst dich entscheiden.

1. Der Pfad des Waldes

Zu deiner Linken siehst du einen dichten, dunklen Wald. Die Bäume sind hoch und bedrohlich, ihre pixeligen Schatten scheinen sich zu bewegen. Du hörst in der Ferne ein unheimliches Rascheln, als würde dich etwas beobachten. Wenn du diesen Weg wählst, musst du dich auf deine Sinne verlassen und den Gefahren ausweichen, die zwischen den Bäumen lauern. Vielleicht gibt es Hinweise oder Spuren, die dir helfen könnten, Pablo zu finden.

2. Die Ruinen der alten Stadt

Rechts von dir ragen verfallene Gemäuer in den Himmel. Die Stadt, einst von vielen bewohnt, scheint nur noch ein Schatten ihrer selbst zu sein. Zerbrochene Pixelsteine und zerstörte Häuser lassen darauf schließen, dass hier einst etwas Schreckliches passiert sein muss. Möglicherweise findest du dort nützliche Gegenstände oder einen NPC, der dir helfen kann. Doch Vorsicht: Wer weiß, welche Kreaturen oder Fallen in den dunklen Ecken der Ruinen lauern?

3. Der Pfad durch die Berge

Geradeaus führt ein steiler Pfad in die Berge. Der Wind pfeift eisig durch die Pixelspalten der Felsen, und die Luft wird dünner. Hier oben ist es ruhig, fast zu ruhig. Der Weg ist beschwerlich, aber vielleicht bietet die Höhe einen besseren Überblick über die Welt, in der du geraten bist. Doch ein falscher Schritt könnte verhängnisvoll sein, und Gerüchte besagen, dass in den Höhlen der Berge seltsame Kreaturen hausen.

Welchen Weg wirst du wählen?

- **Gehst du in den dunklen Wald, um herauszufinden, was sich zwischen den Schatten verbirgt?** Blättere zu Abschnitt 15.

- **Erforschst du die Ruinen der alten Stadt, auf der Suche nach Hinweisen oder Hilfe?** Blättere zu Abschnitt 4.
- **Wagst du den steilen Aufstieg in die Berge, um einen besseren Überblick zu bekommen?** Blättere zu Abschnitt 19.

Die Entscheidung liegt bei dir.

Abschnitt 2

Du zögerst einen Moment, dann legst du deine Hand auf den Ast der List. Die glatten, unnatürlich kühlen Linien fühlen sich beinahe lebendig an, als würden sie sich deinem Griff

entwinden wollen. Die silbrig leuchtenden Runen beginnen zu tanzen, schneller, wirbelnder, bis sie deine Wahrnehmung völlig umschließen. Das Kichern, das du zuvor vernommen hast, wird lauter – spöttisch, verspielt, wissend.

Ein Ruck geht durch deinen Körper. Die Welt kippt, dreht sich wie eine gläserne Kugel. Die Dunkelheit um dich herum dehnt sich aus, wird dichter – und dann schlagartig still. Kein Wald. Kein Wind. Kein Baum.

Stattdessen: das Knarren alter Dielen unter deinen Füßen. Der Geruch von Feuchtigkeit, von Verfall, von altem Wissen in vergessenen Winkeln. Du schlägst die Augen auf – oder hast du sie nie geschlossen? – und findest dich in einem Raum wieder, der nicht von dieser Welt zu sein scheint. Ein Ort voller Rätsel, gebaut aus der Logik des Unheimlichen. Ein Ort, der denken lässt, nicht kämpfen.

Lese weiter bei Abschnitt 21

Abschnitt 3

Der Pfad führt dich durch eine verlassene Ruine, in deren Mitte eine gewaltige Statue aus dunklem Stein steht. Sie hat die Gestalt eines Kriegers mit verschränkten Armen und einem erschreckenden Gesichtsausdruck. Über ihr türmen sich zerfallene Mauern, und der Himmel ist von dichten Wolken bedeckt. Ein unheimliches Raunen liegt in der Luft, als ob die Ruinen selbst dir flüsternd eine Warnung zukommen lassen.

Der Boden unter deinen Füßen ist uneben, und zwischen den brüchigen Steinen rankt sich zähes Unkraut. Die Atmosphäre ist bedrückend, und du spürst, dass hier seit langer Zeit niemand mehr gewesen ist. Als du dich der Statue näherst, scheint die Luft um dich herum stiller zu werden, beinahe geladen mit einer unsichtbaren Kraft. Plötzlich erwachen die steinernen Lippen der Statue zum Leben. Mit einer tiefen, hallenden Stimme spricht sie:

„Ich bin kein Leben, doch ich sterbe täglich. Ich bin kein Tod, doch mein Ende bringt Licht. Wer meinen Namen spricht, öffnet die Tür.“

Ein leiser Windhauch streicht durch die Ruinen, und für einen Moment hast du das Gefühl, beobachtet zu werden. Unter dir erbebt der Boden leicht, kaum spürbar, doch genug, um deine Nackenhaare aufzustellen. Die Luft scheint auf deine Antwort zu warten, als ob die Statue selbst über dein Schicksal entscheiden könnte.

- Wenn du „Nacht“ sagst, lies weiter bei Abschnitt 11.
- Wenn du „Schatten“ sagst, lies weiter bei Abschnitt 20.
- Wenn du „Kerze“ sagst, lies weiter bei Abschnitt 23.

Abschnitt 4

Du entscheidest dich für die Ruinen – ein Ort, der Geschichten in sich trägt, die längst zu Staub geworden sind. Vorsichtig bewegst du dich durch das zerfallene Tor, das einmal stolz

den Eingang zur Stadt markiert haben muss. Die Straßen bestehen aus gebrochenem Kopfsteinpflaster, pixelige Risse durchziehen die Mauern der alten Häuser, und ein gespenstischer Nebel hängt schwer in der Luft.

Überall liegen Trümmer, Überreste vergangener Zeiten. Doch etwas stimmt nicht – du fühlst dich beobachtet. Kein Laut, kein Wind, aber eine Präsenz. Und dann siehst du es.

Mitten auf dem ehemaligen Marktplatz erhebt sich ein Baum. Ein einziger Baum inmitten der Ruinen, dort, wo eigentlich kein Leben mehr sein sollte. Doch dieser Baum ist anders – uralt, gewaltig, von einer fremdartigen Kraft durchdrungen. Er ist nicht tot – er ist **wach**.

Du trittst näher.

Lese weiter bei Abschnitt 24

Abschnitt 5

Der alte Hafen liegt in düsteren Nebelschwaden, die wie kalte Finger über das Holz der morschen Stege kriechen. Der Geruch von Seetang, fauligem Wasser und altem Teer hängt schwer in der Luft. Möwen kreischen über dir, irgendwo klappert eine lose Ladeluke im Wind.

Du setzt vorsichtig einen Fuß auf den knarrenden Steg, der weit hinaus ins dunkle Wasser führt. Am Ende, zwischen vertäuten Wracks und leeren Fischkisten, steht ein Mann. Breit wie ein Fass, mit wettergegerbtem Gesicht, zerzaustem Bart und einer Augenklappe. An seinem Gürtel hängt ein Säbel, und sein Grinsen ist so schief wie sein Hut.

„Heh! Du willst auf die Insel, stimmt's?“ brummt er. „Zu deinem Freund? Der sitzt dort drüben in der Festung der Nebel. Aber niemand kommt da hin, ohne mich zu besiegen.“

Er zieht seinen Säbel. Doch anstatt sofort anzugreifen, macht er ein paar Schritte zur Seite, stellt sich in Kampfhaltung – und beginnt, Fragen zu brüllen.

„Ich kämpfe nicht nur mit Stahl, sondern mit Verstand! Wenn du meine Fragen richtig beantwortest, verschone ich dein Leben – und bring dich rüber. Doch versagst du... wirst du hier enden, als Fischfutter!“

Er geht zum Angriff über, und zwischen seinen Hieben schleudert er dir seine erste Frage entgegen:

„Frage 1: Auf wie viel Grad sollte ich in meiner Kajüte heizen?“

- Wenn du **18 Grad** antworten willst, lies weiter bei **Abschnitt 8**.
- Wenn du **22 Grad** antworten willst, lies weiter bei **Abschnitt 14**.
- Wenn du **14 Grad** antworten willst, lies weiter bei **Abschnitt 16**.

Abschnitt 6

Du spürst die Antwort tief in dir: **Der erste Baum – die Nacht.**

Dunkelheit, aber voller Sterne. Sie bringt das Strahlen der Augen, die träumen.

Zögernd, aber bestimmt legst du deine Hand auf die raue Rinde des ersten Baumes. Plötzlich beginnen die anderen Bäume zu verblassen. Der Kreis leuchtet auf – ein silbriger Glanz legt sich über den Boden. In der Mitte der Lichtung öffnet sich lautlos ein Spalt im Waldboden. Eine steinerne Treppe führt hinab, in eine verborgene Kammer tief unter dem Wald.

Mit pochendem Herzen steigst du hinab.

Lese weiter bei Abschnitt 17

Abschnitt 7

Du reißt den Blick von der eingravierten „50“ los – doch sie bleibt dir im Hinterkopf, wie eine fremde Stimme, die etwas sagen wollte, aber verschwieg.

Vorsichtig setzt du den Weg fort. Die letzten Schritte über die Brücke sind ein Tanz über morsches Holz und zitternde Seile. Als deine Füße festen Boden erreichen, atmest du tief auf.

Der Pfad steigt nun sanft an, weg vom Tosen des Flusses, hinein in stilleren Wald. Der Nebel begleitet dich, wird dichter mit jedem Schritt. Bald scheinen Geräusche zu verschwinden, die Welt wird leiser, gedämpfter – als hätte jemand den Atem der Zeit selbst angehalten.

Du gehst weiter, geleitet nur von einer Ahnung, einem Gefühl – und dann siehst du ihn.

Er erhebt sich aus dem Nebel wie ein uraltes Denkmal:

Der Baum der Entscheidungen.

Lese weiter bei Abschnitt 24

Abschnitt 8

Deine Antwort ist knapp, entschlossen: „18 Grad.“

Der Pirat grinst. „Nicht übel! Genau richtig. Zu warm, und das Holz fängt an zu gammeln.“ Er tritt einen Schritt zurück, nickt anerkennend – aber der Kampf ist noch nicht vorbei.

„Frage 2: Auf wie viel Grad sollte ich meine Messe heizen?“

- 21 Grad → **Abschnitt 22**
- 15 Grad → **Abschnitt 18**
- 25 Grad → **Abschnitt ?**

Abschnitt 9

Du berührst den Baum mit der Aufschrift „**Mut**“. Ein Spalt öffnet sich im Nebel, und ein neuer Pfad enthüllt sich vor dir – schmal, aber deutlich. Du folgst ihm, während die Luft schwerer wird und der Wald sich langsam zurückzieht.

Der Boden unter deinen Füßen wird fester, steiniger. Moose und Wurzeln weichen uralten Pflastersteinen. Bald erreichst du ein gewaltiges Steintor, halb überwuchert, doch noch immer imposant.

Du bist im Tempel.

Und er wartet schon auf dich:

Der Donnernde Wächter.

Die Prüfung hat begonnen – und diesmal gibt es kein Entkommen.

Lese weiter bei Abschnitt 17

Abschnitt 10

Als das Haus hinter dir ausatmet und die Geheimtür sich öffnet, trittst du hinaus – doch nicht ins Freie. Stattdessen findest du dich an der Schwelle zu einem dichten, gespenstischen Wald wieder, dessen Bäume wie erstarrte Kreaturen in den Nebel ragen. Ihre knorrigen Äste strecken sich wie Finger in den bleigrauen Himmel, und zwischen den Stämmen hängt ein Dunst, der schwer auf deinen Schultern lastet.

Du wagst dich tiefer hinein.

Jeder Schritt knackt auf dem moosigen Boden, und irgendwo in der Ferne ruft eine Eule – oder etwas, das sich wie eine Eule anhört.

Zwischen den Bäumen hängen alte Talismane aus Knochen und Haaren, vermutlich Hinterlassenschaften der Hexe, die einst hier hauste. Der Wald scheint dich zu beobachten. Kein Tier bewegt sich. Kein Wind regt sich. Nur das leise Flüstern – als würden Stimmen aus dem Nebel zu dir sprechen, ganz am Rand deines Verstandes.

Dann – ein Licht. Schwach. Bläulich.

Du folgst ihm, vorsichtig, mit jeder Faser deines Körpers auf der Hut. Nach einer Zeit, die sich wie Stunden anfühlt, lichtet sich der Wald. Du trittst aus dem Schatten der Bäume und stehst auf einem überwucherten Vorhof aus schwarzem Stein. Vor dir ragt ein mächtiges Tor empor, fast organisch in die Landschaft gewachsen, mit Runen bedeckt, die schwach im Halbdunkel leuchten.

Lese weiter bei Abschnitt 12

Abschnitt 11

Du sprichst das Wort „Nacht“ mit fester Stimme aus. Einen Moment lang scheint nichts zu geschehen, dann beginnt die Statue langsam zu zittern. Mit einem tiefen Knarren bewegen sich ihre Arme auseinander, als ob eine uralte Mechanik in Gang gesetzt wird. Staub rieselt von ihrem massiven Körper herab, und mit einem letzten, dumpfen Grollen öffnet sich ein verborgener Durchgang in der Tempelwand hinter ihr.

Lese weiter bei Abschnitt 38

Abschnitt 12

Der Wind trägt den Geruch von feuchtem Moos und uralter Zeit durch den zerfallenen Vorhof. Vor dir ragt ein massives Tor aus schwarzem Gestein empor, überzogen mit feinen Rissen und moosbedeckten Runen. In seine Mitte ist eine kleine, rechteckige Tafel eingelassen – aus Metall, schwarz angelaufen, doch deutlich erkennbar: ein Ziffernfeld mit 10 leuchtenden Tasten.

Ein glimmender Schriftzug oberhalb des Tastenfeldes beginnt zu leuchten, als du dich näherst:

„Nur wer den richtigen Schlüssel kennt, wird weitergelassen. Drei Wege führen in den Tod – nur einer in die Wahrheit.“

Du spürst, wie sich eine unsichtbare Präsenz regt – als würde das Tor selbst dein Zögern beobachten. Deine Finger schweben über dem Ziffernfeld. Du hast vier Versuche zur Auswahl:

- Wenn du den Code **0000** eingibst, **lies weiter bei Abschnitt 31.**
- Wenn du den Code **2222** eingibst, **lies weiter bei Abschnitt 33.**
- Wenn du den Code **4444** eingibst, **lies weiter bei Abschnitt 35.**
- Wenn du den Code **7777** eingibst, **lies weiter bei Abschnitt 37.**

Abschnitt 13

Als das Piratenschiff durch den Nebel auf die Insel zusteuert, zeichnen sich langsam die Umrisse einer wilden Küste ab: steile Felsen, dichte Wälder und auf einem Hügel die mächtige Silhouette der Festung.

Der Anker fällt mit lautem Krachen ins Wasser, und die Crew beginnt, das Deck festzumachen. Du spürst eine Aufregung, die über das raue Meer hinausreicht. Die Insel empfängt euch nicht nur mit rauem Wind und Nebelschwaden – hier wartet ein Fest.

Am Ufer versammeln sich bereits Menschen und Piraten, Trommeln schlagen, Fackeln flackern im Nebel, und Stimmen erheben sich zu Liedern voller Freiheit und Abenteuer. Es ist eine Feier des Überlebens, der Freundschaft und des kommenden Neuanfangs.

Der Pirat neben dir grinst breit. „Hier, mein Freund, findest du mehr als nur einen sicheren Hafen. Hier findest du Gemeinschaft.“ Gemeinsam schreitet ihr vom Schiff an Land, die Musik und das Lachen der Versammelten erfüllen die Luft.

Und dann, zwischen den Feiernden, erkennst du ihn – deinen Freund. Er hat dich erwartet, gezeichnet von der Zeit und den Prüfungen, doch lebendig. Eure Blicke treffen sich, und in diesem Augenblick spürst du, dass das Schlimmste vorbei ist. Die Feier wird zu eurem Neuanfang.

Herzlichen Glückwunsch! Du hast es geschafft.

Abschnitt 14

„22 Grad“, rufst du – überzeugt.

Der Pirat bleibt stehen, schaut dich an... und beginnt zu lachen. „22 Grad?! Was bin ich, ein verdammter Admiral in der Südsee?“

Er schleudert seinen Säbel in einem weiten Bogen nach vorn. Du versuchst noch auszuweichen, doch ein Tritt gegen dein Schienbein bringt dich aus dem Gleichgewicht – und du stürzt rücklings in das kalte, schwarze Wasser der Bucht. Die Kälte raubt dir den Atem, der Nebel verschlingt dich, und die letzte Stimme, die du hörst, ist das spöttische Lachen des Piraten.

Dein Abenteuer endet hier.

Abschnitt 15

Die Dunkelheit hat dich vollständig verschluckt, als du einen schmalen, kaum sichtbaren Pfad durch das Dickicht verfolgst. Jeder Schritt auf dem moosbedeckten Boden scheint die Stille zu stören. Keine Tiere, kein Wind – nur das leise Knacken unter deinen Füßen und dein eigener Atem begleiten dich. Die Nacht ist tief, und über dir wacht ein silberner, voller Mond.

Dann öffnet sich der Wald.

Wie durch Magie trittst du in eine kreisrunde Lichtung. Die Luft hier ist anders – schwer, voller uralter Bedeutung. Inmitten dieser Lichtung steht ein perfekter Kreis aus zwölf knorrigen Bäumen. Ihre Stämme sind gewunden, ihre Äste verdreht wie alte Finger, die sich in stummer Sprache zum Himmel recken. Moos bedeckt den Boden, das im bleichen Licht silbrig schimmert. Es liegt ein Geheimnis in der Luft – etwas Altes, etwas Prüfendes.

Als du den Kreis betrittst, beginnt es zu flüstern. Keine Stimmen, wie man sie kennt, sondern tiefe, raue, holzene Klänge, als würde die Rinde selbst sprechen.

Du drehst dich. Vier Bäume haben sich erhoben – in einer Weise, die nicht physisch ist, sondern spürbar. Jeder dieser Bäume richtet sich innerlich auf, seine Präsenz wird stärker, seine Stimme klarer.

Der erste Baum spricht:

„Ich lösche das Leuchten, doch bringe funkelnde Augen zum Strahlen.“

Der zweite Baum sagt:

„Ich stehe hoch, doch nicht für lang.
Mein Feuer brennt, mein Schatten bang.“

Der dritte Baum raunt:

„Zwischen Hell und Dunkel tanze ich in Gold und Rot.“

Der vierte Baum flüstert:

„Ich wecke das Land mit goldenem Schein,
doch bald schon holt mich der Mittag ein.“

- Wenn du **Baum 1** nimmst, gehe zu Abschnitt 6.
- Wenn du **Baum 2** nimmst, gehe zu Abschnitt 64.
- Wenn du **Baum 3** nimmst, gehe zu Abschnitt 65.
- Wenn du **Baum 4** nimmst, gehe zu Abschnitt 66.

Abschnitt 16

„14 Grad!“, rufst du, sicher im Ton.

Der Pirat runzelt die Stirn – dann hebt er eine Augenbraue und sagt nur: „Du willst in einem Eisschrank leben? Viel Spaß.“

Er schlägt zu – schnell, brutal und präzise. Du parierst noch einen Hieb, doch beim zweiten bist du zu langsam. Die Welt verschwimmt, der Nebel wird dichter, dann schwarz.

Hier endet dein Abenteuer.

Abschnitt 17

Schweiß perlt auf deiner Stirn, als du durch das gewaltige Steintor trittst. Dahinter erstreckt sich eine riesige Tempelhalle, die einst ein Ort der Verehrung gewesen sein muss. Doch die Zeit hat ihre Spuren hinterlassen: Risse durchziehen den Boden, Moos wächst in den Steinritzen, und in der Ferne hallt das Tropfen von Wasser. Fackeln an den Wänden brennen mit unnatürlichem, bläulichem Licht und werfen gespenstische Schatten auf die uralten Malereien.

Diese Wandbilder fesseln deinen Blick. Sie zeigen Szenen von Menschen, die vor einer riesigen Kreatur niederknien – einem Affen von unvorstellbarer Größe mit leuchtenden Augen. In anderen Abbildungen ist zu sehen, wie Eindringlinge von dieser Kreatur bestraft oder besiegt wurden.

Dann fällt dein Blick auf das Zentrum der Halle. Dort thront eine gewaltige Statue, ein steinerner Affe von fast zehn Metern Höhe. Seine massiven Arme ruhen auf den Knien, seine Miene ist streng, und in seinen Augenhöhlen glimmen zwei funkelnde Edelsteine – als würden sie dich beobachten.

Frage 1: Was bedeutet *Stoßlüften*?

- A) Mehrmals täglich alle Fenster für einige Minuten weit öffnen → Abschnitt 42
- B) Fenster den ganzen Tag gekippt lassen → Abschnitt 44
- C) Einmal täglich nachts lüften → Abschnitt 46

Abschnitt 18

„15 Grad“, antwortest du knapp.

Der Pirat blinzelt. „Du bist wohl einer von diesen kaltherzigen Steuerleuten, was?“

Er stürmt auf dich zu. Du willst reagieren, doch rutschst auf einer glitschigen Planke aus. Sein Knie trifft dich in den Magen – der Säbel bleibt zum Glück stecken, aber du rollst über die Kante des Stegs... direkt ins eiskalte Hafenbecken.

Als du auftauchst, ist der Steg leer.

Du hast versagt – dein Abenteuer ist vorbei.

Abschnitt 19

Der Pfad endet abrupt. Vor dir klafft eine gewaltige Schlucht, in deren Grund ein reißender Fluss tobt. Die Wassermassen donnern über dunkle Felsen, schäumen weiß auf und verschwinden in nebligen Gischtwolken. Der Lärm ist ohrenbetäubend, das Getöse des Wassers dringt bis in dein Innerstes – wild, ungezähmt, uralte.

Eine Brücke führt auf die andere Seite. Oder vielmehr: Was einmal eine Brücke gewesen sein mag. Morsche Holzbalken, grau und spröde, hängen zwischen zwei verrosteten Tragseilen. Manche Bretter fehlen ganz, andere sind mit Moos überwuchert oder sehen aus,

als würden sie beim kleinsten Schritt zerbrechen. Die Seile knarzen leise im Wind. Es gibt kein Geländer, keine Sicherung. Nur du, der Abgrund, und der schmale Pfad aus Holz über dem Tod.

Du schluckst trocken, doch du weißt: Umkehren ist keine Option. Du atmest tief durch, prüfst den ersten Balken mit dem Fuß. Er hält – wider Erwarten. Schritt für Schritt bewegst du dich vorwärts, langsam, bedächtig, das Gleichgewicht haltend. Unter dir rast der Fluss. Ein falscher Tritt, und du würdest fallen... weit, sehr weit.

Etwa auf halber Strecke bleibst du wie angewurzelt stehen. Nicht wegen der Brücke – sondern wegen dem, was du gerade gesehen hast.

In die gegenüberliegende Felswand, nur wenige Meter über der tobenden Flut, ist eine Zahl eingeritzt:

50

Die Ziffern sind grob, aber deutlich. Kein natürlicher Riss, kein Zufall. Jemand war hier – lange vor dir –, und hat diese Zahl mit Mühe in den Stein geschlagen.

Warum?

Eine Warnung?

Ein Hinweis?

Eine Markierung?

Gehe zu Abschnitt 7

Abschnitt 20

Kaum hast du das Wort ausgesprochen, als die Augen der Statue mit unheilvollem Licht aufglühen. Ein bedrohliches Grollen hallt durch die Ruinen, und mit erschreckender Geschwindigkeit bewegen sich ihre steinernen Arme. Bevor du ausweichen kannst, spürst du eine unsichtbare Kraft, die dich mit unbändiger Wucht zurück schleudert. Ein heftiger Schmerz durchfährt deinen Körper, und du spürst, wie deine Kräfte schwinden.

Das Abenteuer endet hier!

Abschnitt 21

Die knarrenden Dielen geben unter deinen Füßen nach, als du dich weiter in das düstere Hexenhaus wagst. Der modrige Geruch von Feuchtigkeit und altem Holz liegt in der Luft. Dicke Spinnweben hängen von der Decke, und an den Wänden siehst du dunkle, fleckige Stellen – Schimmel. Das Haus wirkt lebendig – als würde es atmen. Aber falsch. Schwer. Feucht.

Plötzlich fällt die Tür hinter dir ins Schloss.

Du bist gefangen.

In einer Ecke des Raumes findest du einen merkwürdigen Apparat: eine Art antikes Hygrometer, das in ein hölzernes Wandpaneel eingelassen ist. Eine magische Anzeige leuchtet bläulich: „**Luftfeuchtigkeit: 75 % – zu hoch**“. Daneben befinden sich drei drehbare Scheiben mit mystischen Symbolen und Wörtern in altertümlicher Schrift.

Darüber ist eine Notiz eingeritzt – offenbar von einem früheren Gefangenen oder der Hexe selbst:

*„Wer das Haus zu atmen lehrt,
wird bald nicht länger eingesperrt.
Drei Dinge brauchst du für den Hauch –
sonst hält das Haus dich fest wie Rauch.*

Dreh die Scheiben richtig ein,
sonst bleibst du ewig hier allein.
Ein Blick aufs Glas, das dir verrät,
wie hoch der Wassergeist hier steht.“ _

Du begreifst: Wenn du das **magische Hygrometer** auf einen Idealwert bringen kannst (unter 60 % Luftfeuchtigkeit), öffnet sich die Tür. Aber das geschieht nur, wenn du die **drei Regeln des richtigen Lüftens** kennst und anwendest.

Die drei Drehscheiben zeigen folgende Beschriftungen:

„**Wann soll gelüftet werden?**“

- A: Immer, wenn es warm draußen ist → **Abschnitt 28**
- B: Wenn draußen die Luft trockener ist als drinnen → **Abschnitt 26**
- C: Nur bei Regen → **Abschnitt 30**

Abschnitt 22

„21 Grad!“ rufst du, während du seinem nächsten Hieb ausweichst.

Er lacht auf. „Ja! In der Messe will man's gemütlich – aber nicht tropisch!“ Er setzt dir mit zwei schnellen Schlägen zu, du parierst, spürst das Gewicht seines Armes.

„**Frage 3: Und meine Kombüse – wie heiß soll's da sein?**“

- 19 Grad → **Abschnitt 32**
- 23 Grad → **Abschnitt 29**
- 15 Grad → **Abschnitt 36**

Abschnitt 23

Kaum hast du das Wort ausgesprochen, als die Augen der Statue mit unheilvollem Licht aufglühen. Ein bedrohliches Grollen hallt durch die Ruinen, und mit erschreckender Geschwindigkeit bewegen sich ihre steinernen Arme. Bevor du ausweichen kannst, spürst du eine unsichtbare Kraft, die dich mit unbändiger Wucht zurück schleudert. Ein heftiger Schmerz durchfährt deinen Körper, und du spürst, wie deine Kräfte schwinden.

Das Abenteuer endet hier!

Abschnitt 24

Der Wind flüstert durch die Schatten des Waldes, als du vor ihm stehst – einem Baum so uralte, dass er das Wissen vergessener Zeitalter zu bewahren scheint. Seine Rinde ist dunkel und knorrig, mit tiefen Furchen, die sich wie uralte Runen über sein gewaltiges Antlitz ziehen. Er ist nicht nur ein Baum – er ist eine Präsenz, ein Wächter über jene, die ihn wagen anzurühren.

Seine drei gewaltigen Äste strecken sich in den sternensäten Himmel, als ob sie selbst das Schicksal greifen könnten. Jeder von ihnen trägt eine Gravur, in leuchtenden Zeichen eingekerbt, die in der Dunkelheit pulsieren. Als du näher trittst, spürst du eine unsichtbare Kraft, die von ihnen ausgeht – eine Prüfung, eine Wahl, die dein weiteres Schicksal bestimmen wird.

-Der Erste Ast – Seine Rinde ist rissig, und die Gravur glimmt in einem tiefen Rot: „**Mut**“. Etwas an diesem Ast wirkt herausfordernd, als würde er dich zu einer schwierigen Herausforderung rufen. Ein ferner Donnerschlag grollt über dir, und du spürst, dass dieser Pfad nicht für Zögerliche bestimmt ist.

-Der Zweite Ast – Geschwungene, fast tanzende Runen leuchten in einem silbrigen Blau: „**List**“. Die Rinde ist glatt, fast unnatürlich, als ob dieser Ast sich wandeln könnte, wenn du ihn berührst. Ein leises Kichern, wie das Flüstern eines unsichtbaren Wesens, hallt um dich herum. Hier erwartet dich eine Prüfung des Verstandes.

-Der Dritte Ast – In sanftem Gold schimmert die Gravur „**Wahrheit**“. Der Ast scheint fester und stabiler als die anderen, als würde er die Ewigkeit selbst tragen. Doch je länger du ihn ansiehst, desto stärker spürst du eine seltsame Ehrfurcht – als ob dieser Pfad dich unausweichlich mit einer verborgenen Erkenntnis konfrontieren wird.

Der Baum scheint zu atmen, sein uraltes Holz ächzt leise, während die Gravuren in ihrer geheimnisvollen Kraft weiter leuchten. Der Nebel wird dichter, und die Luft vibriert vor Erwartung. Dies ist der Moment der Entscheidung.

- Wählst du den Ast des Mutes, um deine Stärke zu beweisen und dich einer gewaltigen Herausforderung zu stellen? **Abschnitt 9**

- Greifst du nach dem Ast der List, um mit deinem Verstand den verschlungenen Pfad der Rätsel und Täuschungen zu beschreiten? **Abschnitt 2**
- Oder berührst du den Ast der Wahrheit, wissend, dass nichts mehr sein wird, wie es war, wenn du das Wissen dahinter enthüllst? **Abschnitt**

Egal, welchen Pfad du wählst – der Baum wird dich prüfen. Und die Geschichte nimmt ihren Lauf.

Abschnitt 25

„25 Grad!“, rufst du.

Der Pirat reißt die Augen auf. „Was?! Willst du Suppe oder Sauna?!“

Mit einem brüllenden Lachen stürzt er sich auf dich. Du wehrst dich tapfer, doch er ist zu stark. Ein wuchtiger Hieb trifft dich an der Schulter, und du gehst zu Boden. Die Welt dreht sich, das Meer scheint dich zu verschlucken.

Hier endet deine Reise.

Abschnitt 26

„Wie lüftet man richtig?“

- A: Fenster kippen und abwarten → **Abschnitt 41**
- B: Stoßlüften – alle Fenster weit auf → **Abschnitt 43**
- C: Fenster schließen und hoffen → **Abschnitt 45**

Abschnitt 27

Du trittst rückwärts über die Schwelle des Tempels, und mit jedem Schritt verblasst das Leuchten hinter dir. Der Wind verstummt, als hätte das Orakel selbst den Atem angehalten. Noch einmal blickst du zurück – doch dort, wo eben noch der Altar war, liegt nun nur Stille und Schatten. Die Lichtung scheint dich entlassen zu haben.

Du gehst weiter.

Der Wald nimmt dich auf wie ein Fluss, der lautlos fließt. Der Pfad unter deinen Füßen ist schmal, fast überwachsen, und die Zweige der Bäume hängen schwer herab wie uralte

Arme. Nebel liegt zwischen den Stämmen und dämpft deine Schritte. Kein Laut dringt durch das Dickicht, nur das leise Flüstern der Blätter begleitet dich – oder sind es Stimmen?

Zeit vergeht. Vielleicht Stunden. Vielleicht mehr.

Moosige Steine, wurzel durchzogene Abgründe, das Plätschern eines unsichtbaren Bachs. Du gehst. Immer weiter.

Und dann – fast unmerklich – wird der Wald lichter. Die Bäume stehen weiter auseinander, das Laub wird dünner, das Licht grauer.

Schließlich trittst du hinaus auf einen alten Vorhof, halb überwachsen, von Farnen durchzogen und von der Zeit gezeichnet. Vor dir erhebt sich ein gewaltiges Tor – schwarz, aus einem einzigen Felsblock geschlagen, mit moosbedeckten Runen bedeckt. Risse durchziehen seine Fläche wie uralte Narben.

In seiner Mitte glimmt schwach ein metallisches Rechteck –

Ein Ziffernfeld. Zehn leuchtende Tasten.

Und darüber beginnt ein Schriftzug zu leuchten...

Lese weiter bei Abschnitt 12

Abschnitt 28

Das war leider die falsche Antwort, ruft die Hexe lachend.

Du bist gescheitert und konntest deinen Freund nicht retten!

Abschnitt 29

„23 Grad“, sagst du und wirkst dabei selbst nicht ganz überzeugt.

Der Pirat schüttelt langsam den Kopf. „Hast du mal versucht, bei 23 Grad Fisch zu lagern? Viel Spaß mit den Maden.“

Er greift an. Du bist zu langsam. Der Säbel schneidet durch die Luft – und dann durch deine Deckung. Ein dumpfer Schmerz, dann nur noch Nebel.

Du hast verloren – das Abenteuer ist vorbei.

Abschnitt 30

Das war leider die falsche Antwort, ruft die Hexe lachend.

Du bist gescheitert und konntest deinen Freund nicht retten!

Abschnitt 31

Kaum hast du die letzte Ziffer gedrückt, beginnt das Tor zu beben. Ein scharfer, ohrenbetäubender Ton zerreit die Stille. Pltzlich schnellen Stacheln aus der Wand hervor und durchbohren dich, noch ehe du reagieren kannst. Dein letzter Gedanke: *Das war der falsche Code.*

Deine Reise endet hier.

Abschnitt 32

„19 Grad“, sagst du ruhig – und weichst seinem Hieb nach links aus.

Der Pirat hlt inne, nickt. „Ja... hei genug, dass das Fett nicht erstarrt – aber nicht so warm, dass die Butter zerfliet, bevor's Frhstck gibt.“

Er tritt zurck, atmet schwer, hebt ein letztes Mal seinen Sbel.

„Letzte Frage, Landratte. Dann bist du frei... oder tot!“

„Frage 4: Auf wie viel Grad sollte ich meine Toilette heizen?“

→ 23 Grad → **Abschnitt 47**

→ 14 Grad → **Abschnitt 49**

→ 21 Grad → **Abschnitt 51**

Abschnitt 33

Ein kurzes Summen – dann Stille. Pltzlich wird der Boden unter deinen Fen hei, als wre glhende Kohle darunter entfacht worden. Du schreist auf, doch zu spt: Flammen brechen aus dem Boden hervor und verschlingen dich in Sekundenschnelle. Das Tor bleibt verschlossen.

Dein Schicksal ist besiegelt.

Abschnitt 34

Mit bebendem Boden fllt der Donnernde Wchter in sich zusammen. Staub wirbelt durch die Halle, whrend das letzte Licht in seinen Augen erlischt. Doch anstelle von Stille ertnt ein tiefes Grollen aus der hinteren Wand. Ein Spalt ffnet sich, verborgen hinter einer uralten Sule, und enthllt einen schmalen, in Dunkelheit gehllten Gang.

Du atmest tief durch. Die Luft ist frischer – als htte dein Sieg ber den Wchter den Tempel selbst befreit. Mit vorsichtigen Schritten betrittst du den Durchgang. Die blauen Fackeln an den Wnden begleiten dich, bis du einen offenen Vorhof erreichst.

Lese weiter bei Abschnitt 12

Abschnitt 35

Du drückst 4 – 4 – 4 – 4. Einen Moment lang geschieht nichts. Dann ertönt ein leises Klicken, gefolgt von einem tiefen Grollen. Das Tor beginnt sich zu öffnen, langsam, schwerfällig. Dahinter liegt ein dunkler Gang, durch den bläuliches Licht flackert. Du hast den richtigen Code gewählt.

Lies weiter bei Abschnitt 3.

Abschnitt 36

„15 Grad!“ sagst du, voller Überzeugung.

Der Pirat sieht dich an wie einen dummen Matrosenlehrling. „15?! Soll ich das Frühstück mit Eiszapfen würzen?“

Er dreht sich einmal im Kreis – und sein Säbel gleitet in einer blitzschnellen Bewegung über dein Schwertarm. Du schreist auf, sinkst auf die Knie – und bevor du etwas erwidern kannst, stößt er dich mit dem Fuß vom Steg.

Schwarz. Kalt. Ende.

Abschnitt 37

Kaum drückst du die letzte Sieben, wird das Licht auf dem Ziffernfeld schlagartig rot. Ein markerschütternder Schrei hallt aus dem Inneren des Tors, und mit einem Mal zerfällt die Erde unter dir. Du stürzt in eine bodenlose Tiefe, begleitet vom hämischen Echo fremder Stimmen.

Es gibt kein Zurück mehr.

Abschnitt 38

Ein kalter Luftzug schlägt dir entgegen, während du den dunklen Gang betrittst. Die Wände sind feucht, von Moos überwuchert, und in der Ferne hörst du das leise Echo von tropfendem Wasser. Du folgst dem Tunnel, der sich bald zu einer schmalen Wendeltreppe hinab senkt. Der Weg ist rutschig, das Licht kaum mehr als ein fahler Schimmer.

Schließlich erreichst du einen Ausgang – verborgen hinter einer halb eingestürzten Mauer, über die sich Efeu zieht. Vor dir liegt ein schmaler, vom Nebel umhüllter Pfad, der zur Küste hinab führt. Der salzige Geruch des Meeres liegt in der Luft, gemischt mit etwas, das nach Verfall riecht.

Der Nebel wird dichter, je näher du dem alten Hafen kommst...

Lese weiter bei Abschnitt 5

Abschnitt 39

Der Pirat steckt seinen Säbel weg und lacht laut, dass die Möwen kreischend auffliegen. „Du hast bestanden, Kämpfer. Du hast Verstand – und Rückgrat,“ sagt er grinsend. „Komm mit an Bord, ich bring dich zur Insel.“

Am Steg liegt ein massives Piratenschiff vertäut, seine schwarzen Segel hängen schlaff, die Bordwand ist von Salzwasser gezeichnet. Der Pirat winkt dir zu, und du kletterst die knarrende Gangway hinauf auf das Schiff. Der Geruch von altem Holz, salziger Seeluft und Rum schlägt dir entgegen.

Die Crew, rau und wettergegerbt, wirft dir neugierige Blicke zu, doch der Pirat signalisiert, dass du willkommen bist. Mit kräftigen Ruder Zügen lösen sich die Taue, und das Schiff gleitet langsam vom Hafen ab. Der Nebel verschluckt die Küste, während ihr hinaus aufs offene Meer stecht.

Die Gischt spritzt kalt gegen das Deck, und der Wind zerzt an den Segeln. Als du endlich eine ruhige Minute findest, Erinnerst du dich nochmal zurück, was du alles erlebt hast. Jedoch, auch was passiert wäre, hättest du dich anders entschieden.

Der Himmel bleibt düster, doch dein Herz schlägt schneller. Bald wirst du deinen Freund wiedersehen, der irgendwo auf der Insel in der Festung der Nebel wartet.

Lese weiter bei Abschnitt 13

Abschnitt 40 Nach einem langen Marsch durch das dichte Grün des Waldes lichtet sich plötzlich das Blätterdach. Vor dir öffnet sich eine moosüberwucherte Lichtung, still wie der Atem der Erde. In ihrer Mitte steht ein kleiner Tempel – alt, verfallen und umrankt von Efeu. Seine dorischen Säulen sind brüchig, aber noch stolz aufgerichtet. Zwischen ihnen flackert ein geheimnisvolles Licht.

Als du die Schwelle überschreitest, erfüllt ein leiser Windhauch den Raum, obwohl keine Öffnung sichtbar ist. Der Boden besteht aus glatt polierten Steinplatten, in deren Mitte ein kreisrunder Altar aus Marmor ruht. Darauf sitzt eine Erscheinung – kaum Mensch, kaum Geist. Die Luft flimmert um sie herum, und ihre Stimme hallt gleichzeitig leise und doch unüberhörbar in deinem Kopf:

„Willkommen, Suchender.

Du strebst nach Wissen und Wahrheit.

Bevor du weitergehst, beantworte meine Frage.

Nur wer im Schlaf zur Ruhe findet, kann den Pfad erkennen.“

Sie hebt eine durchscheinende Hand und spricht:

**„Welche Temperatur im Schlafzimmer fördert laut uraltem Wissen die
gesündeste Erholung des menschlichen Körpers?“**

Vier in den Stein geritzte Tafeln erscheinen vor dir, jede leuchtet schwach:

- A) 12 – 14 °C → Abschnitt 60
- B) 16 – 20 °C → Abschnitt 61
- C) 20 – 22 °C → Abschnitt 62
- D) 23 – 25 °C → Abschnitt 63

Abschnitt 41

Das war leider die falsche Antwort, ruft die Hexe lachend.

Du bist gescheitert und konntest deinen Freund nicht retten!

Abschnitt 42

Du sprichst laut: „Stoßlüften heißt, mehrmals am Tag alle Fenster weit zu öffnen, damit ein Luftaustausch stattfinden kann!“

Der Wächter brüllt – aber diesmal nicht vor Wut. Einer seiner Arme zittert und senkt sich langsam. In seiner Brust lodert nun ein pulsierendes Licht. Du hast ihn geschwächt.

Die Stimme fährt fort:

**„Ein Anfang... doch der Weg ist lang. Beweise dein Wissen weiter, oder
verliere dich in den Tiefen des Tempels.“**

Ein zweites, größeres Symbol erscheint vor dir – eine weitere Frage.

Frage 2: Was bringt Stoßlüften?

- A) Es vertreibt schlechte Gerüche → Abschnitt 48
- B) Es senkt die Heizkosten → Abschnitt 50
- C) Es verhindert Feuchtigkeit und Schimmel → Abschnitt 52

Abschnitt 43

„Wie lange im Winter?“

- A: 60 Minuten bei offenem Fenster → **Abschnitt 54**
- B: 5–10 Minuten stoßlüften → **Abschnitt 56**
- C: Gar nicht – im Winter lüftet man nie! → **Abschnitt 58**

Abschnitt 44

Ein Riss durchzieht den Boden unter dir. Der Wächter brüllt vor Zorn und schlägt zu – mit einer Wucht, die den Tempel erbeben lässt. Du schreist auf, doch es ist zu spät. Dunkelheit umgibt dich.

„Du hast versagt. Du bist der frischen Luft nicht würdig.“

Abschnitt 45

Das war leider die falsche Antwort, ruft die Hexe lachend.

Du bist gescheitert und konntest deinen Freund nicht retten!

Abschnitt 46

Ein Riss durchzieht den Boden unter dir. Der Wächter brüllt vor Zorn und schlägt zu – mit einer Wucht, die den Tempel erbeben lässt. Du schreist auf, doch es ist zu spät. Dunkelheit umgibt dich.

„Du hast versagt. Du bist der frischen Luft nicht würdig.“

Abschnitt 47

„23 Grad“, rufst du – und der Pirat erstarrt. Dann lacht er so laut, dass Möwen kreischend auffliegen.

„Genau! Weißt du, was schlimmer ist als eine kalte Planke? Eine kalte Klobrille!“

Er steckt den Säbel weg. „Du hast bestanden, Kämpfer. Du hast Verstand – und Rückgrat. Steig ins Boot, ich bring dich zur Insel.“

Ein kleines Ruderboot liegt vertäut am Steg. Der Pirat löst es, steigt ein und bedeutet dir mit einer Geste zu folgen.

→ Lies weiter bei **Abschnitt 39**, wenn du zur Insel übersetzt.

Abschnitt 48

Ein Riss durchzieht den Boden unter dir. Der Wächter brüllt vor Zorn und schlägt zu – mit einer Wucht, die den Tempel erbeben lässt. Du schreist auf, doch es ist zu spät. Dunkelheit umgibt dich.

„Du hast versagt. Du bist der frischen Luft nicht würdig.“

Abschnitt 49

„14 Grad“, rufst du.

Der Pirat reißt die Augen auf. „Vierzehn?! Bist du verrückt? So kalt, dass sich die Klinke vereist?!“

Er kommt mit einem Schrei auf dich zu – du kannst nicht mehr ausweichen. Sein Säbel trifft dich hart an der Seite. Du taumelst zurück, verlierst das Gleichgewicht – und stürzt von der Kante des Stegs in die Tiefe.

Das kalte Wasser nimmt dich mit.

Dein Abenteuer endet hier.

Abschnitt 50

Ein Riss durchzieht den Boden unter dir. Der Wächter brüllt vor Zorn und schlägt zu – mit einer Wucht, die den Tempel erbeben lässt. Du schreist auf, doch es ist zu spät. Dunkelheit umgibt dich.

„Du hast versagt. Du bist der frischen Luft nicht würdig.“

Abschnitt 51

„21 Grad“, antwortest du. Doch der Pirat schüttelt sofort den Kopf.

„Nicht übel – aber zu kühl für's stille Örtchen! Man braucht doch Komfort da unten!“

Du bemerkst zu spät, dass er bereits angerannt kommt. Der Hieb ist schnell – und endgültig. Du siehst noch die graue Wasserfläche unter dir, dann wirst du eins mit den Schatten der Bucht.

Ende des Abenteuers.

Abschnitt 52

„Stoßlüften verhindert Feuchtigkeit und Schimmel!“, rufst du.

Die Brustplatte des Wächters platzt auf – Dampf zischt aus seinem Inneren. Die Lichtkugel darin flackert. Er taumelt zurück, doch fällt nicht. Noch lebt er – noch stellt er dir eine letzte Prüfung.

„Der letzte Hauch entscheidet über dein Schicksal.“

Eine dritte und letzte Frage flackert in den Raum:

Frage 3: Wie lange sollte man im Winter Lüften

- A) 5 bis 10 Minuten → Abschnitt 59
- B) 30 Minuten → Abschnitt 57
- C) 1 Minute → Abschnitt 55

Abschnitt 53

Du legst deine Hand auf den goldenen Ast.

Er ist kühl und rau unter deinen Fingern, doch sogleich durchfährt dich ein warmer Puls – als hätte der Baum selbst deinen Entschluss gespürt. Ein Sog zieht dich hinein, lautlos und tief, und für einen Moment scheint sich die Welt zu drehen. Licht blitzt hinter deinen geschlossenen Lidern auf, Gedanken zerfließen zu Nebel, und dein Bewusstsein fällt... fällt... bis es in völliger Stille landet.

Als du die Augen öffnest, stehst du nicht mehr unter dem Baum.

Der Wald ist derselbe, und doch vollkommen verändert. Alles ist stiller – nicht leblos, sondern lauschend. Der Boden unter deinen Füßen ist weich und feucht, Moos dämpft jeden Schritt. Vor dir tut sich ein schmaler Pfad auf, von sanftem Leuchten gesäumt. Er führt dich tiefer hinein, vorbei an uralten Steinen und knorrigen Bäumen, bis sich das Dickicht plötzlich öffnet.

Die Lichtung liegt da wie ein vergessenes Herz inmitten des Waldes – ruhig, grün, von Zeit verschluckt.

Und dort beginnt das nächste Kapitel deines Weges:

Lese weiter bei Abschnitt 40

Abschnitt 54

Das war leider die falsche Antwort, ruft die Hexe lachend.

Du bist gescheitert und konntest deinen Freund nicht retten!

Abschnitt 55

Ein Riss durchzieht den Boden unter dir. Der Wächter brüllt vor Zorn und schlägt zu – mit einer Wucht, die den Tempel erbeben lässt. Du schreist auf, doch es ist zu spät. Dunkelheit umgibt dich.

„Du hast versagt. Du bist der frischen Luft nicht würdig.“

Abschnitt 56

Als du die drei Rädchen auf die korrekten Positionen drehst – „Wenn kühle trockene Luft weht“, „Mit weit geöffneten Fenstern“, „Nur wenige Minuten lang“ – beginnt die Wand zu beben.

Ein grünes Leuchten durchzieht die Ritzen der Bretter, und eine geheime Tür öffnet sich mit einem leisen Seufzen – als hätte das Haus endlich ausgeatmet.

Du trittst hindurch und kommst dem Ausgang ein Stück näher...

Lese weiter bei Abschnitt 10

Abschnitt 57

Ein Riss durchzieht den Boden unter dir. Der Wächter brüllt vor Zorn und schlägt zu – mit einer Wucht, die den Tempel erbeben lässt. Du schreist auf, doch es ist zu spät. Dunkelheit umgibt dich.

„Du hast versagt. Du bist der frischen Luft nicht würdig.“

Abschnitt 58

Das war leider die falsche Antwort, ruft die Hexe lachend.

Du bist gescheitert und konntest deinen Freund nicht retten!

Abschnitt 59

Du antwortest fest: „Fünf bis zehn Minuten reichen aus – sonst kühlt der Raum zu stark aus!“

Ein gellender Schrei durchfährt den Raum. Der Wächter fällt auf die Knie, sein Körper bricht auseinander. Die Edelsteine in seinen Augen zerplatzen wie Glas. Licht durchströmt den Tempel.

„Du hast das Wissen bewiesen. Du darfst weiterziehen.“

Eine verborgene Tür öffnet sich. Ein warmer Luftzug streift dein Gesicht. Du lebst – und hast den Kampf gegen den Donnernden Wächter gewonnen.

Gehe weiter zu Abschnitt 34

Abschnitt 60

Das Orakel verharrt einen Moment in Stille. Der Wind in der Lichtung lässt die alten Äste draußen ächzen, als würden sie ein fernes Urteil flüstern. Dann neigt die Gestalt langsam den Kopf und spricht mit ruhiger, distanzierter Stimme:

**„So sei es.
Die Wege der Ruhe sind nicht immer geradlinig –
und nicht jeder Schlaf ist ohne Traum.“**

Du hast versagt. Das Abenteuer endet hier!

Abschnitt 61

Ein sanfter Wind gleitet durch die offenen Säulen des Tempels und trägt den Duft von Lorbeer und frischer Erde mit sich. Das Orakel hebt langsam den Kopf. In seinen Augen spiegelt sich ein fernes Licht, als ob es einen Stern in der Dunkelheit erblickt hätte.

**„Deine Antwort ist im Gleichklang mit dem alten Wissen.
Du hast verstanden, dass wahre Erholung in der Kühle liegt,
wo Körper und Geist zur Ruhe finden.“**

Ein schwaches Leuchten breitet sich über dem steinernen Altar aus. Mit langsamer, ehrwürdiger Bewegung öffnet das Orakel die Hand. Darin liegt eine kleine Steintafel – glatt, eckig und mit einer merkwürdigen Gravur versehen: eine Rune, die an ein uraltes Spielsymbol erinnert – wie ein stilisierter Würfel, aber komplexer verschlungen.

**„Nimm dies. Ein Zeichen, das nur jenen gegeben wird,
die die Tür zur Stille kennen.“**

Lese weiter bei Abschnitt 27

Abschnitt 62

Das Orakel verharrt einen Moment in Stille. Der Wind in der Lichtung lässt die alten Äste draußen ächzen, als würden sie ein fernes Urteil flüstern. Dann neigt die Gestalt langsam den Kopf und spricht mit ruhiger, distanzierter Stimme:

„So sei es.

**Die Wege der Ruhe sind nicht immer geradlinig –
und nicht jeder Schlaf ist ohne Traum.“**

Du hast versagt. Das Abenteuer endet hier!

Abschnitt 63

Das Orakel verharrt einen Moment in Stille. Der Wind in der Lichtung lässt die alten Äste draußen ächzen, als würden sie ein fernes Urteil flüstern. Dann neigt die Gestalt langsam den Kopf und spricht mit ruhiger, distanzierter Stimme:

„So sei es.

**Die Wege der Ruhe sind nicht immer geradlinig –
und nicht jeder Schlaf ist ohne Traum.“**

Du hast versagt. Das Abenteuer endet hier!

Abschnitt 64

Du streckst deine Hand aus und berührst den Baum, von dem du glaubst, dass er die richtige Antwort birgt. Doch kaum hast du die raue Rinde berührt, durchzuckt ein kalter Schauer deinen Körper.

Plötzlich erstarrt alles. Der Wind hält den Atem an. Die silbrige Lichtung wird blass, das Flüstern der Bäume verstummt.

Ein tiefes, grollendes Knarren hallt durch den Kreis – als ob der Wald selbst deine Wahl missbilligt. Dann ein greller Lichtblitz.

Der Boden unter dir verschwindet.

In einem Moment der völligen Stille wirst du vom Kreis fortgerissen – nicht durch Raum, sondern durch Willen.

Das Abenteuer endet hier!

Abschnitt 65

Du streckst deine Hand aus und berührst den Baum, von dem du glaubst, dass er die richtige Antwort birgt. Doch kaum hast du die raue Rinde berührt, durchzuckt ein kalter Schauer deinen Körper.

Plötzlich erstarrt alles. Der Wind hält den Atem an. Die silbrige Lichtung wird blass, das Flüstern der Bäume verstummt.

Ein tiefes, grollendes Knarren hallt durch den Kreis – als ob der Wald selbst deine Wahl missbilligt. Dann ein greller Lichtblitz.

Der Boden unter dir verschwindet.

In einem Moment der völligen Stille wirst du vom Kreis fortgerissen – nicht durch Raum, sondern durch Willen.

Das Abenteuer endet hier!

Abschnitt 66

Du streckst deine Hand aus und berührst den Baum, von dem du glaubst, dass er die richtige Antwort birgt. Doch kaum hast du die raue Rinde berührt, durchzuckt ein kalter Schauer deinen Körper.

Plötzlich erstarrt alles. Der Wind hält den Atem an. Die silbrige Lichtung wird blass, das Flüstern der Bäume verstummt.

Ein tiefes, grollendes Knarren hallt durch den Kreis – als ob der Wald selbst deine Wahl missbilligt. Dann ein greller Lichtblitz.

Der Boden unter dir verschwindet.

In einem Moment der völligen Stille wirst du vom Kreis fortgerissen – nicht durch Raum, sondern durch Willen.

Das Abenteuer endet hier!