

1

Du kannst es immer noch nicht fassen:
Der Feuerkelch hat dich tatsächlich als Trimagischen
Champion ausgewählt!

Jetzt musst du dich mit den Favoriten der anderen Schulen
messen und gefährliche Prüfungen bestehen. Nur, wenn du
mit Mut, Verstand und Können an die Sache herangehst,
hast du die Chance darauf, das Turnier zu gewinnen und
den Trimagischen Pokal in die Hände zu bekommen.

Dann endlich ist es soweit! Die erste Aufgabe erwartet dich
und reichlich nervös begibst du dich zum Turnierplatz,
während die anderen Schüler schon auf den Tribünen Platz
genommen haben. Dort angekommen, reißt du erstaunt die
Augen auf.

Weiter bei [32](#).

2

Du freust dich, dass du so gut vorankommst und wunderst dich immer noch über die seltsame Stimme am Tor.

Bei der nächsten Gabelung überlegst du lange.

Wendest du dich lieber...

... nach Norden? Dann gehe zu [49](#).

... oder nach Osten? Dann weiter bei [10](#).

3

Du erreichst eine Gabelung, bei der du endlich einmal wieder glaubst, zu wissen wo du bist. Der Weg nach Westen scheidet für dich ganz klar aus und so wendest du dich nach Norden.

Weiter bei [49](#).

4

Du bist müde, hungrig und frierst. Inzwischen willst du nur noch hier herauskommen, egal ob deine Konkurrenten schneller sind oder nicht.

Folgst du....

... dem langen Weg nach Norden? Dann zu [18](#).

... dem kurzen Stück nach Süden? Weiter bei [42](#).

... dem wenig vielversprechend wirkenden Weg nach Osten? Dann lies weiter bei [66](#).

5

"SPECIALIS REVELIO!"

Zu deiner großen Überraschung lichtet sich der Nebel an einer Stelle etwas und ein kleines Marmorpodest erscheint. Darauf liegt ein winziger, goldener Schlüssel.

Wenn du möchtest, nimm ihn an dich und notiere diesen Fund.

Anschließend kannst du....

... dich nach Norden wenden. Weiter bei [6](#).

... den Weg nach Osten wählen. Weiter bei [11](#).

6

Schon nach wenigen Metern findest du dich an einer weiteren Kreuzung wieder.

Hier kannst du wählen:

- Nach Westen, wo der Weg schnurgeradeaus führt und sich in der Dunkelheit verliert. Weiter bei [53](#).
- Nach Osten, wo ein schmaler Durchlass durch die Hecke hindurchführt. Weiter bei [43](#).
- Weiter nach Norden, wo die Luft merkwürdig glitzert. Weiter bei [25](#).

7

Du zwängst dich durch das Gebüsch und siehst dich im nächsten Moment einem ausgewachsenen Drachen gegenüberstehen!

Es ist ein Schwarzer Hebride und er scheint dich als späten Snack auserkoren zu haben!

Schnell, zaubere rote Funken und hoffe, dass die Trimagischen Helfer schneller sind als der Koloss vor dir!

In jedem Fall ist dein Turnier hier zu

ENDE

8

Allzuweit kommst du jedoch nicht, denn schon nach wenigen Metern tritt dir ein anmutiges Geschöpf in den Weg. Es ist dir aus vielen Erzählungen gut bekannt – eine Sphinx! Sie verlangt von dir die Lösung eines Rätsels, wenn du passieren willst.

„Nenne die drei Wesen, bei denen du gewesen, und die du dann hast überwunden, um diesen Garten zu umrunden. Sie sollten im Gedächtnis bleiben, du tatest gut, dies aufzuschreiben!“

Umkehren willst du keinesfalls – du musst dich hier für eine Antwort, bestehend aus drei Begriffen, entscheiden:

- Hippogreif, Acromantula, Kappa! - Weiter bei [89](#).
- Pogrebin, Hippogreif, Kelpie! - Weiter bei [21](#).
- Pogrebin, Hippogreif, Kappa! - Weiter bei [77](#).
- Kelpie, Kappa, Acromantula! - Weiter bei [52](#).

9

Du glaubst, dich sehr weit im Süden zu befinden, was deiner Orientierung nach nicht unbedingt günstig ist. Schon bald musst du dich wieder an einer Kreuzung entscheiden:

Nach Westen, wo es würzig riecht? Weiter bei [27](#).

Nach Süden, von wo ein eisiger Hauch kommt? Weiter bei [44](#).

Nach Osten, wo ein langer Gang kein Ende zu nehmen scheint? Weiter bei [26](#).

10

Du hast ein für allemal genug von diesem albernen Labyrinth. Als du an die nächste Kreuzung kommst, fluchst du lautstark vor dich hin, aber es hilft nichts... entscheiden musst du dich trotzdem:

Nach Westen? Zu [49](#).

Nach Norden? Zu [84](#).

Nach Süden? Zu [58](#).

11

Inzwischen ist es vollkommen dunkel geworden und du musst dir mit "Lumos" den Weg erleuchten.

Du gehst weiter und stöhnst unwillkürlich auf, als eine weitere Kreuzung in Sicht kommt.

Noch bevor du auch nur überlegen kannst, welcher Weg der Richtige ist, stellt sich dir ein wohlvertrautes Geschöpf in den Weg.

Ein pechschwarzer Hippogreif.

Wie reagierst du?

Du verbeugst dich und wartest auf die Reaktion des Tiers.

Weiter bei [29](#).

Du sprichst sicherheitshalber einen Schildzauber, um dich vor einem möglichen Angriff zu schützen. Weiter bei [36](#).

12

Das muss das südliche Ende des Labyrinths sein.

Wohin jetzt?

Nach Osten? Zu [71](#).

Nach Westen? Zu [59](#).

Nach Norden? Zu [82](#).

13

Einen Augenblick lang fürchtest du, das Durmstrang-Mädchen würde ihrerseits den Zauberstab zucken, doch dann wirft sie dir nur einen bösen Blick zu und verschwindet in die westliche Richtung.

Ganz gleich, woher du gerade gekommen bist, entschließt du dich, nach Osten weiterzugehen, um kein erneutes Aufeinandertreffen mit der Konkurrentin zu riskieren.

Weiter bei [34](#).

14

Der Geruch wird immer stärker und er ist alles andere als angenehm - um nicht zu sagen: Es stinkt!

Nach wenigen Metern glaubst du, in einer Sackgasse gelandet zu sein, doch dann erkennst du zu beiden Seiten ein jeweils kleines Loch in der Hecke, gerade groß genug, um hindurchzukriechen.

Die üble Duftwolke scheint von links zu kommen.

Willst du...

... durch das rechte Loch kriechen? Dann lies weiter bei [73](#).

... dem Gestank nach links folgen? Weiter bei [50](#).

... lieber zur Kreuzung zurückkehren und dem anderen Weg folgen? Weiter bei [93](#).

15

Der Schleier enpuppt sich als dünner Wasserfall, der aber auf magische Art mitten durch den Boden zu fallen scheint und kein Rinnsal hinterlässt.

Du hast Hemmungen, einfach so hindurchzugehen und zögerst kurz.

Willst du lieber doch umkehren und den Umweg nach Süden nehmen? Dann weiter bei [19](#).

Nimmst du allen Mut zusammen und schreitest durch den Wasservorhang, lies weiter bei [45](#).

16

Glitzernde Rauchschwaden steigen auf. Sie scheinen ungefährlich.

Gehst du...

...hindurch? Dann lies weiter bei [39](#).

...lieber zur Kreuzung zurück? Dann weiter bei [82](#).

17

So langsam wirst du unruhig. Bisher hattest du es noch nicht mit ernsthaften Gegnern zu tun und du fragst dich, ob du überhaupt noch auf dem richtigen Weg bist.

Du kommst erneut zu einer Gabelung. Beide Wege sehen völlig gleich aus und du bist allein auf deine Orientierung angewiesen.

Gehst du...

... nach Osten? Weiter bei [51](#).

... nach Westen? Weiter bei [29](#).

18

Du bist immer noch in der unteren Hälfte des endlos wirkenden Wegs, von dem du glaubst, dass er an der Ostseite des Irrgartens entlang von Norden nach Süden führt. Oder umgekehrt. Wie man's nimmt.

Aus welcher Richtung kommst du eigentlich?

Plötzlich glaubst du eine Stimme zu hören, die von einem Pfad herüberschallt, der nach Westen abzweigt.

Willst du....

...nachsehen, wer das ist? Weiter bei [56](#).

...lieber nach Süden gehen? Weiter bei [4](#).

...dich nach Norden begeben? Weiter bei [58](#).

19

Du gehst weiter und siehst kurz darauf eine Gestalt auf dich zukommen, die alles andere als vertrauenserweckend aussieht. Sie gleicht einem Affen, der aber nicht von Fell, sondern von Fischschuppen bedeckt ist. Sein Kopf ist auf der Oberseite merkwürdig ausgehöhlt, in der Höhlung spiegelt sich Wasser. Ein Kappa!

Wie willst du dich verhalten?

- Du kannst versuchen, den Kappa mit einem beliebigen Gegenstand, den du bei dir hast, dazu zu bringen, sich zu bücken, so dass das Wasser aus der Höhlung fließt. Dann zu [26](#).
- Wenn du eine Gurke bei dir hast, kannst du damit gegen den Kappa angehen. Weiter bei [76](#).
- Wenn du keinen Gegenstand bei dir trägst oder keinen an den Kappa verschwenden willst, wirst du ihn angreifen müssen. Weiter bei [37](#).

20

Hervorragend! Der schwere Schlüssel passt genau und bringt dich deinem Ziel – dem Ausgang des Labyrinths – ein ganzes Stück näher!

Du schreitest durch das große Tor und gehst – mit allem rechnend – weiter.

Schnell zu [8.](#)

21

Die Sphinx faucht wütend und geht in Angriffsposition.
Ach herrje, du hast die falsche Antwort gegeben!

Dabei warst du so kurz vor dem Ziel....

Die Trimagischen Helfer können dich in letzter Sekunde vor der wütenden Sphinx retten, aber unmittelbar vor dem Ausgang aufgeben zu müssen, ist ein wirklich bitteres

ENDE.

22

Obwohl du nichts Gutes ahnst, ignorierst du die Abzweigung und gehst weiter geradeaus. Schließlich sollst du ja auch deinen Mut beweisen!

Als du die Stelle erreichst, wo du die Bewegung erahnt hast, bleibst du verblüfft stehen.

Vor dir in einer Pfütze liegt etwas, das aussieht wie ein großer, schwimmender Stein. Ein merkwürdiges Gefühl der Aussichtslosigkeit beschleicht dich.

Was nun?

- Du versetzt dem Stein einen heftigen Tritt und jagst dem was-auch-immer zudem noch einen Fluch hinterher. Weiter bei [40](#).

- Du ignorierst das Etwas und gehst einfach weiter. Dann zu [65](#).

23

Hast du denn gar nichts dazugelernt? Mit einem einfachen „Stupor!“ aus dem Mund eines Schülers kann man ein so mächtiges Wesen wie eine Acromantula nicht beeindrucken!

Glücklicherweise reagieren die Trimagischen Helfer sofort auf deine Hilferufe und können dich aus dem Irrgarten retten, bevor dich die Acromantula zu Hackfleisch verarbeitet.

Das Turnier kannst du jetzt aber natürlich nicht abschließen. Für dich ist der Irrgarten hier zu

ENDE.

24

Du erinnerst dich an ein Kapitel aus "Phantastische Tierwesen" und erkennst das Pferd als ein Kelpie, das erst zahm und ungefährlich wird, wenn man es aufzäumt.

"Accio Zaumzeug!"

Aus Hagrids Hütte, die gar nicht so weit vom Irrgarten entfernt ist, schwebt bald ein robustes Zaumzeug herüber, das der Wildhüter sonst für Thestrale verwendet.

Schnell ist es dem Kelpie übergestreift und nicht lange danach erreichst du sicher auf dem Rücken des Tiers das gegenüberliegende Ufer. Nachdenklich blickst du zurück.

Du kannst ...

...sicherheitshalber noch einmal den Weg rund um den See absuchen. Weiter bei [46](#).

...dich ohne Verzögerung weiter durch den Irrgarten kämpfen. Weiter bei [35](#).

25

Das Glitzern zieht dich wie magisch an und du gehst direkt darauf zu. Fast scheint es, als wäre die Luft voller Feenstaub.

Nun verdichtet sich das Glitzern zu farbigen Wolken.

Willst du....

...durch die blaue Wolke gehen? Weiter bei [64](#).

...lieber der roten Wolke näherkommen? Weiter bei [74](#).

...dich zur grünen Wolke wenden? Weiter bei [47](#).

26

Immer weiter marschierst du nach Osten. In der Ferne siehst du, dass immer wieder weitere Wege nach links und rechts abzweigen.

Dann erscheint links von dir ein vielversprechender Durchlass.

Willst du ihn erkunden? Dann lies weiter bei [24](#).

Möchtest du lieber geradeaus weitergehen, dann gehe zu [21](#).

27

Der kurze Gang endet in einer Sackgasse, aber auf deine Nase ist Verlass! Ein Beutel mit Diptam liegt hier vor der Hecke.

Wenn du möchtest, nimmst du den Diptam an dich und machst dir eine entsprechende Notiz.

Danach kehrst du zur letzten Kreuzung zurück und hast dort die Wahl zwischen...

...dem Weg in die Kälte nach Süden. Weiter bei [44](#).

...dem schier endlosen Tunnel nach Osten. Weiter bei [26](#).

28

Völlig unvermittelt führt dich der Weg durch den Torbogen direkt auf eine große Bühne. Jubel brandet auf und der Schulleiter begrüßt dich freudestrahlend.

Du hast es geschafft! Die erste Aufgabe ist bestanden und du kannst dich auf die zweite Runde des Turniers freuen!

Oder etwa doch nicht???

Weiter bei [100](#).

29

Etwas verunsichert gehst du weiter und biegst erneut um eine Kurve.

Und dann steht sie vor dir:

Eine ausgewachsene Chimära! Eines der gefährlichsten Geschöpfe, die die Zaubererwelt überhaupt zu bieten hat. Ihr Löwenkopf lässt ein donnerndes Brüllen ertönen und schon setzt die Bestie zum Sprung an.

Du zögerst keine Sekunde. Gegen eine ausgewachsene Chimära hast du keine Chance.

Du springst zur Seite, reißt deinen Zauberstab nach oben und lässt ihn rote Funken sprühen.

Die Trimagischen Helfer können dich rechtzeitig retten, aber das Turnier ist für dich leider zu

ENDE.

30

Du hast das Gefühl, die ganze Zeit in die falsche Richtung zu gehen und bist daher erleichtert, als du an eine weitere Gabelung kommst.

Jetzt kannst du....

...trotz deiner Bedenken weiter nach Westen gehen.
Weiter bei [61](#).

...nach Norden abdrehen. Weiter bei [17](#).

31

Tiefe Wunden klaffen im toten Körper des Inferius auf, aber er beachtet sie gar nicht, sondern kommt mit drohend ausgestreckten Armen auf dich zugewankt.

Und du?

Hast einen Blackout. Dir will einfach nicht einfallen, wie man sich mit dieser Schwarzen Magie am besten auseinandersetzt und schickst daher rote Funken mit deinem Zauberstab empor.

Keine Frage, man wird dich retten. Dein Traum, das Turnier zu gewinnen, findet hier jedoch sein vorzeitiges

ENDE.

32

Eigentlich hast du dir schon in etwa ausgerechnet, was dich wann im Turnier erwarten könnte, doch damit hast du nicht gerechnet:

Bereits als erste Prüfung steht dir das gefürchtete Labyrinth bevor!

Während deine Freunde dich anfeuern und dir alles Gute wünschen, begibst du dich ausgesprochen nervös durch den Eingang des Irrgartens.

Kaum hast du den Heckenbogen durchschritten, schließen sich die Büsche hinter dir wieder. Du zückst deinen Zauberstab und machst dich auf den Weg.

Weiter bei [81](#).

33

Die Stille, die auf diesem Weg herrscht, beunruhigt dich etwas, zumal auch weit und breit keine Abzweigung erscheint.

Nach einer halben Ewigkeit beschreibt der ansonsten schnurgeradepfad dann endlich eine Biegung nach Süden. Was dich wohl dahinter erwartet?

Weiter bei [54](#).

34

Der Fluch rast durch den Nebel hindurch, ohne die geringste Wirkung zu hinterlassen. Stattdessen kracht er in die Hecke und ein qualmendes Loch entsteht.

Sofort ertönen draußen aufgeregte Stimmen.

"Verwarnung!" brüllt ein Trimagischer Helfer dir zu. "Die Beschädigung des Labyrinths führt zur Disqualifikation! Die Hecke darf nicht zerstört werden!"

Verärgert klopfst du dir die verkohlten Blätter vom Umhang und beschließt, dich lieber schnell aus dem Staub zu machen und dem Nebel den Rücken zu kehren.

Du kannst jetzt....

...nach Norden gehen. Weiter bei [6](#).

...den Weg nach Osten wählen. Weiter bei [11](#).

35

Du lässt den See hinter dir und gehst auf dem einzig möglichen Weg weiter. Schon bald befindest du dich wieder mitten im Irrgarten und die nächste Kreuzung lässt nicht lange auf sich warten.

Du kannst ...

... nach Süden (Weiter bei [11](#).)

... oder nach Osten gehen. Weiter bei [33](#).

36

"PROTEGO!"

Ein schillernder Schutzschild schießt aus deinem Zauberstab und der Hippogreif bäumt sich erschrocken auf. Er empfindet dein Verhalten als Provokation.

Obwohl er dich dank des Schilds nicht verletzen kann, gelingt es ihm, dich in eine Ecke zu drängen. Solange der Hippogreif tobt, hast du keine Chance, aus dieser misslichen Lage zu entkommen.

Dir bleibt keine andere Wahl, als um Hilfe zu rufen. Schade. Eigentlich solltest du inzwischen wissen, wie man mit Hippogreiften umgeht. Für diese Unachtsamkeit strafen dich die Trimagischen Helfer mit dem Turnier-

ENDE.

37

Der Kappa fletscht die Zähne und macht sich zum Sprung bereit.

"STUPOR!" schreist du und gleich darauf "IMPEDIMENTA!"

"Haaaalt!" dröhnt es von draußen und gleich darauf appariert ein Trimagischer Helfer vor deinen Augen.

"Disqualifikation!" lautet sein hartes Urteil. Du glaubst, dich verhöhrt zu haben. Aber leider ist dieser Kappa ein sehr wertvoller Import aus Japan und darf keinesfalls verletzt werden. Es hätte andere Möglichkeiten gegeben, ihn abzuwehren, weshalb die Trimagischen Richter dich hier aus dem Rennen nehmen.

Schade. Ein japanischer Wasserdämon brachte dir in diesem Turnier das

ENDE.

38

Solange du noch weißt, aus welcher Richtung du kommst, ist alles bestens, sagst du dir. Na, ob das wohl stimmt?

An dieser Kreuzung hier hast du die Wahl:

- Nach Süden, wo alles recht verworren aussieht? Zu [66](#).
- In den etwas ruhiger wirkenden Norden? Weiter bei [98](#).
- Nach Osten, wo du eine Stimme zu hören glaubst? Zu [56](#).

39

Du fühlst, wie dein Körper zusammengepresst wird und die Umgebung sich zu drehen beginnt.
Apparierst du etwa?

Als das Gefühl nachlässt und du wieder festen Boden unter den Füßen hast, stellst du fest, dass du dich plötzlich an einer anderen Stelle im Irrgarten befindest.

Du seufzst entnervt und liest weiter bei [10](#).

40

Du nimmst Anlauf und versetzt dem Stein einen gepfeffert Tritt, so dass er gegen die Hecke fliegt. Plötzlich bewegt sich das Etwas und entpuppt sich als haariger kleiner Dämon mit einem riesigen kahlen Schädel. Sofort setzt du nach und versetzt ihm einen Lähmfluch.

"Unverschämtheit!" murmelt der Dämon undeutlich durch seine gelähmten Lippen. "Mich, den großen Pogrebin Dorlog anzugreifen! Bastard!"

Sicherheitshalber merkst du dir den Namen "Dorlog" und den Begriff "Pogrebin" (Notiz!!!) und setzt deine Wanderung erleichtert bei [60](#) fort.

41

Die Stimme spricht weiter:

*Nun bringe Ordnung in diese Wirren
Nur ein Versuch – du darfst nicht irren!*

(Bringe die eben notierten Buchstaben in die richtige Reihenfolge.)

Kennst du das Lösungswort?

Sei ehrlich!

- Ja, ich habe die Lösung! Weiter bei [92](#).

- Nein, ich gebe zu, ich habe keine Ahnung. Weiter bei [62](#).

42

An dieser Gabelung kannst du dich etwas besser orientieren. Du bist vermutlich am südöstlichsten Punkt des Labyrinths angekommen.

Du drehst dich ein paar Mal um, und bist dir dann sicher, mit deiner Vermutung richtig zu liegen.

Du kannst jetzt...

... in Richtung Norden gehen, wo ein sehr langer Weg mit mehreren Abzweigungen wartet. Dann weiter bei [4](#).

... nach Westen gehen, wo es ähnlich aussieht. Zu [21](#).

... den fast unsichtbaren Durchgang in der östlichen Hecke untersuchen. Weiter bei [7](#).

43

Du zwängst dich durch die Lücke in der Hecke und -
erstarrst.

Und zwar wörtlich. In dieser so harmlos wirkenden Nische
hat ein Fluch auf dich gewartet.

Gleichzeitig erklingt ein lautes Heulen, der die
Trimagischen Helfer auf den Plan ruft - offenbar ein
Alarmierungszauber, den diese Falle ausgelöst hat.

So ein Pech. Du kannst gar nichts dafür, aber dennoch ist
dein Weg hier zu

ENDE.

44

Eiskälte und ein Weg in die offenbar ohnehin schon falsche Richtung - das ist keine gute Kombination.

Und schon kommt genau das auf dich zu, was du insgeheim befürchtet hast... eine Welle von Trostlosigkeit, Trauer, Angst und Verzweiflung!

Die Kapuzengestalt mit dem rasselnden Atem ist nur noch wenige Schritte von dir entfernt - ein Dementor!

Nur schade, dass du in dieser Situation keinen Patronus zustande bringst.

Du musst leider um Hilfe rufen und hoffen, dass die Trimagischen Helfer schneller sind als das Ungetüm, das dir in dieser Sackgasse aufgelauert hat.

Dein Turnier ist hier jedoch zu

ENDE.

45

Zu deinem Erstaunen spürst du nur einen warmen Windhauch als du durch den Wasserfall trittst - und nass wirst du glücklicherweise auch nicht.

Ein leichtes Kribbeln lässt dich erschauern. Der Wasserfall war ein hochkomplizierter Zauber, der dich an eine andere Stelle des Irrgartens transportiert hat.

Du kannst nur hoffen, dass du dadurch keinen Nachteil hast und bald wieder einen Punkt findest, an dem du dich orientieren kannst.

Weiter bei [21](#).

46

Der Weg rund um den See ist etwas sandig, aber frei von Monstern und Fallen.

Nach einer Weile siehst du einen großen Steinblock aus dem Sand ragen. Darauf liegt ein schwerer Bronzeschlüssel.

Du nimmst ihn an dich und notierst diesen Fund.

Danach geht es weiter bei [35](#).

47

Als du die Wolke durchschreitest, verspürst du ein angenehmes Kribbeln.

Es handelt sich tatsächlich um Feenstaub, allerdings hilft dir das jetzt nicht weiter.

Denn dieser Staub hat die Eigenschaft, dich zu einem anderen Ort im Irrgarten zu bringen, so dass du keine Ahnung mehr hast, wo du dich genau befindest.

Der Zufall schickt dich in diesem Fall nach... [69](#).

48

So ganz sicher bist du nicht, ob dieser Nebel überhaupt etwas zu verbergen hat.

Dennoch glaubst du nicht, dass er ganz grundlos in diesem Irrgarten platziert wurde.

Wirst du...

...versuchen, den Nebel mit einem Reduktorfluch zu vertreiben? Dann weiter bei [34](#).

... versuchen, das Rätsel mit einem Enthüllungszauber zu lüften? Weiter bei [5](#).

... einfach "Licht" machen? Weiter bei [88](#).

49

Bei Merlins Bart!

Ein gewatliges Monster kriecht auf dich zu und dir wird himmelangst. Acht Beine, klickende Greifzangen und unzählige Augen. Das muss eine der so gefürchteten Acromantulas aus dem Verbotenen Wald sein!

Jetzt bloß keinen Fehler machen!

- **Schnell zurück zur letzten Kreuzung und wieder nach Osten! Weiter bei [98](#).**

- **STUPOR! Weiter bei [23](#).**

- **TARANTALLEGRA! Weiter bei [75](#).**

50

Gestank hält dich nicht davon ab, Geheimnissen auf die Spur zu kommen, immerhin nimmst du ja regelmäßig am Zaubertrankunterricht teil.

Behende kriechst du durch das Loch in der Hecke und.... bereust es augenblicklich.

Vor dir ragen warzenübersäte Beine auf und ein Grunzen ertönt.

Ein Troll!!! Dummerweise trägt er keine Keule bei sich, die du schweben lassen könntest.

Du kannst...

...versuchen, ihm eine Ganzkörperklammer aufzuhalsen. Weiter bei [68](#).

...oder ihn mit einem Wabbelbeinfluch belegen. Weiter bei [97](#).

51

Nach einer Weile öffnen sich die Hecken und geben den Blick auf einen kleinen See inmitten des Labyrinths frei. Skeptisch trittst du ans Ufer. Plötzlich kräuselt sich die Wasseroberfläche und ein ansehnlicher Pferdekopf mit einer Mähne aus Binsen erhebt sich aus dem Wasser. Er nickt dir auffordend zu. Anscheinend bietet dir das Wesen an, dich zur anderen Seite zu bringen.

Was tust du?

- Aufsteigen! Weiter bei [25](#).
- Sicherheitshalber ein Zaumzeug heraufbeschwören und dem Geschöpf anlegen. Weiter bei [24](#).
- zu Fuß den See am Nordufer entlang umrunden. Weiter bei [46](#).
- südlich um den See herumgehen. Weiter bei [35](#).

52

Die Sphinx faucht wütend und geht in Angriffsposition.
Ach herrje, du hast die falsche Antwort gegeben!

Dabei warst du so kurz vor dem Ziel....

Die Trimagischen Helfer können dich in letzter Sekunde vor der wütenden Sphinx retten, aber unmittelbar vor dem Ausgang aufgeben zu müssen, ist ein wirklich bitteres

ENDE.

53

Munter spazierst du weiter und fast hättest du den kleinen Durchgang zu deiner Linken übersehen.

Es scheint kein wirklicher Weg zu sein, sondern eher eine Ausbuchtung in der Hecke.

Möchtest du sie näher untersuchen? Dann geht es weiter bei [63](#).

Wenn du lieber ohne Zeit zu verlieren deinem Weg folgen möchtest, lies weiter bei [30](#).

54

Du folgst der Kurve und stehst plötzlich einem sehr kräftig gebauten Mädchen gegenüber, das dich um einen halben Kopf überragt. Es ist der Durmstrang-Champion und natürlich ist sie alles andere als begeistert, dich hier zu treffen.

Wirst du....

...einfach weitergehen, ohne sie zu beachten? Dann zu [13](#).

...sie angreifen? Weiter bei [86](#).

55

Es dauert nicht lange und du gelangst an die nächste Abzweigung.

Geradeaus verliert sich der Weg in einer Biegung, während du auf dem Pfad zur Linken in der Ferne noch einmal eine Gabelung zu erkennen glaubst. Außerdem strömt dir von dort ein seltsamer Geruch entgegen.

Gehst du...

... weiter geradeaus? Weiter bei [93](#).

... nach links? Weiter bei [14](#).

56

Misstrauisch betrittst du den neuen Gang und streckst vorsichtshalber den Zauberstab aus.

Zu spät!

Ein Lähmfluch streckt dich nieder und du siehst über dir das zufrieden grinsende Gesicht des Konkurrenten aus Beauxbatons!

Er nimmt deinen Zauberstab und verprüht damit rote Funken. Gleich werden die Trimagischen Helfer hier sein und dich aus dem Labyrinth holen.

Schade, aber du warst einfach einen Tick zu langsam. Für dich ist das Turnier hier zu

ENDE.

57

Mit klopfendem Herz gehst du auf das große Bronzetor zu.
Ist das der Ausgang?
Irgendetwas scheint sich dahinter zu bewegen, aber
nichtsdestotrotz bist du dir sicher, deinem Ziel sehr nahe
zu sein.

Du rüttelst an den Bronzestangen, doch nicht tut sich.

Besitzt du einen Bronzeschlüssel?

Wenn ja, dann lies weiter bei [20](#).

Wenn nicht, geht es weiter bei [83](#).

58

Du scheinst nun etwa die Mitte des langen Weges erreicht zu haben. Weit entfernt, im Norden, glaubst du zu erkennen, dass die Hecken weniger dicht sind.

Aber das muss nichts heißen.

Gehst du jetzt...

...nach Westen? Weiter bei [28](#).

... nach Norden? Weiter bei [10](#).

... nach Süden? Weiter bei [18](#).

59

Verflucht!

Du bist über eine Wurzel gestolpert und hast dir eine tiefe Wunde zugezogen.

So kannst du unmöglich weitergehen.

Wenn du noch eine Portion Diptam bei dir hast, kannst du dich selbst heilen und zur Kreuzung zurückgehen (Zurück zu [12](#)).

Ansonsten musst du um Hilfe rufen und dein Turnier findet hier sein

ENDE.

60

Das trübselige Gefühl, dass dein letzter Gegner in dir hinterlassen hatte, ist nun vollständig von dir gewichen.

Du folgst dem Weg weiter um eine Biegung und kommst zu einer weiteren Gabelung. Der schmale Pfad, der aus südlicher Richtung zu dir abzweigt, kommt dir vage bekannt vor. Vermutlich hättest du den lästigen Dämon hier umgehen können. Achselzuckend ignorierst du die Kreuzung und gehst

...Weiter zu [90](#).

61

Du wischst alle Zweifel beiseite und gehst weiter in die westliche Richtung. Schon bald macht der Weg einen Knick und führt wieder nach Norden.

Kurz nach der Biegung kommt plötzlich eine Gestalt aus der Hecke gesprungen und grinst dich hämisch an. Es ist ein Kobold und du überlegst, ob du gegen ihn kämpfen musst. Aber anscheinend ist dem Wesen nicht nach einem Zweikampf. Er streckt verlangend seine Hand aus.

"Gib mir Gold und ich gebe dir einen guten Rat." krächzt er.

Wenn du eine Galleone hast und sie ihm geben willst, geht es weiter bei [80](#).

Wenn du kein Geld hast oder den Kobold nicht bezahlen willst, drängst du dich wortlos an ihm vorbei und liest weiter bei [29](#).

62

Du warst so ehrlich und hast dein Scheitern eingestanden. Da du es so weit geschafft hast, bietet dir die Stimme an, dich zu jenem Punkt zu versetzen, an dem du den ersten der Schlüsselbegriffe findest.

Doch sei gewarnt! Du wirst trotzdem noch einmal beinahe den ganzen Irrgarten durchqueren müssen.

Wenn du der Meinung bist, den ersten Begriff zu kennen, setzt dich die Stimme an einem anderen Ort ab und gibt dir so die Möglichkeit, noch einmal weiterzusuchen.

Wie sieht deine Wahl aus?

Zum ersten Schlüsselmoment! Weiter bei [22](#).

Irgendwo absetzen. Weiter bei [90](#).

63

In dem Hohlraum der Hecke findest du ein kleines Kästchen.

Es enthält zu deiner Verwunderung... eine Galleone.

Wenn du sie an dich nehmen willst, notiere den Fund.

Anschließend geht es weiter bei [30](#).

64

Als du die Wolke durchschreitest, verspürst du ein angenehmes Kribbeln.

Es handelt sich tatsächlich um Feenstaub, allerdings hilft dir das jetzt nicht weiter.

Denn dieser Staub hat die Eigenschaft, dich zu einem anderen Ort im Irrgarten zu bringen, so dass du keine Ahnung mehr hast, wo du dich genau befindest.

Der Zufall schickt dich in diesem Fall nach... [12](#).

65

Manchmal, so denkst du, ist es besser, sich nicht mit Unbekanntem anzulegen, und setzt deinen Weg fort.

Mit der Zeit verstärkt sich dein Trübsinn aber noch weiter und du zweifelst zunehmend an dem Sinn des ganzen Turniers.

Schließlich lässt du dich zu Boden sinken und fängst vor lauter Verzweiflung hemmungslos an zu schluchzen. Irgendwo im Hinterkopf vermutest du, dass dich ein bössartiger Fluch erwischt hat und so greifst du mit letzter Kraft zu deinem Zauberstab und lässt ihn rote Funken sprühen.

Schnell wirst du von den Trimagischen Helfern gerettet, aber das Turnier ist, bevor es so richtig für dich begonnen hat, leider schon zu

ENDE.

66

Allmählich beginnst du, an deinem Verstand zu zweifeln.
Nehmen diese Kreuzungen denn nie ein Ende?

Hoffentlich hast du aufgepasst, aus welcher Richtung du
gekommen bist!

Entscheide dich nun für einen Weg:

Nach Osten. Weiter bei [4](#).

Nach Süden. Weiter bei [71](#).

Nach Westen. Weiter bei [82](#).

Nach Norden. Weiter bei [38](#).

67

Das goldene Licht wirkt gar nicht so bedrohlich und als du darauf zugehst, erkennst du, dass tatsächlich keine direkte Gefahr auf dich wartet.

Ein strahlend goldenes Tor versperrt dir den Weg. Es ist riesig und es dauert eine Weile, bis du das winzige Schlüsselloch erspähest.

Hast du einen kleinen goldenen Schlüssel bei dir?

Wenn ja, lies weiter bei [72](#).

Wenn nicht, musst du umkehren und doch weiter nach Osten laufen. Weiter bei [82](#).

68

"PETRIFICUS TOTALUS!" schreist du dem Troll entgegen und richtest deinen Stab auf ihn.

Ein weißer Blitz blendet dich und gleich darauf fühlst du, wie deine Gliedmaßen erstarren. Die ledrige Trollhaut hat den Fluch einfach abprallen lassen und auf dich zurückgeworfen.

Dein Zauberstab fällt nutzlos zu Boden und entsendet dabei rote Funken, die sofort die Trimagischen Helfer alarmieren.

Wie peinlich. Ein einfacher Troll brachte dir im Trimagischen Turnier das vorzeitige

ENDE.

69

Guter Dinge marschierst du weiter.

An der nächsten Gabelung musst du lange nachdenken. Die Abzweigung nach Süden erscheint dir als Umweg, im Osten scheint dir jedoch ein seltsamer Schleier den Weg zu versperren.

Willst du...

...die Konfrontation mit dem Schleier wagen? Dann geht es weiter bei [15](#).

...schweren Herzens nach Süden abbiegen? Dann weiter bei [19](#).

70

Da... ein Torbogen... ganz ohne Schloss!
Du jubelst innerlich und willst gerade nach draußen
stürmen, als eine Stimme erklingt.

*Am gold'nen Tor nannte ich dir die Fragen ... kannst du
mir die Antworten denn nun sagen? Halt, Schweig, es ist
noch nicht soweit – halt nur die Worte dir bereit.*

*Vom Ersten sind die letzten Vier dabei
vom Zweiten die Zehn und die Zwei
vom Dritten alle, doch nicht die Drei.*

Nur, wenn du die Stimme bereits am goldenen Tor gehört
hast, weißt du, in welcher Reihenfolge du die notierten
Begriffe jetzt abzählen musst.

Notiere dir die genannten Buchstaben und gehe zu [41](#).

71

Und jetzt?

Nach Norden? Weiter bei [66](#).

Nach Westen? Weiter bei [12](#).

Nach Osten? Weiter bei [42](#).

72

Du ziehst den Goldschlüssel aus deiner Tasche und steckst ihn in das Schloss.

Wie von selbst schwingt das gewaltige Tor auf.

Dahinter liegt jedoch nicht - wie erhofft der Ausgang aus dem Labyrinth, sondern nur ein unscheinbarer Pfad durch weitere Hecken.

Als du durch das Tor schreitest, ertönt eine merkwürdige Singsangstimme:

"Das eine ruft man. Das eine sieht man. Das eine vergießt man."

Vielleicht solltest du dir das besser notieren?

Danach geht es weiter bei [2](#).

73

Das Loch entpuppt sich als Sackgasse, aber du findest dort eine kleine Truhe.

Neugierig öffnest du den Deckel und starrst verwirrt auf den Inhalt: Eine Gurke!

Wenn du diesen merkwürdigen Fund an dich nehmen willst, notiere ihn dir.
Danach kannst du...

... zur letzten Kreuzung zurückkehren und dem Weg nach Osten folgen. Weiter bei [93](#).

... dich an der Kreuzung gänzlich umentscheiden und doch den Umweg nach Westen wählen. Weiter bei [85](#).

... noch die Quelle des Gestanks im gegenüberliegenden Durchlass erforschen. Weiter bei [50](#).

74

Als du die Wolke durchschreitest, verspürst du ein angenehmes Kribbeln.

Es handelt sich tatsächlich um Feenstaub, allerdings hilft dir das jetzt nicht weiter.

Denn dieser Staub hat die Eigenschaft, dich zu einem anderen Ort im Irrgarten zu bringen, so dass du keine Ahnung mehr hast, wo du dich genau befindest.

Der Zufall schickt dich in diesem Fall nach... [17](#).

75

Du weißt nicht, warum dir gerade dieser Fluch durch den Kopf schießt, doch mit dem Mut der Verzweiflung richtest du deinen Stab auf die Beine der Riesenspinne und rufst:

„TARANTALLEGRA!“

Sofort beginnen sich die acht Gliedmaßen ineinander zu verheddern und einen wilden Steptanz hinzulegen. Wäre das Monster nicht so bedrohlich, müsstest du jetzt laut auflachen.

Lange wird der Fluch nicht halten und so beeilst du dich, zwischen den wild umhertanzenden Beinen hindurchzuschlüpfen und dein Heil in der Flucht zu suchen.

Weiter bei [10](#).

76

Wieder einmal erweist es sich als nützlich, seine Schulbücher gewissenhaft zu lesen. Und nun ergibt auch endlich die gefundene Gurke einen Sinn.

Mit dem Zauberstab ritzt du deinen Namen in die Gurke und wirfst sie dem Kappa zu.

Zu deiner großen Freude lässt dich der Dämon nun ungehindert passieren und grummelt nur gelangweilt etwas von "Blut" vor sich hin. .

Notiere dir "Kappa" und "Blut". Weiter bei 9.

77

Mit einem lebenswürdigen Lächeln tritt die Sphinx zur Seite und du atmest erleichter auf. Das war eine harte Nuss, aber du hast das Rätsel gelöst.

Vor Aufregung zitterst du am ganzen Leib.

Was kommt jetzt? Noch eine Prüfung? Oder endlich der Ausgang?

Weiter bei [70](#).

78

Im Moment glaubst du, dich gut zurechtzufinden, weshalb du an der nächsten Kreuzung den Weg nach Westen ignorierst und stattdessen die Abzweigung nach Norden wählst, von wo dir ein goldenes Licht entgegenstrahlt.

Weiter bei [67](#).

79

Nach ein paar Schritten drehst du dich noch einmal um. Der Hippogreif scharrt gelassen mit seinen Krallen in der Erde.

Es erscheint dir merkwürdig, dass die Organisatoren des Turniers keine gefährlichere Kreatur an dieser Stelle platziert haben.

Zumindest aber wird dir diese eher angenehme Begegnung im Gedächtnis bleiben.

Notiere dir die Art und Farbe des Tierwesens (Hippogreif, Pechschwarz) und lies dann weiter bei [69](#).

80

Es passt dir gar nicht, dass du deinen eben erst erworbenen Fund so schnell wieder los bist, aber andererseits hältst du es für sinnvoll, den Kobold anzuhören. Schließlich sind im Trimagischen Turnier auch Umsicht und Bedacht gefragt. Zufrieden nimmt der Kobold das Gold an sich.

"Nicht da lang." sagt er und deutet in die Richtung, in die du eigentlich gerade weitergehen wolltest.

"Wie? Das ist alles?" fragst du enttäuscht. Der Kobold nickt.

Willst du...

...seinen Rat befolgen und zurück zur letzten Kreuzung gehen, um dort den anderen Weg zu wählen? Weiter bei [17](#).

...dem Kobold zum Trotz doch von hier aus nach Norden weitergehen? Weiter bei [29](#).

81

Es dauert nicht lange und du erreichst die erste Kreuzung. Soweit du es von Weitem hattest überblicken können, liegt der Ausgang des Labyrinths in nordöstlicher Richtung, aber du bist dir ziemlich sicher, dass du nicht auf dem direkten Weg dorthin gelangst.

Jetzt musst du dich erst einmal entscheiden:

Nach Westen? Weiter bei [85](#).

Oder nach Osten? Weiter bei [55](#).

82

Die nächste Kreuzung. Denke nach! Du drehst dich mehrfach im Kreis.

Woher kommst du?

Wohin willst du?

Nach Westen? Weiter bei [78](#).

Nach Norden? Weiter bei [16](#).

Nach Osten? Weiter bei [66](#).

Nach Süden? Weiter bei [12](#).

83

Du versuchst alles, was dir an Magie einfällt, um das Tor zu öffnen. Alohomora, der Reduktorfluch, Verscheuchezauber... aber nichts wirkt.

Dir ist klar, dass nur ein passender Schlüssel dieses Hindernis beseitigen kann.

Du musst wohl oder übel noch einmal zum Anfang des Irrgartens zurückkehren und ihn suchen.

Nach einem schier endlosen Marsch erreichst du eine weit entfernte Kreuzung in einem anderen Teil des Labyrinths.

Weiter bei 6.

84

Merlin sei Dank, die Hecken lichten sich!

Im Norden erscheint unweit der Kreuzung, an der du gerade stehst, ein großes, bronzenes Tor.

Du traust dem Frieden noch nicht so recht und betrachtest unschlüssig die beiden anderen Wege.

Von einem bist du gekommen.... welcher war das doch gleich?

Was tust du?

Nach Norden, zum Bronzetur! Weiter bei [57](#).

Nach Süden, den endlos langen Weg entlang. Weiter bei [10](#).

Nach Westen. Weiter bei [54](#).

85

Recht zweifelnd entscheidest du dich, erst einmal nach Westen abzubiegen.

Du folgst dem Weg eine ganze Weile und schließlich folgst du ihm um eine Kurve weiter nach Norden.

Irgendwann glaubst du, in der Ferne eine Bewegung auszumachen, aber es ist zu dunkel, um jetzt schon Genaueres zu erkennen. Rechts von dir biegt ein schmalerer Pfad ab.

Wirst du...

...weiter geradeaus gehen, wo du ein Wesen vermutest?
Dann lies weiter bei [22](#).

...lieber den schmalen Pfad zur Rechten wählen? Dann weiter bei [60](#).

86

„IMPEDIMENTA!“ entfährt es dir, noch ehe du recht überlegen kannst, was du tust.

Die Durmstrang-Schülerin bricht zusammen und kann sich dank deines Lähmfluchs nicht mehr rühren.

Du überlegst, ob du ihr doch noch helfen sollst, doch da apparieren schon Trimagische Aufseher um dich herum. Es ist gegen die Regeln, einen anderen Champion anzugreifen!

Leider wirst du auf der Stelle disqualifiziert und darfst nicht mehr am Turnier teilnehmen.

Was für ein absolut unnötiges

ENDE.

87

Zum Glück hast du in der entscheidenden Lektion in "Verteidigung gegen die Dunklen Künste" nicht geschlafen und erinnerst dich daran, dass Inferi am besten durch Feuer zu besiegen sind.

"INCENDIO!"

Sofort stehen die Büsche rings um den Inferius in Flammen und während der lebende Tote gequälte Schreie ausstößt, kannst du dich in Sicherheit bringen.

Du hörst, wie die Trimagischen Helfer den Brand bekämpfen und konzentrierst dich dann wieder auf deinen Weg, der dich zurück zur letzten Kreuzung und dann weiter nach Osten führt.

Gehe zu [91](#).

88

"LUMOS!"

Deine Zauberstabspitze leuchtet auf, aber das einzige Ergebnis dieses Versuchs ist, dass der Nebel jetzt noch dichter erscheint.

Möchtest du...

...es doch mit einem Enthüllungszauber versuchen? Weiter bei [5](#).

... dem Nebel einen Reduktorfluch entgegenschleudern? Weiter bei [34](#).

...lieber gleich nach Osten weitergehen? Weiter bei [11](#).

...dich direkt nach Norden wenden? Weiter bei [6](#).

89

Die Sphinx faucht wütend und geht in Angriffsposition.
Ach herrje, du hast die falsche Antwort gegeben!

Dabei warst du so kurz vor dem Ziel....

Die Trimagischen Helfer können dich in letzter Sekunde vor der wütenden Sphinx retten, aber unmittelbar vor dem Ausgang aufgeben zu müssen, ist ein wirklich bitteres

ENDE.

90

Vor dir liegt plötzlich ein weites Feld aus dichtem Nebel. Er erscheint im ersten Moment harmlos und so sehr du auch lauschst, es scheint sich kein Lebewesen in der Nähe zu befinden.

Von hier zweigen drei weitere Wege ab. Der eine, so glaubst du, würde dich in Richtung Eingang zurückbringen, weshalb du ihn ignorierst.

Du kannst jetzt

... versuchen, dem Geheimnis des Nebels auf die Schliche zu kommen. Weiter bei [48](#).

... einfach weiter nach Norden gehen. Weiter bei [6](#).

... den Weg nach Osten wählen. Weiter bei [11](#).

91

Du bist dir sicher, immer noch zu weit im Süden zu sein und freust dich daher, als eine Abzweigung nach Norden die Hecken unterbricht.

Ein goldenes Licht scheint von dem Weg zu dir herüber und eigentlich hast du von derartigen Vorankündigungen inzwischen genug.

Willst du...

...trotzdem nach Norden abbiegen? Dann weiter bei [67](#).

...lieber weiter nach Osten gehen? Dann gehe zu [82](#).

92

Zu deiner großen Verwunderung verlangt die Stimme nicht, das Lösungswort zu hören, sondern gibt sich damit zufrieden, dass du deine Ehrlichkeit betuerst.

Du darfst ungehindert durch den Torbogen gehen.

Weiter bei [28](#).

93

Der Gestank verflüchtigt sich, als du um die nächste Kurve gehst. Du hast ein wenig die Orientierung verloren und entscheidest dich für den "Vier-Punkte-Zauber".

"Weise mir die Richtung!"

Dein Zauberstab dreht sich auf der Handfläche und du stellst beruhigt fest, dass du nun wieder nach Norden gehst.

Erleichtert, dass du bisher keine ernsthaften Schwierigkeiten hattest, gehst du....

Weiter zu [20](#).

94

Um Himmels Willen! Was kommt denn da auf dich zu?
Eine Leiche? Das kann doch nicht sein! Wer war denn so
wahnsinnig, einen Inferius zu beschwören?

Jetzt musst du schnell handeln!

"SECTUMSEMPRA!" - Weiter bei [31](#).

"INCENDIO!" - Weiter bei [87](#).

95

Behertzt kletterst du auf den Rücken des merkwürdigen Pferdes und sogleich schwimmt es mit dir zur Mitte des Sees.

Anstatt dich aber wie erhofft bis zur gegenüberliegenden Seite zu tragen, taucht das Wesen plötzlich ab.

Es ist ein Kelpie und hat nichts anderes im Sinn, als ahnungslose Reiter in die Tiefe zu zerren und sie dort zu verschlingen.

Es gelingt dir, dich vom Rücken des Kelpies zu befreien und noch rasch mit deinem Zauberstab rote Funken zu versprühen.

Die Trimagischen Helfer können dich noch retten, aber das Turnier findet für dich so ein jähes

ENDE.

96

Du kramst in deinen Taschen und nimmst den erstbesten Gegenstand, den du zur Hand hast, heraus und wirfst ihn dem Kappa zu.

(Vergiss nicht, den Gegenstand deiner Wahl von deiner Notizliste zu streichen - er steht dir nicht mehr länger zur Verfügung).

Neugierig schleicht der Dämon auf den Köder zu und beugt sich herab. Das Wasser fließt aus seiner Kopfhöhlung und der **Kappa** (!!!) beginnt, lautstark über „**Blut**“ (!!!) zu fluchen.

Du hast ihn all seiner Kräfte beraubt und kannst unbeschadet an ihm vorbeigehen.

Schnell weiter bei 9.

97

Der Wabbelbeinfluch gehört zu deinen absoluten Spezialitäten, was nun auch der Troll zu spüren bekommt.

Er eiert auf seinen weichen Knien umher und schließlich landet er mit einem gewaltigen PLUMPS! auf dem Boden. Du kannst dich vor Lachen kaum noch halten, wagst aber dennoch einen Blick hinter den jetzt so ungefährlichen Gegner.

Und... wirst enttäuscht. Der Troll hat in einer Sackgasse gelauert.

Dir bleibt nichts anderes übrig, als umzukehren und möglichst schnell zu verschwinden, bevor der Fluch nachlässt. Hastig kehrst du zur letzten Kreuzung zurück und schlägst den anderen Weg ein.

Weiter bei [93](#).

98

Solange du noch weißt, von wo du gekommen bist, sollte diese Kreuzung dich vor keine allzu schwere Entscheidung stellen.

Du kannst hier....

... nach Westen gehen, dann lies bei [3](#) weiter.

... nach Süden weiterlaufen, dann gehe zu [38](#).

... oder dich nach Osten wenden. Weiter bei [58](#).

99

Zögernd verbeugst du dich. Du hast viel über Hippogreife gelesen und weißt daher, wie unberechenbar diese edlen Wesen sein können.

Zuerst beäugst dich der Hippogreif nur misstrauisch, aber dann beugt er seine Vorderbeine und neigt ebenfalls sein Haupt.

Erleichtert willst du an ihm vorübergehen und dich der Kreuzung zuwenden, aber das Tier tritt dir in den Weg und versperrt dir den gegenüberliegenden Durchgang.

Vielleicht ist es auch ein Wink des Schicksals?

Da du dich nicht mit dem Hippogreif anlegen willst, wählst du die einzig verbliebene Möglichkeit und biegst nach Osten ab.

Weiter bei [79](#).

100

Die Trimagischen Richter müssen erst noch beraten, ob du wirklich ordnungsgemäß das Labyrinth absolviert hast.

Aus diesem Grunde musst du ihnen (also der Rumtreiberseite) mitteilen (per Eule/Formular/E-Mail), wie das Lösungswort lautet, das sich aus dem Rätsel der Stimme ergeben hat.

Die ganze Schule drückt dir die Daumen, dass du nicht gelogen hast und so die Prämie für das Bestehen der ersten Runde einstreichen kannst!

Denn dann hat dieses Abenteuer für dich ein wirklich gutes

ENDE