

**1000 | GEFAHREN**  
**DU ENTSCHEIDEST SELBST!**

# 1000 GEFAHREN IM GRUSELSCHLOSS



FABIAN LENK

Ravensburger

Als Ravensburger E-Book erschienen 2016

Die Print-Ausgabe erscheint in der Ravensburger Verlag GmbH

© 2009 Ravensburger Verlag GmbH

Umschlaggestaltung: Dirk Lieb unter Verwendung einer Illustration von  
Stefanie Kampmann

Innenillustration: Alexander Jung

Alle Rechte dieses E-Books vorbehalten durch Ravensburger Verlag GmbH,  
Postfach 2460, D-88194 Ravensburg.

**ISBN 978-3-473-47742-5**

[www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

# Warnung!

Lies dieses Buch nicht in einem Zug von vorne bis hinten durch. Es enthält verschiedene Abenteuer, die du im Gruselschloss erleben kannst. Von Zeit zu Zeit kannst du beim Lesen zwischen verschiedenen Möglichkeiten wählen. Wenn du dich für einen Weg entschieden hast, folge den Anweisungen, um herauszufinden, was als Nächstes passiert. Aber Vorsicht! Im Gruselschloss musst du auf alles gefasst sein: Werwölfe, Monster, gruselige Skelette und viele andere gespenstische Gestalten treiben ihr Unwesen. Und dann taucht auch noch ein blutrünstiger Scharfrichter auf, der es auf dich abgesehen hat

...

Denk nach, bevor du dich entscheidest. Wenn du einen Fehler machst, gibt es kein Zurück! Dein Überleben hängt von deinem schnellen und guten Urteilsvermögen ab. Viel Glück!

Mit einem mulmigen Gefühl klopfst du an die Tür von Mrs Clark. Sie ist die Direktorin des Internats, auf das du seit Jahren gehst. Mrs Clark ist verdammt streng und jedes Mal, wenn du bei ihr antanzen musstest, hat das für dich eine Menge Ärger bedeutet.

Doch diesmal weißt du überhaupt nicht, was du ausgefressen haben sollst.

„Herein!“, ertönt Mrs Clarks schrille Stimme.

Folgsam betrittst du ihr Reich.

„Setz dich und hör zu!“, sagt Mrs Clark und wedelt mit einem Stück Papier. „Das ist ein Testament. Das Testament deines Onkels William.“

Onkel William? Der hat sich doch nie um dich gekümmert! Seit dem Tod deiner Eltern vor zehn Jahren hat sich eigentlich nie jemand aus der Familie besonders für dich interessiert. Lediglich das Geld fürs Internat wurde immer pünktlich überwiesen.

„Dein Onkel William hat dir etwas vermacht“, sagt Mrs Clark ernst.

Deine Ohren werden groß. Du sollst etwas erben?

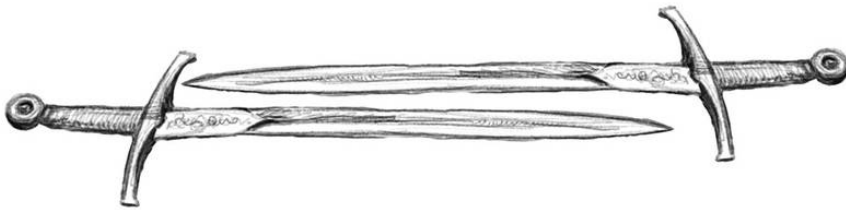
„Es ist ein Schloss, mein Junge“, sagt Mrs Clark.

Dir bleibt die Luft weg. Ein ganzes Schloss? Cool!

„Ich sehe, dass du überrascht bist“, sagt die Direktorin jetzt. „Aber freu dich nicht zu früh. Ich an deiner Stelle würde mir das Schloss erst einmal anschauen ...“



**Zum Weiterlesen, klick hier**



Etwas in Mrs Clarks Stimme lässt dich aufhorchen. „Warum? Stimmt etwas nicht mit dem Schloss?“, fragst du.

Die Direktorin lächelt kühl. „Nun, man hat schon einiges gehört über Schloss Blackmoon ...“

Unruhig rutschst du auf deinem Stuhl herum. „So, was denn?“

„Ach, sicher nur Gerüchte“, erwidert Mrs Clark und macht eine wegwerfende Handbewegung. „Und wie gesagt: Schau es dir erst einmal an.“

„Wo liegt das Schloss?“, willst du wissen.

„Nicht weit von hier in den Bergen, etwa drei Stunden mit dem Auto. Morgen um zehn Uhr will dich der Chauffeur abholen. Da gerade Wochenende ist, bekommst du von mir die Erlaubnis, das Schloss anzusehen. In drei Tagen erwarte ich dich wieder hier.“

Ein Chauffeur? Das wird ja immer besser!

Noch am selben Abend packst du deine Klamotten.

Pünktlich auf die Sekunde stehst du am nächsten Morgen vor dem Tor des Internats. Tatsächlich rollt ein Auto heran – aber es ist eine uralte Kiste, die schon fast auseinanderfällt.

Die Beifahrertür fliegt auf und ein ziemlich schräger Vogel mit einer Zigarre im Mundwinkel grinst dich an.

„Was ist? Willst du nicht zum Schloss?“





**Wenn du dich weigerst einzusteigen,  
klick hier**



**Wenn du einsteigst, klick hier**



***Wenn du zurück zur letzten Seite willst,  
klick hier***



Du rufst die Polizei, obwohl Jacomo entschieden dagegen ist. Dann schleichst du aus dem Schloss, um die Beamten zu empfangen. Jacomo verkrümelt sich aus naheliegenden Gründen.

Stauend lauschen die Polizisten deiner Geschichte.

„Na, das klingt ja alles etwas überdreht ...“, sagt einer der Kommissare. Dann gehen sie mit dir ins Schloss hinein.

Buster begrüßt sie freundlich.

Mist, er trägt keine Pistole mehr!, musst du erkennen.

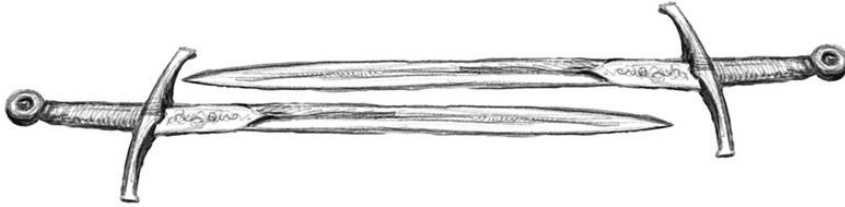
Die Beamten werfen dir einen kritischen Blick zu. Anschließend unterhalten sie sich mit Buster, Lady Chatterfield und Lord Duncan. Die drei sind höchst liebenswürdig und du kannst deine Anschuldigungen durch nichts beweisen.

Also verlassen die Polizisten das Schloss. Sie sind total wütend auf dich.

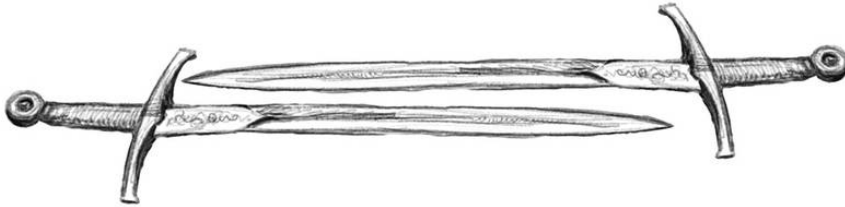
Und du bist jetzt ganz allein mit dem bösen Trio. Die drei überwältigen dich und sperren dich im Verlies ein – wo du bleiben wirst bis ans Ende deiner Tage. Auch Jacomo kann dir nicht helfen.

**Ende**





***Wenn du zurück zur letzten  
Entscheidung willst, klick hier***



Punkt 19 Uhr bist du in der großen Halle. An die fünfzig Menschen sind dort versammelt – und sie sind alle kostümiert. Du siehst Burgfräulein, Ritter, Piraten, Zauberer mit spitzen Hüten, Indianer, Cowboys und – ja wirklich – einen Scharfrichter mit einer langstieligen Axt. Musik spielt, Häppchen werden gereicht, Champagner perlt in feinen Gläsern. Dann hält Preston, der sich als Seeräuber verkleidet hat, eine Rede, in der er dich herzlich willkommen heißt.

Du fühlst dich geehrt und kommst dir in deinem Clownskostüm ein wenig dämlich vor.

Anschließend wirst du herumgereicht wie ein Wanderpokal. Alle wollen mit dir reden und dich kennenlernen.

Tja, und dann stehst du dem Scharfrichter gegenüber, der seine Axt geschultert hat. Sein Gesicht ist kalkweiß, der Mund merkwürdig rot.

Blutrot.

Seine Augen sind starr auf dich gerichtet.

„Na, mein kleiner Freund?“, fragt er heiser. „Wollen wir nicht mal kurz rausgehen? Es ist ganz schön stickig hier drinnen.“



alexander © 2008





**Wenn du im Saal bleibst, klick hier**



**Wenn du ihm folgst, klick hier**



***Wenn du zurück zur letzten  
Entscheidung willst, klick hier***



Du suchst einen stabilen Ast und hebelst die Grabplatte von der Kuhle weg.

„Danke!“, rufen Lady Chatterfield und Lord Duncan im Chor.

„Gern geschehen“, erwidert du gönnerhaft, „aber ihr habt mir wirklich einen großen Schreck eingejagt. Eure Masken sind täuschend echt.“

Lady Chatterfield lächelt böse. „Masken, welche Masken?“

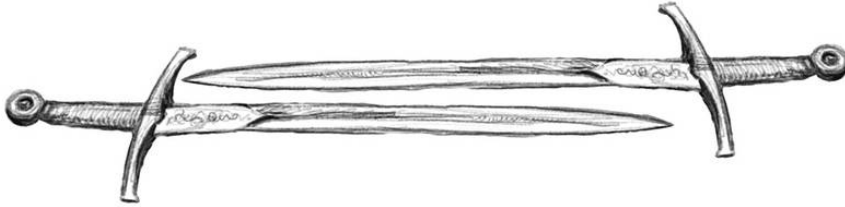
Du weichst einen Schritt zurück. „Na, die Dinger auf euren Gesichtern. Es war doch alles nur ein Scherz, habt ihr gesagt.“

„Ja, aber das war gelogen“, sagt Lord Duncan kalt. „Wir wollten nur aus dieser scheußlichen Situation herauskommen, in die du uns gebracht hast.“

Du versuchst zu fliehen, aber sie holen dich ein und fallen über dich her. In dieser unglückseligen Nacht wirst du einer von ihnen und bist von nun an verdammt, so wie Lady Chatterfield und Lord Duncan überall Angst und Schrecken zu verbreiten.



**Ende**



***Wenn du zurück zur letzten  
Entscheidung willst, klick hier***





Du wanderst los, erst immer die Straße entlang. Weit kann es nicht mehr sein, denkst du.

Nach einer halben Stunde siehst du ein bemoostes Schild, das auf einen Fußweg zum Schloss hinweist.

Gute Idee, du bist schließlich ein Naturfreund.

Zufrieden marschierst du durch den Wald.

Doch nach zwei Stunden kommen dir die ersten Zweifel, ob du noch auf dem richtigen Weg bist. Schon lange hast du kein Hinweisschild mehr gesehen. Andere Wegmarkierungen gibt es auch nicht.

Du bist allein in dem riesigen Wald.

Mist, denkst du, und willst zurück zur Straße. Aber dabei verläufst du dich hoffnungslos.

Langsam kriecht die Dunkelheit zwischen die Stämme. Die Nacht kommt über dich, während du durch den Wald irrst, hungrig und völlig verzweifelt. Der Vollmond steht bleich am Himmel.

Plötzlich taucht eine Hütte zwischen den düsteren Baumstämmen auf. Kein Licht fällt aus den Fenstern. Aber aus dem Schornstein dringt Rauch. Also muss doch jemand da sein.





**Wenn du weiter nach dem richtigen Weg suchst, klick hier**



**Wenn du an die Tür klopfst, klick hier**



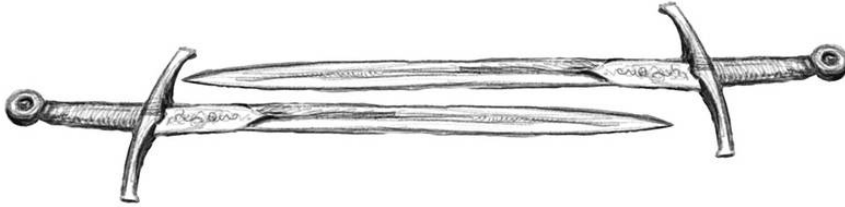
***Wenn du zurück zur letzten Entscheidung willst, klick hier***



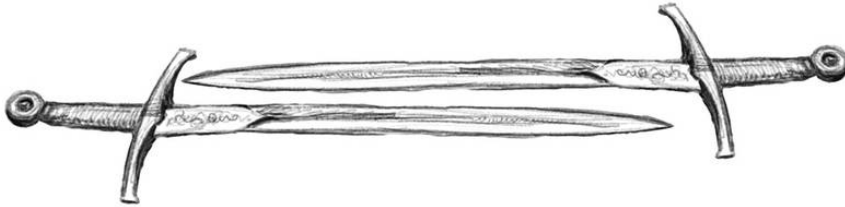
Du lässt dich fallen. Wird schon gut gehen, denkst du während des freien Falls.

Doch der Scharfrichter denkt gar nicht daran, dich aufzufangen. Ganz im Gegenteil: Er macht einen Schritt zurück und du weißt: Das ist das

**Ende**



***Wenn du zurück zur letzten  
Entscheidung willst, klick hier***



Das ist die Chance! Du flitzt zur nächstbesten Tür und reißt sie auf. Eine Wendeltreppe führt nach unten.

Hm, überlegst du. Aber lieber da runter, als hier bei diesem verrückten Buster und seinen Freunden zu bleiben. Also schließt du die Tür hinter dir und steigst die Stufen hinab. Eine schwache Funzel leuchtet die ausgetretenen Steinstufen notdürftig aus.

Dann stehst du in einem feuchten Gang mit einer gewölbten Decke. Wasser tropft und fette Spinnen huschen in dunkle Spalten.

Hübsch hier, denkst du. Aber vielleicht findest du einen anderen Ausgang und kannst dich verkrümmeln.

Langsam gehst du weiter den Gang entlang.

Plötzlich erlischt das Licht. Finsternis.

Etwas krabbelt über deine Schuhe. Panik keimt in dir auf. Was jetzt?





**Wenn du dem Gang folgst, klick hier**



**Wenn du zurück zur Treppe gehst, klick hier**



***Wenn du zurück zur letzten  
Entscheidung willst, klick hier***

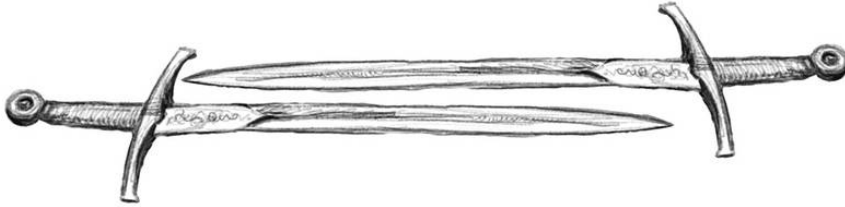


Du stürzt aus dem Schloss und rennst über die Zugbrücke. Da bricht sie unter dir zusammen. Du fällst in bodenlose Tiefen.

Bums! Du bist aus dem Bett gefallen. Schlaftrunken reibst du dir die Augen. Was war denn das?

Langsam kannst du wieder klar denken. Und dann musst du grinsen. Das hast du alles nur geträumt, das war nur ein Albtraum!

**Ende**



***Wenn du zurück zur letzten  
Entscheidung willst, klick hier***





Du trittst das Gaspedal bis zum Anschlag durch. Doch der verfluchte Lastwagen ist schneller. Wieder kracht er dir ins Heck. Dein Auto beginnt zu schlingern, kracht rechts gegen eine Felswand, wird auf die Straße zurückgeschleudert, dreht sich wie ein Kreisel um die eigene Achse und ... .. und plötzlich siehst du den Lastwagen frontal auf dich zurasen! In letzter Sekunde wirfst du dich aus dem Auto. Der Lastwagen knallt in deinen Wagen, die Fahrzeuge verkeilen sich ineinander und explodieren in einem Feuerball. Trümmer regnen und du hältst die Arme schützend über deinen Kopf.

Zum Glück bleibst du unversehrt. Erleichtert stellst du fest, dass das Skelett verschwunden ist.

Du rappelst dich auf und läufst zu Fuß weiter.

Plötzlich landet ein Rabe genau vor deinen Füßen.

„Ich heiße Munin“, krächzt er, „und kann dich begleiten, wenn du willst.“

Dir stehen die Haare zu Berge. Seit wann können Raben sprechen? Aber nach der Sache mit dem Skelett am Steuer wundert dich fast nichts mehr. Fast ...





**Wenn du lieber allein wanderst, klick hier**



**Wenn du dich von Munin begleiten lässt, klick hier**



***Wenn du zurück zur letzten Entscheidung willst, klick hier***



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.

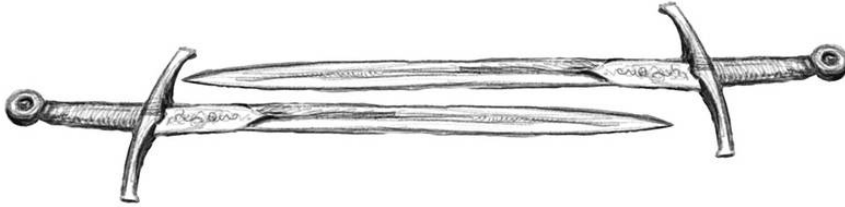
Eine Horrorfigur in Lumpen steht vor dir. Sandor! Er hat keinen Mund und seine Augen sind milchig.

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

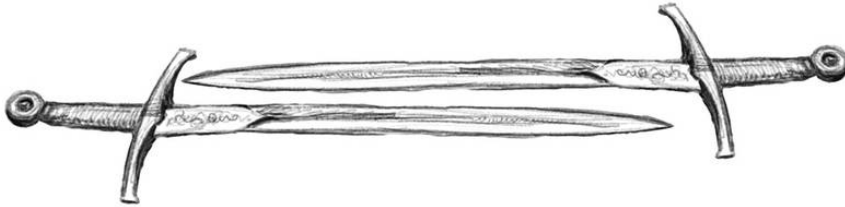
Prompt zuckt er zurück. Doch du packst ihn und drängst ihn in den großen Sarg. Zusammen mit den befreiten Wesen schiebst du den Deckel wieder an seinen Platz.

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.

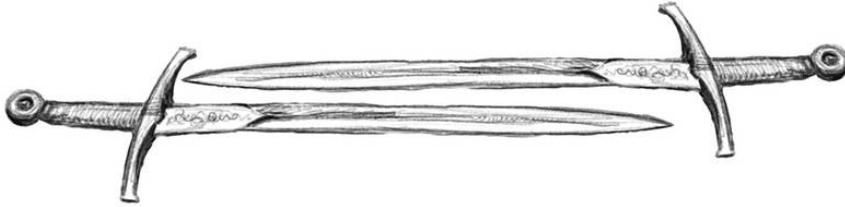
Doch du bist zu langsam.

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***

