

Jens Schumacher



# ESCAPE ROOM

FLUCHT AUS ...

DER DRACHENBURG

mit  
Seiten zum  
Aufschneiden



ars≡dition



# ACHTUNG

»*FLUCHT AUS ... der Drachenburg*« ist kein Buch, wie du es kennst.

- **Unterschied Nummer 1:** In dieser Geschichte spielt niemand anderes als DU die Hauptrolle.
- **Unterschied Nummer 2:** Es ist völlig unklar, wie die Geschichte ausgehen wird!

Neugierig geworden? Dann starte JETZT in dein Abenteuer!

## RÄTSELSEITEN

Um aus einer finsternen, von einem bösen Drachen und seiner Brut belagerten Burg zu entkommen, musst du ein paar einfache Regeln beachten. Du beginnst mit dem Lesen am Anfang des Buches, blätterst ganz normal Seite für Seite um ... aber nicht lange! Schon bald wirst du auf knifflige Rätsel stoßen. Jedes davon ist mit einem eigenen Symbol versehen, einem kleinen Motiv wie diesem:



Die eigentliche Rätselaufgabe verbirgt sich jeweils zwischen zwei zusammenhängenden Buchseiten. Diese musst du auseinanderschneiden und die Aufgabe dort lösen, sonst kannst du dein Abenteuer nicht fortsetzen. Die richtige Antwort verrät dir, auf welcher Seite des Buches du weiterrätseln musst.



**Wichtig:** Zusammenhängende Seiten darfst du nur öffnen, wenn dich dieses Symbol dazu auffordert:



Kannst du mal ein Rätsel nicht lösen, hast du zwei Möglichkeiten: Die erste besteht darin, ein rasches Gebet an Khuluga zu senden, die Göttin der Klugheit und Geheimnisse. Möchtest du ihre Hilfe in Anspruch nehmen, schlag das Buch **ganz vorne** auf und lies den Tipp, der dort hinter dem Symbol des betreffenden Rätsels abgedruckt ist. (Mach in diesem Fall ein Kreuz in das Kästchen hinter dem jeweiligen Tipp.) Mit etwas Glück kannst du die Nuss nun knacken.

Klappt es immer noch nicht, musst du wohl oder übel in den sauren Apfel beißen und das Buch **ganz hinten** aufschlagen. Dort steht hinter jedem Rätselsymbol die Lösung der betreffenden Aufgabe. (Nutzt du eine dieser Hilfestellungen, mach im Kästchen hinter der jeweiligen Lösung ein Kreuz.)

**Vorsicht:** Deine Flucht aus der Drachenburg kann nur gelingen, wenn du beweist, dass du über genügend Grips verfügst. Hast du dir am Ende der Geschichte zu oft helfen lassen oder gar einen Großteil der Rätsel nicht selbst gelöst, besteht die Gefahr, dass diese Geschichte unglücklich ausgeht. Also zeig, was in dir steckt!

Doch nun genug der Vorrede – blättere um und starte dein Abenteuer auf **Seite 6!**



## VORGESCHICHTE

»Hast du schon gehört?« Atemlos kommt dir Vaura über den Korridor des Schulgebäudes entgegen. »Das Amulett von Ylvan ist verschwunden!« Verwirrt starrst du sie an. Du bist noch neu an der ehrwürdigen Akademie von Salafanash, der angesehensten Zauberschule des ganzen Königreichs, deswegen verstehst nicht gleich, was das ältere Mädchen meint.

»Hä?«, sagst du.

Vaura holt mehrere Male tief Luft. »Das Museum! Wir Älteren haben euch doch in der Einführungswoche die Sammlung im Ostflügel gezeigt. Erinnerst du dich?« Du nickst. Während deiner kurzen Zeit in Salafanash sind so viele verwirrende Eindrücke auf dich eingestürzt, dass du noch gar nicht alles verarbeiten konntest. Selbst jetzt, fünf Monate später, kannst du manchmal kaum glauben, dass deine Bewerbung um einen Ausbildungsplatz zum Magiekundigen akzeptiert wurde.







»Das Museum der magischen Artefakte«, erinnerst du dich. »Die größte Sammlung zauberkräftiger Gegenstände in ganz Atalantra.«

Vaura nickt wild. »Und eins dieser berühmten Artefakte wurde letzte Nacht gemopst: das Amulett von Ylvan!«

»Gemopst?«, wiederholst du. »Bei der Führung hat man uns erzählt, die Ausstellungsstücke würden mittels eines fünfstufigen magischen Überwachungssystems geschützt.«

»So ist es auch. Nicht einmal die Kronjuwelen von König Malthael werden so gut bewacht wie die Schätze im Ostflügel.« Vaura zuckt mit den Schultern.

»Trotzdem musste Hausmeister Drokur heute Morgen feststellen, dass etwas fehlt. Die Schulleitung vermutet, bei dem Dieb müsse es sich um einen hochrangigen Magiekundigen handeln. Keine ausgelösten Alarmzauber, keine Spuren, nichts.«

Du runzelst die Stirn. »Was hat es mit dem Amulett auf sich?«

»Diesem Schmuckstück, benannt nach seinem Schöpfer, dem Erzmagier Ylvan aus Nokilis, wird nachgesagt, es sei wirksam gegen Täuschungen aller Art«, erklärt Vaura. »Es enthüllt die wahre Natur der Dinge, mögen sie noch so sehr durch Lüge oder Magie getarnt sein.«

»Aha. Aber wieso wurde ausgerechnet diese Kette geklaut?«, fragst du.

»Keine Ahnung.« Vaura setzt sich wieder in Bewegung. »Muss weiter!« Damit verschwindet sie über den Korridor.

In Gedanken versunken setzt auch du deinen Weg fort, um dir in der Bibliothek für deinen Aufsatz im Fach Kreaturenkunde noch ein paar hilfreiche Nachschlaggerwerke zu besorgen.



Beim Abendessen ist der Diebstahl des magischen Schmuckstücks Thema Nummer eins im Speisesaal der Schule. Niemand kann sich erklären, wie der Dieb es anstellen konnte, es zu entwenden, ohne Alarm auszulösen – und weshalb er ausgerechnet das Amulett von Ylvan gestohlen hat.

Besonders für die Schulleitung ist der Zwischenfall unangenehm. Schließlich hat niemand Geringeres als Malthael III. seinen Besuch an der Akademie angekündigt, der weise und gütige Herrscher von Atalantra. Auch wenn das gestohlene bei Weitem nicht das bedeutsamste Artefakt ist, so ist es Meister Sembrios, dem Leiter der Schule, doch äußerst peinlich, dem König in drei Tagen nicht die komplette Sammlung präsentieren zu können.

Nach dem Essen willst du dich auf dein Zimmer begeben, um noch etwas an einem Aufsatz zu arbeiten. Du nimmst die Abkürzung durch den parkähnlich angelegten Innenhof der Akademie. Der Weg führt dich am Turm mit den Wohnungen der Dozenten vorbei, von den Schülern »Elfenbeinturm« genannt wegen dem hellen Marmor, aus dem er gebaut ist.

Der Park ist menschenleer. Alle Schüler sowie ein Großteil der Lehrer haben sich in die Veranstaltungshalle begeben, um auf einem magischen Projektionschirm die lang erwartete Partie Elementar-Schach zwischen Weltmeister Al'Romuel und seinem Herausforderer Calcifer aus Zoog zu verfolgen.

Im Mondschein näherst du dich dem Turm. Plötzlich schießt aus einem Fenster im zweiten Stock etwas Schwarzes hervor. Ledrige Schwingen flattern im Halbdunkel, dann steigt ein Geschöpf, das an einen geflügelten Affen erinnert, in die laue Abendluft empor. In seinen Klauen hält es ein verschnürtes Bündel. In diesem Moment ertönt aus demselben Fenster ein meckerndes Lachen.



»Da geht es hin, das Amulett, Grygor. Jetzt steht unserem Plan nichts mehr im Wege!«

*Amulett?* Geistesgegenwärtig presst du dich unterhalb des Fensters gegen die kalte Mauer, um zu lauschen. Keine Sekunde zu früh!

Viele Meter über dir schiebt sich ein finsternes, hakennasiges Gesicht durch die Öffnung und blickt der fliegenden Kreatur hinterher. »Auf Eilon, in der Schatzkammer meines alten Freundes Golgoraz, ist es weit genug entfernt, um uns nicht mehr gefährlich zu werden.« Erneut ertönt das unsympathische Gelächter. Schlagartig weißt du, zu wem Hakennase und Lachen gehören: Der da über dir aus dem Fenster starrt, ist Meister Quorm, ein Dozent aus dem fernen Königreich Khaflog. Er ist neu an der Schule, hat seinen Posten als Lehrer in den Fächern Fluchkunde und Alchimie erst zu Beginn des Schuljahrs angetreten. Bei den Schülerinnen und Schülern ist er ausgesprochen unbeliebt, er gilt als jähzornig und unfair. Von ihm gepiesackte Schüler fürchten jede neue Unterrichtseinheit ebenso sehr wie seinen Assistenten Grygor, einen buckligen, einäugigen Gnolf, den Quorm mit an die Schule gebracht hat.

Prompt erscheint auch der grünhäutige Widerling am Fenster. »Wie





«Wie lange wird der Imp brauchen, um die Insel zu erreichen, Meister?», sabbert er. »Das kommt auf die Winde an«, erwidert der Magier. »Auf dem Luftweg lässt sich Eilon innerhalb eines Tages erreichen. Sollte unser Bote in einen Sturm geraten, kann es länger dauern, bei Ostwind wird er mehrere Stunden einsparen. Wie dem auch sei, ich habe Golgoraz mithilfe meiner Kommunikationskugel darüber in Kenntnis gesetzt, dass eine Sendung an ihn unterwegs ist. Sobald der Imp die Insel erreicht, wird Golgoraz das Amulett von Ylvan im tiefsten Verlies seiner Burg verstecken. Dann sind wir alle Sorgen hinsichtlich einer Entdeckung während des königlichen Besuchs los.«

*Das Amulett von Ylvan?* Dir wird abwechselnd heiß und kalt. Die beiden sprechen tatsächlich von dem gestohlenen Artefakt! Aber das hieße ja ... dass Meister Quorm der Dieb ist!

»Hast du die hypothaumische Blitzschleuder aufgeladen, wie ich es dir aufgetragen habe, Grygor?«, herrscht Quorm seinen Assistenten an.

Grygor grunzt schleimig. »Aufgeladen und mit dem Kontaktfeld im Boden des Museums verbunden. Wenn der König in drei Tagen die entsprechende Steinplatte betritt ... *ZISCHSCHSCH!*« Nun lachen beide Widerlinge im Chor.

Du glaubst, nicht recht zu hören: Die beiden planen ein Attentat auf den König! Dich hält es nicht länger in deinem Versteck. Lautlos huschst du durch den finsternen Park davon. Du bist bereits ein gutes Stück entfernt, als du hörst, wie hinter dir jemand ein erschrockenes Keuchen ausstößt. Meister Quorm hat bemerkt, dass ihn jemand belauscht hat! Zum Glück bist du schon weit genug entfernt, und es ist zu dunkel, als dass er dich erkennen könnte.

Mit hämmerndem Herzen erreichst du dein Zimmer. Du musst am folgenden



Tag unbedingt mit Schulleiter Sembrios sprechen, noch vor dem Unterricht. Er muss erfahren, was du mitangehört hast – und dass König Malthael in großer Gefahr schwebt!

Als du früh am Morgen Meister Sembrios' Sprechzimmer betrittst, ist er nicht allein. Vor seinem riesigen Schreibtisch steht eine hagere Gestalt in einer schwarzen Kutte. Bei deinem Eintreten wirbelt sie herum und offenbart ein finsternes Gesicht mit einer scharf geschnittenen Hakennase. Meister Quorm! »Da!« Er deutet auf dich. »Der Dieb kommt, um seine Schandtat zu beichten!« »Ist das wahr?«, donnert die sonst so milde Stimme des Schulleiters. »Bist du gekommen, um deinen infamen Einbruch in unser magisches Museum zu gestehen?«

»Ich ... w-was ... wieso?« Nur langsam dämmert dir, was geschehen sein muss: Meister Quorm hat dich am Vorabend *doch* erkannt – und augenblicklich eine gemeine Intrige gestartet, um dich mundtot zu machen. Voller Schrecken bemerkst du eine Glasglocke auf Meister Sembrios' Schreibtisch. Ein Füllhalter sowie mehrere Haare liegen darunter. Den Stift erkennst du sofort: Er gehört dir. Du hast ihn nach der letzten Hausaufgabenüberprüfung im Fach Fluchkunde im Unterrichtssaal vergessen. Und die Haare sehen aus, als stammten sie von deinem Kopf! Musstet ihr nicht kürzlich im Fach Alchimie alle eine Haarsträhne opfern, um einen Attraktionstrank zu brauen? Meister Quorm, dieser miese Gauner, muss die Haare aufbewahrt haben und ...

»Du leugnest also, vorgestern Nacht in den Ostflügel eingedrungen zu sein und das Amulett von Ylvan entwendet zu haben?«, will Sembrios wissen.







»Ich ... *natürlich* leugne ich das!«, stammelst du. »Das heißt, ich meine ...«

»Leugnest du auch, dass *dies*«, Meister Sembrios deutet auf den Füllhalter, »dein Schreibwerkzeug ist? Und Haar von deinem Kopf? Beides wurde am Tatort des Diebstahls sichergestellt. Durch Meister Quorm.«

Aus den magischen Utensilien, die vor ihm auf dem Tisch stehen, schließt du, dass Meister Sembrios längst einen Identitätsspruch gewirkt und den Besitzer der Haare einwandfrei ermittelt hat.

»Ich k-k-kann alles erklären«, hebst du an. »Ihr müsst mich anhören, Meister Sembrios! Dieser Mann ist der wahre Dieb! Und er will den König ...«

»SCHWEIG!« Meister Sembrios schneidet dir mit einer wütenden Handbewegung das Wort ab und stößt eine magische Silbe hervor. Von einem auf den anderen Moment kannst du den Mund nicht mehr öffnen. Ein Stummspruch!

»Du hast das Vertrauen, das die Akademie in jeden neuen Schüler setzt, bitterlich enttäuscht«, erklärt er. »Ein Ausschuss wird in Kürze untersuchen, wie es dir als Erstsemester möglich war, unsere Sicherheitsmaßnahmen außer Kraft zu setzen.«

Du versuchst, etwas zu erwidern, aufgrund des Stummspruchs bringst du jedoch nur ein unverständliches »Mmmmh-mmmpf!« hervor.

Meister Sembrios seufzt. »Aber das muss warten. In den kommenden Tagen wird die Schule ganz damit beschäftigt sein, sich auf den Besuch unseres gütigen Herrschers vorzubereiten. Da uns die Hintergründe deiner Tat unklar sind – und ob du möglicherweise eine Gefahr für Malthael III. darstellst –, werden wir dich bis auf Weiteres im Verlies unterbringen. Sobald der königliche Besuch vorüber ist, werden wir uns deines Falles annehmen.«