

1

Achtung: Auch in diesem Abenteuer gibt es wieder falsche Spuren! Nur der einzig richtige Weg führt zur Lösung!

Das große Finale des Trimagischen Turniers steht an!!! Nach einem nervenzerreibenden Labyrinth und einer kniffligen Zaubertrankmission fragst du dich natürlich, was sich die Trimagischen Richter nun für euch ausgedacht haben. Mut und Entschlossenheit sei gefragt, so sagte man dir bereits. Aber auch Köpfchen und ein wacher Geist. Das kann so ziemlich alles bedeuten und du überlegst, ob du all das bist – mutig, entschlossen, klug und wachsam.

Am frühen Abend versammeln sich Schüler, Lehrer, Richter und Helfer in der Großen Halle, aber es wurde auch angekündigt, dass alle warme Kleider und feste Schuhe anziehen sollen.

Was hat das nur zu bedeuten???? **Weiter bei 23.**

2

Hastig stolperst du rückwärts und es gelingt dir, noch schnell deinen Ärmel zu löschen, bevor du endgültig die Flucht ergreifst.

Der pechschwarze Drache poltert dir hinterher und schickt dir einen Flammenstoß nach dem nächsten nach. Du kannst ausweichen und erreichst atemlos das Freie.

Dort wirst du allerdings schon von den Trimagischen Richtern erwartet. Der Drache darf während des Turniers aus Sicherheitsgründen nicht seine Höhle verlassen und da es dir nicht gelungen ist, ihn zu besiegen oder die Höhle zu erforschen, ohne ihn zu wecken, ist die Prüfung an dieser Stelle für dich zu

ENDE.

3

Etwas nervös gehst du auf das Feuer zu.
Sicherheitshalber nimmst du dann etwas Anlauf und rennst los – geradewegs auf die Flammen zu.
Aber in dem Moment, da du hindurchspringen willst, prallst du an etwas Unsichtbarem ab und wirst wieder zu Boden geworfen.
Du ärgerst dich maßlos, als rundherum plötzlich Trimagische Helfer apparieren.
„Das ist ein Schutzzauber!“ sagt einer ernst. „Hätten wir ihn nicht über das Feuer gelegt, wärest du jetzt jämmerlich verbrannt. Die Regeln besagen, dass du in diesem Fall leider ausscheidest – ohne die Schutzmaßnahmen hättest du nicht überlebt!“
Du kannst es nicht fassen, aber das ist in diesem Turnier wirklich das

ENDE.

4

Über dem Torbogen leuchtet die Buchstabenkombination

PA

auf. Notiere sie dir!

Ob du wirklich die richtige Antwort gegeben hast, erfährst du wahrscheinlich erst am Gipfel.

Dann durchschreitest du vorsichtig den Bogen und betrittst nun endgültig den „Magischen Berg“.

Über welche Seite willst du hinaufsteigen?

Über die Westliche! - Dann weiter bei [110](#).

Über die Östliche! - Dann lies weiter bei [62](#).

5

„EXPELLIARMUS!“

Der Zauber reißt dem überraschten Mädchen den Stab aus der Hand und schleudert ihn weit über den angrenzenden Abgrund hinaus.

Sofort apparieren zwei Trimagische Helfer, denn durch die Entwaffnung und das Fehlen ihres Stabes muss der Champion aus Durmstrang an dieser Stelle aufgeben.

Du grinst und freust dich, dass du deinen Weg nun bei [44](#) fortsetzen kannst.

6

Ein robustes Eisentor versperrt dir den Zugang zu der Höhle.

Über dem Schloss kannst du einige Buchstaben erkennen:

„Das Erste.“

Seltsam, nicht wahr?

Oder besitzt du zufällig einen Eisenschlüssel „Nr. 1“?

Wenn ja, geht es weiter bei [45](#).

Wenn nicht, musst du umkehren und noch einmal versuchen, vom Fuß des Berges aus einen anderen Weg zu wählen. Weiter bei [42](#).

7

Ein goldfarbener Zaubertrank erscheint aus dem Nichts.

Willst du ihn trinken? Dann weiter bei [60](#).

Möchtest du das Rätsel noch einmal hören und deine Entscheidung überdenken? Dann zurück zu [15](#).

8

Du schlägst dir selbst hart mit dem Zauberstab auf den Kopf und sofort spürst du, wie der Desillusionierungszauber über dich fließt.

Harpyien haben nicht nur scharfe Krallen, sondern noch schärfere Augen und du betest im Stillen, dass sie deinen Trick nicht durchschaut.

Der Vogel mit dem Menschenkopf zieht mehrmals enge Kreise hoch über dir, aber dann dreht er ab und verschwindet wenig später wieder am Horizont.

Du allerdings ärgerst dich. Der Aufstieg an der Ostflanke des Berges hat dir bislang keine besonderen Erfolge gebracht.

Weiter bei [99](#).

9

Ist das am Ende vielleicht schon der Trimagische Pokal? So leicht zu erreichen?

Du greifst nach dem Goldbecher, doch kaum hast du ihn berührt, durchfährt dich ein heftiger Ruck. Du wirst durch Zeit und Raum geschleudert und knallst mit einem lauten BUMMS auf harten Steinboden.

Entsetzt erkennst du, dass du an einem dir wohl bekannten Ort gelandet bist: Nämlich in der jetzt menschenleeren Großen Halle von Hogwarts!

Der Pokal war gar nicht der Trimagische Gewinn, sondern ein Portschlüssel, der jeden allzu gierigen Champion kurz vor dem Ziel aus dem Rennen wirft.

Da gibt es kein Wenn und kein Aber – für dich ist die Ausgabe hier zu

ENDE.

10

Der Zwerg funkelt dich wütend an, doch du hast schon deinen Stab erhoben:

„FINITE!“

P L O P P – Der Zwerg ist verschwunden. Und mit ihm auch alle Möbel der Höhle. Es ist wieder stockdunkel, doch dank Lumos kannst du dich schnell ins Freie tasten.

Was für eine Zeitverschwendung!

Schnell weiter bei [97](#).

11

Du atmest tief durch, gehst ein paar Schritte zurück und nimmst Anlauf, um über den Graben zu springen. Dafür braucht man doch keine Zauberei!

Wenige Schritte vor dem Absprung stolperst du über eine zähe Wurzel. Ein hässliches Knacken ertönt und ein scharfer Schmerz nimmt dir fast den Atem.

Verdammt! Du hast dir bei dieser Aktion den Knöchel gebrochen. Selbst kannst du ihn nicht zuverlässig heilen... daher ist die Prüfung jetzt schon für dich zu

ENDE.

12

Über dem Torbogen leuchtet die Buchstabenkombination

RE

auf. Notiere sie dir!

Ob du wirklich die richtige Antwort gegeben hast, erfährst du wahrscheinlich erst am Gipfel.

Dann durchschreitest du vorsichtig den Bogen und setzt deinen Weg fort.

Weiter bei [24](#).

13

Der Phönix stößt einen schaurigen Klagelaut aus und die Sphinx brüllt wütend.
Die Antwort war falsch!!!!

Einer der Trimagischen Richter appariert neben dir, klopf dir tröstend auf die Schulter und bringt dich zurück zu den Zuschauertribünen.
Du bist auf den allerletzten Metern gescheitert! Diese Prüfung ist für dich zu

ENDE.

14

Neugierig suchst du eine Lücke im Geröll und spähist hindurch.

Um Himmels Willen, dort liegt ein Graphorn – offenbar in den süßesten Träumen! Das gehörnte Ungetüm mit dem purpur-gräulichem Fell wäre groß und stark genug, es sogar mit einem Troll aufzunehmen! Noch schläft das mächtige Geschöpf... NOCH.

Einen vorsichtigen näheren Blick riskieren! Dann zu [86](#).

Nichts wie weg – der Berg ruft! Weiter bei [107](#).

Einen Stein nach dem Graphorn werfen! Weiter bei [25](#).

15

Nachdem du den Schlüssel umgedreht hast, schwingt das Tor mit einem leisen Klingeln auf.

Fackeln zu deiner Linken und Rechten entzündeten sich wie von selbst und beleuchteten so deinen Weg.

Dieselbe Singsang-Stimme, die dich schon durch die steinernen Torbögen geleitet hat, erklingt von Neuem:

Erweise dich als würdig, die Prüfungen zu bestreiten. Das, was du brauchst, wird dir erscheinen, wenn du mein viertes Rätsel löst:

Wer gründete das Dorf, das zu Füßen des Berges liegt?

Elfrida Clagg! - [79](#).

Godric Gryffindor! - [94](#).

Hengist von Woodcroft! - [7](#).

Mungo Bonham! - [82](#).

16

Über dem Torbogen leuchtet die Buchstabenkombination

RO

auf. Notiere sie dir!

Ob du wirklich die richtige Antwort gegeben hast, erfährst du wahrscheinlich erst am Gipfel.

Dann durchschreitest du vorsichtig den Bogen und setzt deinen Weg zum Gipfel fort.

Weiter bei [99](#).

17

Der Pfad endet am Eingang einer weitläufigen Grotte. Du bist dir nicht sicher, ob du dich über die Abwechslung einer Höhle sonderlich freust, aber da kein Weg daran vorbei führt, bleibt dir nichts anderes übrig, als hineinzugehen.

Kurz darauf bietet sich dir ein beeindruckendes Bild.

Wie auch immer dies möglich ist, aber mitten in der riesigen Höhle ist ein regelrechter Pilzwald entstanden. Die Gewächse sind teilweise über einen Meter hoch und die Hüte haben die Ausmaße von Hagrids Halloween-Kürbissen. Sie glitzern giftgrün, zitronengelb und in leuchtendem Orange und hier und da verpuffen kleine Staubwolken über ihnen. Insgesamt machen die Pilze zwar keinen angriffslustigen, aber dennoch bedrohlichen Eindruck. Du beschließt, ihnen nicht zu nahe zu kommen.

Am linken, dunkleren Höhlenrand entlanggehen. - 48.

Auf der helleren, rechten Seite weitergehen. - 33.

18

Du solltest besser genau hinschauen, wenn du dich mit einem Tierwesen anlegst. Denn ein Hippogreif – wofür du das Geschöpf zuerst hältst – hat den Leib eines Pferdes und nicht den eines Löwen.

Dieses Tier ist ein griechischer Greif!

Als du dich verbeugst, denkt er, du würdest in Angriffsstellung gehen und bäumt sich sofort auch. Lebensgefährliche Klauen schnellen dir entgegen und in deiner plötzlich aufkommenden Panik schaffst du es gerade noch, einen Schutzzauber zu sprechen und rote Funken aus dem Zauberstab sprühen zu lassen.

Mit einem mitleidigen Lächeln eilen die Trimagischen Helfer herbei und erklären dir in diesem Turnier das

ENDE.

19

Du entscheidest dich für die Tür mit dem Zentauren und öffnest sie. Zuerst dachtest du, das Bildnis wäre nur ein Symbol, doch hinter der Pforte erwartet dich tatsächlich ein hochgewachsener Zentaur mit strahlend weißem Fell.

„Weise bis hierher...“ sagt er mit seiner tiefen, wohlklingenden Stimme. „Doch nun zeige, ob du auch wachsam und mutig warst.“ Er lächelt vielsagend.

Weiter bei [75](#).

20

Der Weg wird nun etwas flacher und du musst nicht mehr ganz so viel klettern. Irgendwann versperrt dir aber ein schier unüberwindlicher Findling den Weg. Du kannst nun ganz einfach rechts daran vorbeigehen oder aber links herum erneut über einen Hang klettern.

Ärmel hochkrempeln und nochmal klettern! Zu [95](#).

Genug gekraxelt! Rechts herum! Zu [84](#).

21

Ein sirrender grüner Lichtblitz flammt auf und verfehlt das Mädchen nur knapp.

Bist du von allen guten Geistern verlassen, einen Unverzeihlichen Fluch zu gebrauchen? Sofort apparieren die Trimagischen Richter um dich herum. Natürlich bist du sofort disqualifiziert, aber das was dich vor dem Zaubergamot erwartet, wird wohl noch weit Schlimmeres mit sich bringen!

Wer sich so verhält, verdient im Turnier nichts anderes als das

ENDE.

22

Plötzlich wird um dich herum alles ganz hell. Der Himmel beginnt sich um dich herum zu drehen und laute Musik erklingt.

Dir wird schwindlig und du verlierst das Gleichgewicht. Dann wird dir schwarz vor Augen.

Als du wieder zu dir kommst, starrst du in das strahlende Gesicht des Schulleiters.

Irgendein Zauber hat dich wieder ins Tal hinabgebracht – auf den großen Platz zwischen den Zuschauertribünen.

„Herzlichen Glückwunsch!“ gratuliert der Schulleiter. „Der Herr der Rätsel und der Herr des Berges haben mit mitgeteilt, dass du die Prüfungen erfolgreich bestanden hast. Aber wenn du den Trimagischen Pokal wirklich gewinnen willst...“

Weiter bei [120](#).

23

Das Gelände wird bald ein wenig offener. Der westliche Aufstieg ist nicht zu unterschätzen, aber trotzdem ohne ernsthafte Schwierigkeiten zu bewältigen. Ein plötzliches Donnern lässt dich zusammenfahren. Zuerst denkst du an ein Gewitter, was im Gebirge eine echte Gefahr darstellen würde, doch schnell wirst du eines Besseren belehrt.

Ein fünf Meter hoher Riese poltert, begleitet von zahlreichen kullernden Steinbrocken, direkt vor dir den Hang hinab!

Du hast mit einer solchen Begegnung rechnen müssen und jetzt bist du hoffentlich gewappnet!

Ich überreiche dem Riesen ein Geschenk! Zu [36](#).

Ich fessele ihn, so dass ich unbeschadet an ihm vorbeikomme! Zu [33](#).

24

Endlich! Der Gipfel scheint zum Greifen nah! Du befindest dich auf einem schmalen Rundweg, der schneckenartig um die Spitze des Magischen Berges herum ganz nach oben führt.

Eine kleinere Bergkrone ragt vor dir auf. Sie ist der zweite, niedrigere Gipfel des Bergs, die du schon von weitem gesehen hast. Hoch oben auf ihr ruht ein Nest.

Ein scharlachroter Vogel mit goldenem Schnabel und prächtigem rot-goldenem Schwanz sitzt darin und mustert dich aufmerksam.

Du kannst...

... dich von seinem Nest fernhalten und weitergehen.

Weiter bei [90](#).

... ihn um Hilfe bitten. Weiter bei [114](#).

... hinaufklettern und einen Blick in sein Nest werfen.

Zu [40](#).

25

Du nimmst einen faustgroßen Stein und schleuderst ihn dem Graphorn gegen die Schulter. Sofort erwacht das Ungetüm, stößt einen brüllenden Schrei aus und bäumt sich zum Gegenangriff auf.

Wie kann man nur so dumm sein? Du hast keine andere Wahl als zu fliehen und suchst Schutz auf der Seite der Schlucht, von der du gekommen bist. Die Trimagischen Richter fackeln nicht lange, sprechen einen Schutzzauber aus und beschließen, dass du aus eigener Kraft nicht zum Berg zurückkehren konntest.

Das ist laut den Regeln für deine Prüfung leider das

ENDE.

26

Wütend reißt der Zentaur seinen Bogen hoch und zielt mit einem goldenen Pfeil auf dich.

„UNWÜRDIG! Falscher Weg – falsche Antwort! Holt diesen Dummkopf weg vom Magischen Berg! Er hat es nicht verdient, dem Herrn der Rätsel zu begegnen!“

Sofort apparieren zwei Trimagische Helfer und bringen dich zu den Zuschauern zurück, bevor der Zentaur dich angreifen kann.

Die falsche Antwort brachte dir hier leider das

ENDE.

27

Der Berg ist nun schon ganz nah und bis auf dein Erlebnis mit dem Greif ist die Wanderung bisher zwar anstrengend, aber ohne größere Aufregung verlaufen.

Du gehst an einer langen Felswand entlang und bleibst nach einigen Metern verdutzt stehen.

Nanu, der Stein sieht hier aber merkwürdig aus. Fast, als hätte jemand etwas eingeritzt....

Ja, wirklich! Hier steht

„Wer häufig über Gedanken brütet,
gar zu oft ein Geheimnis

Oh. Da fehlt offenbar ein Begriff. Wenn du weißt, welcher, dann notiere ihn dir schnell!

Danach geht es weiter bei [51](#).

28

Du nickst grimig und erlaubst dem Kobold, auf deinen Rücken zu springen. Er ist schwer und klammert sich bedrohlich fest an deinen Hals.

Als du endlich die nächste Kreuzung erreichst, atmest du erleichtert auf. Der Kobold springt ab und wendet sich dem halb verschütteten Pfad zu, der hinab ins Tal führt. Auf halbem Weg dreht er sich noch einmal um und flüstert verschwörerisch:

„Einhundertachtundneunzig.“

Und schon ist er verschwunden.

Willst du dir die Zahl „198“ notieren?

Du verspürst nicht die geringste Lust, dem Kobold zu folgen und wendest dich nach links.

Weiter bei [51](#).

29

„Werte Champions!“ dröhnt nun die magisch verstärkte Stimme des Schulleiters aus der Zuschauermenge heraus, die sich inzwischen auf hohen Tribünen am Fuß des Berges niedergelassen hat.

„Eure Aufgabe ist es, den Gipfel zu erreichen. Auf dem Weg dorthin müsst ihr allerlei Gefahren überstehen und zudem noch Rätsel lösen. Wenn ihr oben angelangt seid, werdet ihr all euer Wissen und Können beweisen müssen, denn um den Trimagischen Pokal zu gewinnen... muss man ihn... finden! Und nun – wählt euren Weg und besteigt den Magischen Berg!“ Vor dem Berg liegt ein tiefer Graben, der zuerst überwunden oder umgangen werden muss.

Wie willst du in die Prüfung starten?

- **Über die Hängebrücke! - Zu [111](#).**
- **Die treppenartigen Felsblöcke hinauf! Zu [58](#).**
- **Den weiten Bogen um die Schlucht! Zu [118](#),**

30

Über dem Torbogen leuchtet die Buchstabenkombination

IN

auf. Notiere sie dir!

Ob du wirklich die richtige Antwort gegeben hast, erfährst du wahrscheinlich erst am Gipfel.

Dann durchschreitest du vorsichtig den Bogen und setzt deinen Weg fort.

Weiter bei [24](#).

31

Es gefällt dir nicht, dass du nicht erkennen kannst, was sich in den Ecken der Höhle verbirgt.

„LUMOS MAXIMA!“

Sofort erstrahlt ein heller Lichtkegel und fällt auf das, was du am allerwenigsten finden wolltest:

Ein DRACHE!

Du hast ihn mit dem blendenden Licht aus seinem tiefen Schlaf gerissen und nun läßt sein dröhnendes Brüllen die ganze Höhle beben.

Gleich darauf versengt dir ein Feuerstoß fast den Umhang. Dein Ärmel beginnt zu brennen.

AGUAMENTI und nichts wie raus! - Weiter bei [2](#).

PROTEGO und rote Funken! - Weiter bei [67](#).

32

Du hältst den Atem an, setzt das kleine Fläschchen an den Mund und leerst den Trank in einem Zug.

Sofort fühlst du, wie sich dein Körper verändert, sich aufbläht und zusammenzieht und eine andere Gestalt annimmt.

Oh nein! Du hast Vielsaft-Trank zu dir genommen. Und dem plötzlich aufkeimendem Gelächter der Trimagischen Helfer nach zu urteilen, siehst du jetzt nicht unbedingt schmeichelhaft auf. Jemand reicht dir einen Spiegel und du schaust in das zerfurchte, hässliche Gesicht des Hausmeisters Argus Filch!!!

So ein Pech. Kurz vor Schluss bist du an einer einachen Rätselprüfung gescheitert. Das Turnier ist hier für dich zu

ENDE.

33

Du zwängst dich an den leuchtenden Riesenzapfen vorbei und lässt dabei den Boden nicht aus den Augen, denn auf Stolperfallen hast du nun wirklich keine Lust.

Etwa in der Mitte der Höhle siehst du plötzlich etwas vor deinen Füßen glitzern.

Du bückst dich und findest einen Eisenschlüssel. Auf der einen Seite ist die Bezeichnung „Nr. 1“ eingraviert, auf der anderen ein „I“.

Notiere beides.

Dann geht es weiter bei [76](#).

34

Der Weg um die Felswand herum ist reichlich verwinkelt und verläuft in chaotischen Zickzacklinien, wobei er zunehmend steiler wird. Schon nach wenigen Minuten keuchst du wie nach einem Dauerlauf und als ein neuer Anstieg vor dir erscheint, gönnst du dir eine kurze Atempause.

Dabei fällt dein Blick auf einen engen Durchlass zwischen zwei Felsnadeln. Er führt ein Stück nach unten, was dich vom **eigentlichen Ziel abbringen würde**.

Notiere an dieser Stelle ein „K“.

Willst du trotzdem nachsehen? Dann lies weiter bei [59](#).

Wenn du lieber auf deinem angestammten Pfad bleiben möchtest, geht es weiter bei [42](#).

35

Du entzündest deinen Zauberstab mit „LUMOS!“ und betrittst die finstere Höhle. Der Gestank wird immer erbärmlicher und du hörst es im Dunkel grunzen.

Noch bevor du es dir doch anders überlegen kannst, torkelt dir ein riesiger Bergtroll entgegen. Du wusstest doch, dass diese Biester sich hier herumtreiben! Warum musst du dann auch noch zielsicher in eine stinkende Trollhöhle marschieren?

Du kannst jetzt...

... den Troll mit einem Schwarm Vögel verwirren und ablenken. Dann zu [41](#).

... versuchen, den Troll unter einer Geröllschicht zu begraben, die du von der Decke regnen lässt. Weiter bei [104](#).

36

Du erinnerst dich an Hagrids alte Riesenerzählungen und weil dir nichts Besseres einfällt, rufst du:

„ORCHIDEUS!“

Mit dem bunten Orchideenstrauß, den du nun hoch über den Kopf hältst, näherst du dich dem Riesen.

„Ein Geschenk für den Riesen, der Herr dieses Berges ist!“ schreist du. „Seltene Pflanzen aus fernen Ländern!“

Der Riese hat nicht viel für Pflanzen übrig, aber er schnappt sich den Blumenstrauß und schnüffelt neugierig daran. Lange wird dieses Interesse nicht anhalten, das weißt du, aber immerhin ist der Riese lange genug abgelenkt, um zwischen seine Beine hindurchzuschlüpfen und aus seiner Reichweite zu verschwinden.

Notiere dir hier ein O.

Danach geht es weiter bei [64](#).

37

Der Platz ist beeindruckend. Ein wahrer Meister seines Fachs hat die Steinskulpturen vermutlich mit Magie geschaffen, denn nur so kann sich ihre Lebendigkeit erklären. Ein Bergtroll, ein Greif, ein Drache, eine Raubvogel mit Frauenkopf, ein Zwerg, ein Phönix, ein Kobold, ein Riese und ein Graphorn starren steinern auf dich herab und scheinen jeden deiner Schritte zu beobachten. Dort, wo sich ihre Blicke auf dem Boden kreuzen, leuchtet ein großes „R“ im Stein.

Zwischen den Beinen des Steinriesen und zwischen den mächtigen Tatzen des Drachen scheint es jeweils einen Durchgang zu geben.

Durch die Drachenbeine! - [46](#).

Durch die Riesenbeine! - [106](#).

38

„AAAAAAAAAAAAAARGH!“

Wütend schnappt sich der Zwerg eine große Axt und stürmt auf dich zu. Du reißt sofort den Zauberstab nach oben und rufst „PROTEGO!“. Aber in dieser Höhle ist jeder Zauber wirkungslos!

Hals über Kopf fliehst du nach draußen, doch noch immer wirst du von dem Zwerg verfolgt. Schließlich schreitet ein Trimagischer Helfer ein. Er kann sich ein breites Grinsen nicht verbeißen: Du bist auf eine simple Illusion hereingefallen!

Dennoch ist durch diese peinliche Niederlage die Aufgabe für dich jetzt zu

ENDE.

39

Nicht weit entfernt liegt ein halb gespaltener Baumstamm – vermutlich durch einen Blitzeinschlag gefällt. Du richtest deinen Stab darauf und rufst:

„WINGARDIUM LEVIOSA!“

Der Stamm erhebt sich in die Lüfte und folgt der Bewegung deines Stabs, bis er schließlich über dem Graben zum Liegen kommt.

Dank des harten Aufstiegs sind deine Knie noch zu wackelig um zu balancieren, aber da du weißt, dass niemand dir zusieht, kriechst du einfach über den Stamm, bis du wohlbehalten die andere Seite erreichst.

Das ist nochmal gut gegangen!

Weiter bei [20](#).

40

Es ist eine Tortur, den steilen Fels zu erklimmen. Mehrmals rutschst du ab und zuletzt kannst du dich nur durch einem beherzten Griff nach dem Rand des Nests retten.

Sofort beginnt der Phönix – denn nichts anderes erwartet dich hier – mit seinem scharfen Schnabel auf dich einzuhacken. Wie kannst du es wagen, ein Phönixnest zu plündern?

Du verlierst den Halt und stürzt wieder auf den Weg zurück. Vor Schmerz wird dir übel – dein Bein ist gebrochen! Und er Phönix hackt weiter auf dich ein. Jetzt helfen nur noch rote Funken! So ein Unglück! Wegen deiner Habgier musst du aufgeben.

Deine Prüfung ist hier zu

ENDE.

41

Der erste Zauberspruch, der dir einfällt, ist:

„AVIS!“

Sofort flattert ein halbes Dutzend Kanarienvögel um den Kopf des Trolles herum. Das macht das stinkende Ungetüm nur noch wütender und er fuchtelt mit seinen Pranken herum, um die Tiere zu verscheuchen. Dabei trifft er einen großen Felsblock, der auf einem Vorsprung liegt. Der Felsen knallt mit einem lauten Donnern auf den Boden und verschließt den Höhleneingang.

Oh nein – du bist gefangen und da du in all dem Chaos auch noch deinen Stab verlierst, kannst du dich nur in einer Felsspalte verstecken und die Trimagischen Richter lautstark um Hilfe rufen.

An dieser Stelle ist deine Prüfung leider zu

ENDE.

42

Endlich! Du bist am Fuß des Berges angelangt. Die anderen beiden Champions sind weit und breit nicht zu sehen, aber du hast von hier aus eine gute Aussicht und stellst fest, dass sie auf jeden Fall hier vorbeikommen müssen.

Vor dir siehst du einen großen steinernen Torbogen, durch den du wohl gehen musst. Sein Inneres flimmert etwas und du ahnst sofort, dass ein Zauber darüber liegt.

Und schon hörst du eine helle Singsang-Stimme.

„Höre die Frage und wähle sodann. Ob du richtig entschieden, erfährst du ganz am Ende dann...

Wer schrieb das Buch, das den Trank der Lebenden Toten enthält?“

Arsenius Bunsen! - [61](#)

Phyllida Spore! - [4](#)

Libatius Borage! - [89](#)

43

Der Zentaur nickt zufrieden.

„So ist es! Bist du nun bereit für den Herrn der Rätsel, der stets wachsam auf dich herabsah?“

Was bleibt dir anderes übrig? Du bist begierig, dich zu beweisen, aber du hast auch ein wenig Angst. Der Sieg ist zum Greifen nah!

Notiere dir ein „G“ und lies weiter bei [88](#).

44

Puh... endlich auf dem nächsten Absatz angekommen! Du schwörst dir, nie wieder an einem solchen Turnier teilzunehmen oder aber vorher an deiner Kondition zu arbeiten. Diese Prüfung erscheint dir eher wie ein sportlicher Wettkampf und weniger wie eine magische Aufgabe.

Du siehst dich um. Rechts erwartet dich ein steinerner Torbogen, ganz ähnlich dem, den du schon weiter unten durchschritten hast.

Auf der linken Seite ragt der finstere Schlund eines weiteren Höhleneingangs vor dir auf. Ein leicht verbrannter Geruch scheint von dort zu kommen.

Erst in die Höhle – wer weiß.... Weiter bei [47](#).

Durch den Torbogen – das ist sicher ein Trimagischer Wegweiser! Weiter bei [57](#).

45

Das Tor schwingt quietschend auf und gibt dir den Blick auf eine kleine, aber umso beeindruckendere Kammer frei. Ihr Boden ist über und über mit Goldmünzen bedeckt!

Notiere dir an dieser Stelle ein „T“.

Zudem schallt ein seltsames Flüstern durch den Raum. Du lauschst, bist dir aber nicht sicher, ob du die Worte richtig verstehst:

„Blau ist's nicht ... ist's nicht... Blau führt dich nicht zum Ziel.“

Wenn du möchtest, kannst du dir diesen fragwürdigen Hinweis aufschreiben.

Du kannst jetzt noch ein wenig in den Goldmünzen stöbern (weiter bei [112](#)) oder die Höhle durch den nächsten Durchgang wieder verlassen (weiter bei [81](#)).

46

Du durchquerst einen kurzen Tunnel, der hoch oben auf einem weiteren Absatz endet.

Absatz?

Nein! Über dir glitzert der Sternenhimmel und um dich herum kannst du das nächtliche, mondbeschienene Gebirge überblicken. Der Gipfel!

Etwas Silbernes glänzt in der Ferne.

Mit rasendem Herzen gehst du darauf zu.

Weiter bei [54](#).

47

Aus irgendeinem Grund zieht dich die finstere Höhle wie magisch an. Der Eingang ist riesig und auch der Tunnel, der sich daran anschließt, hat solche Ausmaße, dass sogar ein Riese hindurch gehen könnte. Du hoffst inständig, dass dies nicht der Fall ist.

Der Gang ist lang, bietet aber keine weiteren Abzweigungen auf. Schließlich erreichst du eine mächtige Grottenhalle. Das Licht deines Stabs reicht nicht aus, um sie vollständig auszuleuchten, aber hier und da glaubst du, ein schwaches Glitzern zu erkennen.

- **LUMOS MAXIMA!** - Weiter bei [31](#).
- **Den leicht grünlichen Lichtschein hinten rechts in überprüfen.** Weiter bei [103](#).
- **Das goldene Glitzern in der vorderen rechten Ecke genauer betrachten.** - Weiter bei [119](#)

48

Ein bisschen ärgerst du dich, dass du dich für die dunklere Seite entschieden hast, denn hier lauern über all spitze Steine und Löcher, die dich ständig stolpern lassen. Einmal stößt ein Riesenpilz direkt neben dir eine knallrote Staubwolke aus seinen Lamellen. Du siehst plötzlich Sternchen und bist fest überzeugt, eine Stimme zu hören, die laut die Zahl „667“ ruft.

Willst du dir das aufschreiben?

Irgendwann kannst du den Pilzwald endlich hinter dir lassen und bei [76](#) weiterlesen.

49

Über dem Torbogen leuchtet die Buchstabenkombination

RO

auf. Notiere sie dir!

Ob du wirklich die richtige Antwort gegeben hast, erfährst du wahrscheinlich erst am Gipfel.

Dann durchschreitest du vorsichtig den Bogen und setzt deinen Weg zum Gipfel fort.

Weiter bei [99](#).

50

„AAAAAAAAAAAAAARGH!“

Wütend schnappt sich der Zwerg eine große Axt und stürmt auf dich zu. Du reißt sofort den Zauberstab nach oben und rufst „PROTEGO!“. Aber in dieser Höhle ist jeder Zauber wirkungslos!

Hals über Kopf fliehst du nach draußen, doch noch immer wirst du von dem Zwerg verfolgt. Schließlich schreitet ein Trimagischer Helfer ein. Er kann sich ein breites Grinsen nicht verbeißen: Du bist auf eine simple Illusion hereingefallen!

Dennoch ist durch diese peinliche Niederlage die Aufgabe für dich jetzt zu

ENDE.

51

Ah, endlich ist der Fuß des Berges in Sicht. Noch immer fragst du dich, ob du bis hierher wirklich den richtigen Weg gewählt hast. Vermutlich wirst du dies erst am Gipfel erfahren....

Weiter geht's bei [42](#).

52

Du setzt dich ans Ufer und gönnst dir eine kurze Verschnaufpause. Der sich spiegelnde Mond wirkt wie ein Stärkungstrank auf dich und du kannst deinen Blick kaum abwenden.

Je länger du hinsiest, desto sicher bist du, dass es mit diesem Spiegelbild noch etwas auf sich hat. Ist dort nicht ein flacher Stein, genau in der Mitte des Sees, im Zentrum der sich spiegelnden Mondscheibe? Und liegt da nicht auch etwas darauf?

Dir fällt nichts Besseres ein, als einen simplen Aufrufezauber auszuprobieren und zu deiner großen Freude schwebt dir gleich darauf ein winziger Gegenstand in die Hand.

Es ist ein Schlüssel! Seine Gravur auf der einen Seite besagt, dass es der Schlüssel „Nr. 2“ ist. Auf der anderen Seite erkennst du ein „S“. Sicher eine Notiz wert!

Dann geht es weiter bei [21](#).

53

Du verspürst keine große Lust auf einen Zweikampf, entscheidest dich aber doch dafür, es notfalls mit dem Hausherrn aufzunehmen, falls er dich angreifen sollte.

Als du durch einen kurzen Tunnel gehst, hörst du ein leises Kichern. Du musst dich bücken, um schließlich den Nebenraum zu betreten.

Dort steht ein kleines Holzbett, noch mehr Truhen und ein Schrank. An einem Tisch sitzt – bei Kerzenschein – ein bärtiger Zwerg!

„Man nennt mich den König der Zwerge! Ich nenn mich den Herrn der Berge! Sag, was bin ich für dich?“

Ein verschrumpelter Mächtegern-Kobold! - [87](#).

Eine schlechte Illusion! - [10](#).

Ein stark behaarter Gartengnom! - [38](#).

Ein größenwahnsinniger Hauself! - [50](#).

54

Das silberne Glänzen erweist sich als reich verziertes Tor. Du versuchst, zu erkennen, was dahinter ist, aber noch ist es dort zu dunkel. Wieder ertönt eine Stimme:

„Das Hoffnungslose wird dich nie zum Ende bringen.“

Hoffnungslos bist du angesichts des neuen Tores jedoch nicht. Du bist ganz oben auf dem Gipfel angelangt und hinter diesem silbernen Kunstwerk wartet vermutlich die letzte Prüfung.

Besitzt du den Silberschlüssel „Nr. 2“?

Ja, ich habe ihn!

Weiter bei [15](#).

Nein, ich fürchte, ich muss noch einmal den ganzen Weg bis zum Fuß des Berges zurück und ihn suchen.

Weiter bei [42](#).

55

Du umrundest den riesigen Felsen und folgst einem schmalen Pfad, der allmählich steiler ansteigt. Mit der Zeit kommst du ziemlich ins Schwitzen und hoffst, dass du auch wirklich bis zum Gipfel durchhältst. An einer Felsnadel, die mitten im Weg emporwächst, atmest du kurz durch. Dabei entdeckst du eine Inschrift im Stein:

*Wer ewig sich ans Leben bindet
Niemals wirklich Ruhe*

Merkwürdig. Das letzte Wort fehlt. Ein Hinweis?

Wenn du weißt, wie der letzte Begriff lautet, notiere ihn dir.

Nachdem du wieder zu Atem gekommen bist, steigst du weiter den Pfad hinauf.

Gehe zu [42](#).

56

Die Sphinx nickt bedächtig und der Phönix stößt einen wohlklingenden Laut aus.

Die Antwort war richtig!

„Siehe, dies war meine letzte Frage an dich. Du hast den Berg bezwungen und dich seiner als würdig erwiesen.“

„Und jetzt?“ hättest du am liebsten gefragt, du kannst dir aber noch im letzten Moment auf die Zunge beißen. Eine Sphinx sollte man nicht verärgern.

Als das Geschöpf jedoch gleich darauf in einer schwarzen Rauchsäule verschwindet, wünschst du dir, doch noch einmal gefragt zu haben. Denn was sollst du jetzt tun? Ist das Turnier vorüber?

Weiter bei [22](#).

57

Der steinerne Torbogen inmitten des Weges bestätigt deine Hoffnung, dass du dich auf dem richtigen Weg befindest, denn zweifellos wurde er von den Trimagischen Richtern erschaffen.

Die schon vertraute Stimme erklingt wieder:

„Höre die Frage und wähle sodann. Ob du richtig entschieden, erfährst du ganz am Ende dann...
Welcher Zauberspruch macht Sehende blind?“

Defodio! - [49](#).

Obscuro! - [101](#).

Glisseo! - [16](#).

58

Dein Instinkt sagt dir, dass du es dir von Anfang an nicht zu leicht machen solltest und wählst daher den anstrengendsten Weg über den treppenartigen Felsenhang, der an der Schlucht vorbei auf die andere Seite und somit zum Berg führt. Es ist eine wirklich mühsame Kletterpartie und du schürfst dir dabei Knie und Hände auf. Im Stillen verfluchst du die Turnierausrichter. Die eigentliche Schwierigkeit sollte in der Zauberei liegen und nicht in solchen körperlichen Herausforderungen. Völlig erschöpft erreichst du schließlich einen weiteren tiefen Graben. Er ist nicht sonderlich breit, aber dafür so tief, dass du den Grund kaum erkennen kannst. Wie willst du ihn überwinden?

Mit einem Schwebezauber platzierst du einen umgestürzten Baum als Brücke über dem Graben.

Weiter bei [39](#).

Einfach Anlauf nehmen und drüber springen! Zu [11](#).

59

Du machst ein paar Schritte durch den Durchgang und schlitterst einen kurzen Hang hinab. Du verlierst auf dem steinigen Boden den Halt und rutschst unaufhaltsam weiter – direkt auf eine Kante zu!!!

Das Entsetzen lähmt dich und es gelingt dir nicht einmal, noch einen Zauber auszusprechen.

RUMMS!

Der Aufprall hat gesessen.

Aber.... was ist das? Oh nein, du bist direkt in einer Fallgrube gelandet, die vermutlich ein Troll für verirrte Gebirgstiere angelegt hat! Und zu allem Unglück ist bei dem Sturz auch noch dein Zauberstab zerbrochen

Ohne die Hilfe des Trimagischen Komitees schaffst du es nicht mehr nach draußen. Kurz nach dem Start ist diese Prüfung für dich bereits zu

ENDE.

60

Du hältst den Atem an, setzt das kleine Fläschchen an den Mund und leerst den Trank in einem Zug.

Ein höchst angenehmes Gefühl breitet sich in dir aus und du bist überzeugt, jetzt nichts mehr falsch machen zu können. Das Fläschchen war die Belohnung für die richtige Antwort und enthielt eine winzige Dosis Felix Felicis! Die Wirkung scheint aber augenblicklich wieder nachzulassen, aber zuvor hast du noch einen Geistesblitz: „*Weisheit bringt mich zum Ziel!*“ Hektisch siehst du dich um. Ein weiteres Tor ist erschienen. Es erscheint – ähnlich dem Trank – aus purem Gold. Ein großes „T“ ist in das Ornament über dem Schloss eingearbeitet.

Besitzt du einen goldenen Schlüssel mit der Bezeichnung „Nr. 3“? Dann weiter bei [70](#).

Falls nicht, mach dir Felix zunutze und überrede einen Helfer, dich zur Kreuzung am Fuß des Berges zurückzubringen. - [42](#).

61

Über dem Torbogen leuchtet die Buchstabenkombination

HE

auf. Notiere sie dir!

Ob du wirklich die richtige Antwort gegeben hast, erfährst du wahrscheinlich erst am Gipfel.

Dann durchschreitest du vorsichtig den Bogen und betrittst nun endgültig den „Magischen Berg“.

Über welche Seite willst du hinaufsteigen?

Über die Westliche! - Dann weiter bei [110](#).

Über die Östliche! - Dann lies weiter bei [62](#).

62

Im Osten erwartet dich ein langer, steiniger Weg, der aber nicht allzu schwer zu bewältigen ist. Er führt an der steileren Flanke des Magischen Berges vorbei und bringt dich so auf die Seite, die bereits im Schatten liegt. Stellenweise ragen große Vorsprünge über den Weg hinaus, so dass es noch dunkler wird. Beinahe hättest du den Höhleneingang zur Linken übersehen.

Ein fauliger Gestank strömt dir von dort entgegen.

Ich ahne, was dort wartet. Trotzdem rein! Weiter bei [35](#).

Bloß weg hier! - Weiter bei [100](#).

63

Siegessicher stapfst du weiter bergan. Der Endspurt scheint dir neue Kräfte zu verleihen. **Du kannst ein „K“ aufschreiben.**

Sogar die nächtliche Kühle lässt nach. Es wird zunehmend wärmer und du freust dich schon auf die nächste Hürde – oder den Gipfel, was auch immer dich nun erwartet.

Dann aber erkennst, du, woher die plötzliche Hitze kommt. Eine Flammenwand schießt vor dir aus den Felswänden.

Löschen! Weiter bei 26.

Wieder eine Illusion! Einfach durchgehen! Weiter bei 3.

64

Schnell spurtest du weiter und freust dich, dass du so problemlos an dem Riesen vorbeigekommen bist. Nach einer Weile erreichst du eine riesige Feuerstelle, die noch ein wenig vor sich hinquälmt. Hier ist offenbar das Lager des Ungetüms., was bedeutet, dass er jederzeit zurückkommen kann. Du stocherst ein wenig in der Glut herum und findest zwischen dem verkohlten Holz einen vollkommen runden Stein.

Buchstaben wurden darauf eingemeißelt:

MOOR

Du kannst dir das aufschreiben, wenn du möchtest.

Danach setzt du deinen Weg eilig bei [17](#) fort.

65

Irgendwann, vor gar nicht allzu langer Zeit, hast du einmal ein Muggelbuch in die Hände bekommen, das diese Kreatur beschrieb.

Es ist eine Harpyie! Überaus selten und höchst gefährlich! Noch während du überlegst, wie du die Harpyie am ehesten besiegen kannst, schießt die adlerähnliche Gestalt auf dich zu.

Was nun?

Ich habe keine Ahnung – aber im Zweifel kann mich vielleicht ein Desillusionierungszauber schützen!

Weiter bei [8](#).

Dem Federvieh zeig ich meine besten Flüche! Zauberstab hoch und bereit zum Angriff! Weiter bei [74](#).

66

Du erinnerst dich an ein totes Kaninchen, das du kurz zuvor am Wegesrand gesehen hast und rufst es per „ACCIO!“ herbei. Denn das Wesen, das vor dir steht, ist nichts anderes als ein Greif, den man am besten mit rohem Fleisch beruhigt.

Sofort schnappt sich der Greif das Kaninchen, das du ihm zuwirfst, wirft dir einen herablassenden Blick zu und flattert dann mit seinen gewaltigen Schwingen davon.

Notiere dir an dieser Stelle ein N.

Gut gemacht!

Lies jetzt weiter bei [27](#).

67

Der Schildzauber verhindert, dass die Flammen dich weiter verletzen. Panisch klopfst du auf deinem Ärmel herum und erstickst die Flammen, aber du hast auch keine andere Wahl, als mit roten Funken um Hilfe zu rufen. Einem Drachen bist du einfach nicht gewachsen.

Du wirst schnell aus der Drachenhöhle gerettet und ärgerst dich selbst über dieses vorzeitige

ENDE.

68

Über dem Torbogen leuchtet die Buchstabenkombination

RM

auf. Notiere sie dir!

Ob du wirklich die richtige Antwort gegeben hast, erfährst du wahrscheinlich erst am Gipfel.

Dann durchschreitest du vorsichtig den Bogen und setzt deinen Weg fort.

Weiter bei [24](#).

69

Du wählst den bequemeren Weg und freust dich, dass du ohne weitere Zwischenfälle auf die andere Seite des Schutthaufens gelangst. Links versperrt dir ein weiterer Geröllberg die Sicht, aber du hörst, dass sich irgendetwas dahinter verbirgt. Etwas Lebendiges, wie es scheint, den offenbar bewegt sich dort etwas Großes und du glaubst, auch einen schnaubenden Atem wahrzunehmen.

Nachsehen?

Nein, lieber gleich weiter und zurück zum Berg! Zu [107](#).

Unbedingt gucken, ich will wissen, was hier lauert! Zu [14](#).

Außerdem kannst du an dieser Stelle ein „K“ notieren.

70

Kaum hast du den Schlüssel in das goldene Schloss gesteckt, verschwimmt es zu einem Farbwirbel und teilt sich dann in drei weitere Tore auf.

Auf jedem prangt ein wundervolles Gemälde. Das eine zeigt einen Schwarm stahlblauer Wichtel über einer grünen Landschaft. Das zweite einen imposanten Zentauren im Wald. Das dritte Bildnis ist das eines Dementors, der vor einer glitzernden Mondscheibe schwebt.

Die wohlbekannte Stimme ertönt:

Du weißt, wer dich ans Ziel bringt!

Die Wichtel! [108](#).

Der Zentaur! [19](#).

Der Dementor! [72](#).

71

Du ignorierst den Goldbecher, denn du bist dir sicher, dass die Trimagischen Richter es dir nicht so leicht machen.

Jetzt gilt es noch eine letzte Steigung in Form von grob in den Fels gehauenen Stufen zu überwinden.

In die letzte Stufe wurde ein Wort eingemeißelt:

BÄUME

steht da.

Seltsam, oder?

Oberhalb der Steinstufen schimmert etwas Silbernes.

Weiter bei [54](#).

72

Du entscheidest dich für die Tür mit dem Dementor und gehst hindurch.

Du dachtest, dies sei nur ein Symbol, aber hinter der Pforte erwartet dich in der Tat eines dieser glücksaugenden Geschöpfe. Der Schock sitzt dir so tief in den Gliedern, dass du es nicht einmal fertig bringst, einen Patronus zu beschwören. Die Trimagischen Helfer können dich in letzter Sekunde vor dem Kuss des Dementors retten!

Du hast dich für die falsche Tür entschieden!

Deshalb ist die Prüfung für dich an dieser Stelle leider zu

ENDE.

73

In der Großen Halle verschwendet der Schulleiter keine Zeit und präsentiert euch einen ganzen Korb voll alter Blechdosen. Du starrst ihn entgeistert an, aber dann begreifst du: Es sind Portschlüssel, die die Champions sowie die Zuschauer an einen anderen Ort bringen sollen! Gemeinsam mit dem Beauxbatons-Champion und dem verkniffenen Mädchen aus Durmstrang packst du eine Dose und wirst augenblicklich fortgeschleudert. Du rappelst dich wieder auf und kannst in einiger Entfernung, aber weit unter dir, das Dorf Hogsmeade erkennen. Vor dir ragt ein mächtiges Felsmassiv auf. Aha, du bist also im Bergland. Und der gewaltige Berg vor dir mir dem schier unerreichbaren Gipfel... ist deine Prüfung.

Weiter bei [29](#).

74

„STUPOR! IMPEDIMENTA! PETRIFICUS TOTALUS!“

Du hättest dein Muggelbuch genauer lesen sollen! Harpyien sind unbesiegbar, zumindest aber hat ein nicht einmal vollständig ausgebildeter Zauberer wie du keine Chance, gegen diese Wesen anzukommen.

Mit einem gezielten Angriff schleudert dich die Harpyie zur Seite und nur einem aufmerksamen Trimagischen Helfer ist es zu verdanken, dass du nicht in den Abgrund stürzt, sondern sicher an den Fuß des Berges zurückschwebst.

An einer Harpyie zu scheitern, ist keine Schande, aber nichtsdestotrotz ist dein Weg hier zu

ENDE.

75

Der Zentaur führt dich zu einem hohen Marmorpodest.

„Bevor du dem Herrn der Rätsel gegenüber treten kannst, beweise, dass du es verdient hast, dich ihm zu stellen!

Eine Frage, verschlüsselt auf deinem Wege, gilt es zu beantworten. Sie zeigte sich dir in Teilen, aber nur, wer sich stets richtig entschied, kennt sie zur Gänze und unverfälscht. Sage mir... jetzt ... wie lautet die Antwort darauf?!

(Du hast Worte gesammelt, die eine Frage ergeben. Beantworte jetzt diese Frage!)

Niffler – [92](#)

Hinkepank – [43](#)

Bowtruckle – [113](#)

Eule – [26](#)

76

Als du die Pilzgrotte wieder verlässt, dämmert es schon längst und sogar hier an der Westflanke des Berges ist nicht mehr viel zu erkennen.

Irgendetwas stößt gegen deinen Stiefel.

Ein kleiner Kieselstein. Dann noch einer.

Schnell weg! Weiter bei [78](#).

Nachsehen, wer da mit Kieseln wirft. Weiter bei [93](#).

77

Du schnaubst abfällig und kehrst dem unverschämten Kobold den Rücken zu. Aber da hast du nicht mit dem Temperament des Wesens gerechnet, denn schon setzt der Kobold zum Sprung an und fällt über dich her. Er hat Bärenkräfte und als er dir auch noch den Zauberstab aus der Hand reißt, siehst du dich gezwungen, laut um Hilfe zu rufen.

Die Trimagischen Helfer können gerade noch rechtzeitig eingreifen. Aber wer seinen Zauberstab verliert, kann leider nicht weiter am Turnier teilnehmen.

Dies ist für dich im Trimagischen Turnier das

ENDE.

78

Du zögerst nicht lange und hechtest zur nächsten sicheren Biegung – keinen Moment zu früh! Direkt hinter dir bricht ein Steinschlag los und verschüttet genau die Stelle, an der du eben noch gestanden warst!

Das Herz klopft dir noch bis zum Hals und es dauert einen Augenblick, bis du dich wieder beruhigt hast. Um ein Haar wäre es mit dir vorbei gewesen.

Dann bemerkst du, dass von der Biegung, an der du dich befindest, ein kleiner Pfad abzweigt, der den weiteren Aufstieg abkürzen könnte.

Die Abkürzung wählen. – Weiter bei [44](#).

Lieber auf dem eigentlichen Weg bleiben. – Dann zu [109](#).

79

Ein bräunlicher Zaubertrank erscheint aus dem Nichts.

Willst du ihn trinken? Dann weiter bei [32](#).

Möchtest du das Rätsel noch einmal hören und deine Entscheidung überdenken? Dann zurück zu [15](#).

80

Mit gezücktem Zauberstab betrittst du die Grotte. Sie besteht aus einem niedrigen, völlig runden Raum, in dem der Bewohner mehrere Truhen an der Wand entlang gereiht hat. Die meisten scheinen verschlossen, eine Truhe allerdings steht offen. Eine kleine Öllampe baumelt von der Decke. Weiter hinten, erkennst du einen Durchgang. Auch dort flackert ein Licht und du hörst Geräusche.

Willst du...

... einen Blick in die offene Truhe werfen? Zu [115](#).

... in den nächsten Höhlenbereich gehen, um herauszufinden, wer hier lebt? Zu [53](#).

81

Als du die Goldhöhle verlässt, knallt hinter dir ein rostiges Gitter vor den Durchgang. Der Rückweg ist dir jetzt also versperrt, es sei denn, du wendest Magie an. Aber eigentlich willst du ja auch gar nicht zurück, sondern weiter in Richtung Gipfel. Der scheint nun gar nicht mehr so fern zu sein und du schöpfst neuen Mut.

Über dir glitzern die Sterne, als wollten sie dir den Weg weisen.

Weiter bei [117](#).

82

Ein schwarzer Zaubertrank erscheint aus dem Nichts.

Willst du ihn trinken? Dann weiter bei [98](#).

Möchtest du das Rätsel noch einmal hören und deine Entscheidung überdenken? Dann zurück zu [15](#).

83

Bevor der Riese dich überhaupt entdeckt, rufst du:
„FERULA!“

Sofort schießen dünne Seile aus deinem Zauberstab und winden sich um die Arme und Beine des Ungetüms. Der Riese brüllt zornig, verliert dann aber das Gleichgewicht und plumpst mit einem ohrenbetäubenden Getöse quer über den Weg.

Der Riese ist gefesselt, so weit, so gut. Aber dir ist der weitere Aufstieg versperrt. Zurück kannst du nicht, dazu ist die Zeit zu knapp. Und vor dir liegt ein fünf Meter großer Riese, der sich allmählich wieder aus den Seilen schält.

Obwohl du dich so gut geschlagen hast, ist deine Prüfung hier leider zu

ENDE.

84

Der Pfad ist tatsächlich leicht zu bewältigen und der Berg, den du eigentlich erreichen sollst, kommt schnell näher. Du denkst darüber nach, was dich dort wohl alles erwartet und wirst schnell unaufmerksam.

Umso erschrockener fährst du zusammen, als auf einem Felsbrocken am Rand des Weges plötzlich ein Kobold sitzt und dich aufmerksam beobachtet.

Du kannst ihn einfach ignorieren.

Dann geht es weiter bei [51](#).

Du kannst versuchen, mit ihm ins Gespräch zu kommen.

Dann lies weiter bei [105](#).

85

Der Phönix stößt einen schaurigen Klagelaut aus und die Sphinx brüllt wütend.
Die Antwort war falsch!!!!

Einer der Trimagischen Richter appariert neben dir, klopft dir tröstend auf die Schulter und bringt dich zurück zu den Zuschauertribünen.

Du bist auf den allerletzten Metern gescheitert! Diese Prüfung ist für dich zu

ENDE.

86

Du hältst sogar den Atem an, als du zu dem Graphorn schleichst. Lautlos gehst du um das schlafende Geschöpf herum, aber du kannst nichts erkennen, was durch den Koloss möglicherweise verborgen wird. Ein wenig enttäuscht kehrst du zu dem Durchgang im Schutthaufen zurück und setzt deinen Weg fort.

Weiter bei [107](#).

87

„AAAAAAAAAAAAAARGH!“

Wütend schnappt sich der Zwerg eine große Axt und stürmt auf dich zu. Du reißt sofort den Zauberstab nach oben und rufst „PROTEGO!“. Aber in dieser Höhle ist jeder Zauber wirkungslos!

Hals über Kopf fliehst du nach draußen, doch noch immer wirst du von dem Zwerg verfolgt. Schließlich schreitet ein Trimagischer Helfer ein. Er kann sich ein breites Grinsen nicht verbeißen: Du bist auf eine simple Illusion hereingefallen!

Dennoch ist durch diese peinliche Niederlage die Aufgabe für dich jetzt zu

ENDE.

88

Über dem Podest beginnt es golden zu glitzern. Die Lichter verdichten sich und gleich darauf erhebt sich eine reingoldene Sphinx auf dem Marmor – so groß wie ein Drache und so hell wie die Sonne. Hoch über ihr zieht ein Phönix seine Kreise.

Als die Sphinx anfängt, zu dir zu sprechen, erkennst du sofort die geheimnisvolle Stimme wieder, die dich von Anfang an zu neuen Rätseln aufgefordert hat.

„Ich bin der Herr der Rätsel und er, der Phönix, ist der Herr des Berges. Gemeinsam prüfen wir dich ein letztes Mal.

Hier wird sich beweisen, wieviel dein bisheriges Wissen wert war!

Sag, wie lautet die Antwort der drei Steinbögen?“

MERLIN – [56](#).

REPARO – [85](#).

HERMES – [13](#).

89

Über dem Torbogen leuchtet die Buchstabenkombination

RL

auf. Notiere sie dir!

Ob du wirklich die richtige Antwort gegeben hast, erfährst du wahrscheinlich erst am Gipfel.

Dann durchschreitest du vorsichtig den Bogen und betrittst nun endgültig den „Magischen Berg“.

Über welche Seite willst du hinaufsteigen?

Über die Westliche! - Dann weiter bei [110](#).

Über die Östliche! - Dann lies weiter bei [62](#).

90

Dein Respekt vor dem Phönix – denn der Vogel ist einer – ist viel zu groß, als dass du ihn in irgendeiner Form behelligen möchtest.

Notiere dir jetzt ein „E“.

Du umrundest den kleineren Gipfel und stößt gleich darauf auf eine Nische, in der ein goldener Pokal funkelt.

Das kann doch nicht etwa...?

Ansehen? Weiter bei [9](#).

Lieber ignorieren. Weiter bei [21](#).

91

Schweren Herzens kehrst du dem zauberhaften Bergsee den Rücken. Du wärest gern länger dort geblieben, aber das Turnier drängt.

Glücklicherweise führt an dieser Stelle nur ein einziger Weg weiter zum Gipfel. Er ist schnurgerade und – wieder einmal – ausgesprochen steil. Je höher du steigst, desto mehr hast du den Eindruck, dass er geradewegs auf eine Felswand zuführt.

Erst auf den letzten Metern kletterst du noch einmal über einen kleinen Buckel und siehst, dass der Pfad direkt auf einen tiefergelegenen Höhleneingang zusteuert. Oh nein... schon wieder Höhlen! Aber einen anderen Weg gibt es nicht.

Zu deiner großen Überraschung kannst du die Grotte aber nicht ohne Weiteres betreten. Weiter bei [6](#).

92

Wütend reißt der Zentaur seinen Bogen hoch und zielt mit einem goldenen Pfeil auf dich.

„UNWÜRDIG! Falscher Weg – falsche Antwort! Holt diesen Dummkopf weg vom Magischen Berg! Er hat es nicht verdient, dem Herrn der Rätsel zu begegnen!“

Sofort apparieren zwei Trimagische Helfer und bringen dich zu den Zuschauern zurück, bevor der Zentaur dich angreifen kann.

Die falsche Antwort brachte dir hier leider das

ENDE.

93

Du hebst deinen leuchtenden Stab, um mehr zu erkennen, doch genau dieser eine Moment ist ein Moment zu viel. Entsetzt erkennst du, dass die Kieselsteine nur die ersten Vorboten eines Steinschlags waren, der jetzt auf dich zudonnert.

Im allerletzten Moment gelingt es dir, unter einem Vorsprung Schutz zu suchen. Du bleibst unverletzt, aber die Lawine verschüttet dich und du traust dich nicht, dich durch Zauberei zu befreien, denn das könnte auch den schützenden Vorsprung über dir beschädigen.

Du schiebst schließlich schweren Herzens deinen Stab durch einen Spalt in den Steinen und sendest rote Funken aus.

Der Steinschlag brachte dir in dieser Prüfung ein vorzeitiges

ENDE.

94

Ein hellgrüner Zaubertrank erscheint aus dem Nichts.

Willst du ihn trinken? Dann weiter bei [116](#).

Möchtest du das Rätsel noch einmal hören und deine Entscheidung überdenken? Dann zurück zu [15](#).

95

Du weißt zwar nicht, warum du dir gleich die nächste Kletterprüfung antust, fackelst aber auch nicht lange und legst los.

Nach einer Weile erreichst du ein kleines Plateau, von dem aus der Weg erholsamer weiter in Richtung Berg führt. Allerdings bist du nicht allein.

Ein Wesen, halb Adler, halb Löwe stellt sich dir in den Weg.

Was nun?

Verbeugen! - 18.

Rohes Fleisch zuwerfen! - 66.

96

Warum sollte nicht auch einmal ein einfacher Zauber große Wirkung mit sich bringen?

Du richtest den Stab auf die Flammen und sagst laut und deutlich: „AGUAMENTII!“

Eine klare Wasserfontäne schießt aus der Spitze des Zauberstabs und auch wenn du eine ganze Weile brauchst, so gelingt es dir doch, das Feuer auf diese Art zu löschen.

Noch etwas ungläubig, aber auch erleichtert, setzt du wohlbehalten deinen Weg fort. In der Ferne glänzt etwas Silbernes.

Weiter bei [54](#).

97

Etwas missmutig kämpfst du dich weiter in Richtung Gipfel vor. Direkt vor dir liegt eine langgezogene Steigung, zu deren beiden Seiten der Hang steil abfällt. Du hoffst, dass hier kein Angriff wartet, denn dann wäre schon der kleinste Ausweichversuch dein sicherer Tod.

Gerade als du die Hälfte des Aufstiegs hinter dich gebracht hast, erscheint eine dunkle Gestalt am Himmel.

Ach herrje, was ist das denn?

Ein riesiger Raubvogel? Aber... ist das nicht der Kopf eines Menschen? Einer Frau! Ein Sagentier, von dem nicht einmal Lurch Scamander berichtet hat, segelt auf dich zu!

Weiter bei [65](#).

98

Du hältst den Atem an, setzt das kleine Fläschchen an den Mund und leerst den Trank in einem Zug.

Sofort fühlst du, wie dich bleierne Müdigkeit überkommt. Obwohl du dagegen ankämpfst, kannst du nicht verhindern, dass du zusammensackst und in einen tiefen Schlaf verfallst.

Erst viele Tage später erfährst du, dass du eine schwache Dosis des Tranks der Lebenden Toten zu dir genommen hast.

So ein Pech. Kurz vor Schluss bist du an einer einachen Rätselprüfung gescheitert. Das Turnier ist natürlich schon längst zu

ENDE.

99

Inzwischen ist es fast vollkommen dunkel geworden. Du gehst ein Stück weiter und umrundest einen großen Steinblock. Erstaunt bleibst du stehen.

Vor dir liegt ein herrlicher Bergsee, der im Mondlicht glitzert. Es ist ein wunderschöner Anblick und für einen Augenblick vergisst du, dass du dich mitten in einer Trimagischen Prüfung befindest.

Noch ein wenig das Spiegelbild des Monds bewundern.

Zu [52](#).

Trotz dieser Idylle keine Zeit verlieren und weitergehen!

Zu [91](#).

100

Du beeilst dich, schnell von der stinkenden Höhle wegzukommen und folgst dem Bergpfad weiter um das Felsmassiv herum. Bald darauf erreichst du ein Plateau, das von unzähligen Felsnadeln umgeben ist. Am Ende der Ebene siehst du einen weiteren Höhleneingang. Er ist erheblich kleiner als der vorherige und du glaubst sogar, dort ein schwaches Licht glimmen zu sehen. Was auch immer dort haust – es ist zumindest intelligent genug, selbst für eine Lichtquelle zu sorgen.

„Nichts wie rein!“ - Weiter bei [80](#).

„Mein Ziel ist der Gipfel, keine Höhle!“ - Weiter bei [97](#).

Notiere dir außerdem ein „E“.

101

Über dem Torbogen leuchtet die Buchstabenkombination

ME

auf. Notiere sie dir!

Ob du wirklich die richtige Antwort gegeben hast, erfährst du wahrscheinlich erst am Gipfel.

Dann durchschreitest du vorsichtig den Bogen und setzt deinen Weg zum Gipfel fort.

Weiter bei [99](#).

102

Obwohl du dir nichts sehnlicher wünschst, als endlich anzukommen und das Turnier abzuschließen, entscheidest du dich noch einmal für den längeren und vermutlich auch beschwerlichen Weg. Er führt zunächst zwischen zwei hohen Felswänden hindurch auf die Rückseite des Magischen Bergs und ständig kullern dir Kiesel auf Kopf und Schultern und dichte Staubwolken lass dich husten.

Dann aber macht dein Herz einen Hüpfen.

Ein steinerner Torbogen! Und erneut erklingt die Singsang-Stimme:

„Höre die Frage und wähle sodann. Ob du richtig entschieden, erfährst du ganz am Ende dann...

Wo erschien der Grimm, der keiner war?“

Glyzinienweg – [68](#).

Magnolienring – [30](#).

Ligusterweg – [12](#).

103

Das hellgrüne Licht macht dich neugierig. Vorsichtig umrundest du die Höhle, als du plötzlich ein tiefes Atmen hörst. Ein mächtiger schwarzer Haufen liegt in einer Ausbuchtung am hinteren Ende der Höhle.

Ein Schwarzer Hebride! - Einer der gefährlichsten Drachen überhaupt! Er schläft und du willst alles daran setzen, dass es auch so bleibt.

Vorsichtig näherst du dich dem hellgrünen Licht. Es kommt von einer Schale, die einen leuchtenden Trank enthält. Auf der Oberfläche der grünlichen Flüssigkeit leuchten Buchstaben:

WER

Du kannst dir dieses Wort notieren.

Anschließend kannst du noch das goldene Glitzern nahe des Eingangs untersuchen.... Weiter bei [119](#)

Wenn das nicht willst oder schon getan hast, verlässt du die Drachenhöhle bei [57](#).

104

Du hältst nach einem bestimmten Punkt in der Höhlendecke Ausschau und als du findest, was du suchst, schleuderst du ihm einen gut gezielten Reduktorfluch entgegen. Sofort regnet es Steine, Staub und Geröll von oben herab.

In der dichten Wolke von Schutt und zerriebenem Stein gelingt es dir, den Höhlenausgang zu erreichen, ohne dass der Troll dich verfolgen kann.

Du hustest dir fast die Lunge aus dem Leib und ärgerst dich, dass du dich unnötig in Gefahr gebracht hast.

Nachdem du dich etwas erholt hast, geht es weiter bei [100](#).

105

Zögernd gehst du auf den Kobold zu und nickst zurückhaltend. Diesem Kobold ist genauso wenig zu trauen wie allen anderen, denen du in der Vergangenheit begegnet ist und sein boshafte Grinsen verheißt sicher nichts Gutes.

„Ein Champion will den Sieg...“ kichert der Kobold. „Trag mich zur nächsten Kreuzung und ich werde dir einen Rat geben.“

Dieses Biest auch noch tragen? Willst du dich darauf einlassen?

Ja, ich kann es mir nicht leisten, auf Hinweise zu verzichten. Dann zu [28](#).

Nein, der soll selber laufen! Weiter bei [77](#).

106

Der Eindruck hat getäuscht. Hinter den Riesenbeinen befindet sich lediglich ein kurzer Stollen, der schon nach wenigen Schritten in einer Sackgasse endet.

Aber du findest dort ein kleines Kästchen. Als du es öffnest, enthält es zu deiner großen Enttäuschung jedoch nur einen Pergamentfetzen.

GOLD steht darauf.

Du spürst, dass du nun die letzten Meter zum Gipfel zurücklegen wirst. Noch einmal atmest du tief durch, dann gehst du zurück zu dem Platz mit den Steinfiguren und durchschreitest die imposanten Beine des Drachen.

Weiter bei [46](#).

107

Nach einer Biegung siehst du, dass du wieder geradewegs auf den Berg zumarschierst.

Du gehst an einer langen Felswand entlang, die dir etwas merkwürdig vorkommt, denn an einigen Stellen scheint jemand lange schwarze Striche darauf gemalt zu haben. Als du den Berg schon fast erreicht hast und dich noch einmal umdrehst, erkennst du aus der Entfernung, dass es sich dabei um einen halbfertigen Satz handelt:

*Wer lieber fortläuft und ungern flucht,
sein Leben lang das Weite ...*

steht da. Wenn du weißt, welches Wort fehlt, notierst du es dir am besten.

Reichlich verwirrt erreichst du [42](#).

108

Du entscheidest dich für die Tür mit den blauen Wichteln und öffnest sie.

Du dachtest, dies sei nur ein Symbol, aber hinter der Pforte erwartet dich in der Tat ein Schwarm der Plagegeister! Und zu allem Überfluss versagt auch noch dein Zauberstab. Eine gefühlte Ewigkeit musst du dich gegen die Wichtel zur Wehr setzen, bis dich endlich die Trimagischen Helfer befreien.

Du hast dich für die falsche Tür entschieden!

Deshalb ist die Prüfung für dich an dieser Stelle leider zu

ENDE.

109

Schon nach wenigen Schritten stellt sich dir ein neues Hindernis in den Weg – in Form des Durmstrang-Mädchens! Es ist dir ein Rätsel, wie sie vor dir hier sein konnte, aber jetzt hat sie wohl beschlossen, dich aus dem Weg zu räumen, um einen Konkurrenten weniger zu haben.

Sie richtet den Stab auf dich und dir ist völlig klar, dass sie es nicht bei einem einfachen Lähmfluch belassen wird. Es ist ein Kampf auf Leben und Tod.

AVADA KEDAVRA! - [21](#).

EXPELLIARMUS! - [5](#).

110

Der westliche Weg erscheint dir vielversprechender und so schnaufst du kurz durch und hoffst, dass es nicht zu steil wird. Schon nach der ersten Biegung gelangst du aber an eine weitere Kreuzung. Es scheint, als könntest du den großen Bogen, der um den Berg herum nach oben führt, hier abkürzen, denn eine lange, direkt in den Fels gehauene Treppe ragt vor dir auf.

Treppensteigen und abkürzen! Weiter bei [99](#).

Ich gehe lieber den großen Bogen! Weiter bei [23](#).

111

Sehr vertrauenserweckend sieht die Brücke nicht gerade aus, aber du ahnst, dass du heute noch weit schwerere Passagen überstehen musst und willst es daher erst einmal einfach angehen.

Auf halbem Weg kommt starker Wind auf, der die Hängebrücke bedenklich schwanken lässt und du überlegst, welcher Zauber dich im Falle eines Absturzes vor dem sicheren Tod bewahren könnte.

Schnell stolperst du zur anderen Seite und bist erleichtert, als du wieder festen Boden unter den Füßen hast. Vor dir versperrt dir eine Felswand den Weg.

Du kannst

.... links um sie herumgehen. Weiter bei [34](#).

.... rechts herumgehen. Weiter bei [55](#).

112

Glücklicherweise bist du nicht goldgierig und hast kein Interesse daran, die Münzen einzustecken. Ein wenig darin herumsuchen möchtest du aber dann doch.

Hier und da schiebst du die Haufen beiseite und stellst dabei fest, dass es sich nicht um Galleonen, sondern um wertloses Leprechan-Gold handelt.

An einer Stelle stößt du auf eine tiefe Kerbe im Boden. Aufgeregt fegst du weitere Münzen weg und nach kurzer Zeit erkennst du, dass ein Wort oder eine Buchstabenkombination in den Fels gekratzt wurde:

IM

Möchtest du das notieren?

Danach wirfst du einen letzten Blick auf den vermeintlichen Schatz und begibst dich zum gegenüberliegenden Höhlenausgang. Weiter bei [81](#).

113

Wütend reißt der Zentaur seinen Bogen hoch und zielt mit einem goldenen Pfeil auf dich.

„UNWÜRDIG! Falscher Weg – falsche Antwort! Holt diesen Dummkopf weg vom Magischen Berg! Er hat es nicht verdient, dem Herrn der Rätsel zu begegnen!“

Sofort apparieren zwei Trimagische Helfer und bringen dich zu den Zuschauern zurück, bevor der Zentaur dich angreifen kann.

Die falsche Antwort brachte dir hier leider das

ENDE.

114

Du siehst den Vogel, den du als Phönix erkennst, freundlich an. Wie von selbst kommen dir die Worte „Hilf mir!“ über die Lippen.

Der Phönix zwinkert zurück, spreizt dann seine gewaltigen Schwingen und schwebt zu dir herab. Er packt dich mit seinen Klauen an den Schultern und flattert mit dir zum richtigen Gipfel hinauf.

Kurz vor dem Ziel erkennst du unter dir einen runden Platz, der von steinernen Statuen eingerahmt wird.

Der Phönix setzt dich vorsichtig auf der Mitte des Platzes ab und kreist zum Abschied noch einige Male über dir, bevor er wieder verschwindet. Plötzlich fällt dir auf, dass du Goldstaub auf deinen Schultern hast. Als du ihn vorsichtig abklopfst, verdichtet er sich zu einer kleinen Wolke, die eine Zahl bildet: **713**.

Dankbar winkst du ihm nach und liest weiter bei [37](#).

115

Wie ekelhaft! In der Truhe liegt verfaultes Obst und ein großer von Schimmel überzogener Käse. Und dazwischen... wie seltsam... ein kleines zusammengefaltetes Pergament.

Mit gerümpfter Nase und spitzen Fingern ziehst du das Papier aus den gammigen Vorräten.

Ein einziges Wort ist darauf gekritzelt:

WALD

Aufschreiben?

Jetzt kannst du die Höhle wieder verlassen und deinen Weg zum Gipfel fortsetzen – weiter bei [97](#).

Oder du nimmst allen Mut zusammen und gehst in den Nebenraum, wo der Bewohner der Höhle zu warten scheint. Dann weiter bei [53](#).

116

Du hältst den Atem an, setzt das kleine Fläschchen an den Mund und leerst den Trank in einem Zug.

Sofort fühlst du, wie sich dein Körper verändert und unaufhaltsam zusammenschrumpft. Schließlich bist du so klein wie eine Faust.

Um dich herum dröhnt das Gelächter der Trimagischen Helfer. Du hast einen Schrumpftrank zu dir genommen!

So ein Pech. Kurz vor Schluss bist du an einer einachen Rätselprüfung gescheitert. Das Turnier ist hier für dich zu

ENDE.

117

An der nächsten Gabelung versuchst du, dich zu orientieren.

Wenn du nach Norden abbiegst, wirst du den Gipfel sehr schnell erreichen. Vermutlich warten am Ende der Prüfung aber einige Rätsel und du musst entscheiden, ob du schon genug Hinweise gesammelt hast.

Vielleicht findest du auch noch welche, wenn du erst nach Westen weitergehst.

Also – was tun?

Nach Norden zum Gipfel! - [63](#).

Den Umweg nach Westen! - [102](#).

118

Du willst dich nicht sofort Hals über Kopf in die Gefahren stürzen und wählst daher den vermeintlich sichersten Weg um die Schlucht herum. Eine ganze Weile läufst du ohne Probleme am Abhang entlang und zweifelst kurz, ob du überhaupt noch im eigentlichen Turnierbereich bist. Der Berg ist nun schon ein ganzes Stück entfernt.

Dann endlich ist die Schlucht zu Ende. Ein schmaler Felspfad führt links um einen großen Schutthaufen herum zurück zum Berg. Du kannst aber auch rechts herum gehen, wo der Weg breiter und leichter begehbar erscheint.

Wie willst du den Schutthaufen umrunden?

Auf der linken Seite! Weiter bei [69](#).

Auf der rechten Seite! Weiter bei [42](#).

119

Obwohl du kein gutes Gefühl dabei hast, dieser finsternen, unbekanntem Höhle kurz den Rücken zuzukehren, gehst du in die Ecke und bückst dich nach dem goldenen Glitzern.

Es ist ein Schlüssel!

Auf die eine Seite wurde „Nr. 3“ eingaviert. In die andere der Buchstabe „G“.

Schreib dir das besser auf.

Jetzt kannst du entweder noch die ganze Höhle ausleuchten – dann lies weiter bei [31](#).

Oder aber das hellgrüne Leuchten in der hinteren Ecke überprüfen – dann geht es weiter bei [103](#).

Wenn du beides nicht willst oder schon getan hast, kannst du die Höhle auch bei [57](#) verlassen und zum Torbogen gehen.

120

„Ja...?“ fragst du aufgeregt dazwischen.

„.... dann musst du mir erst noch sagen, wo er sich genau befindet! Und zwar ganz wirklich ganz genau!“

Verdutzt starrst du den Schulleiter an.

Der Pokal ist nicht hier?

Fieberhaft durchstöberst du dein Gehirn. Gab es Hinweise? Solche, die noch nicht am Berg in den Rätseln erfragt wurden? Wenn dir einfällt, wo sich der Pokal verbirgt, dann bist du ein wahrhaftiger Champion! Sende die Lösung per Eule wie immer an die Rumtreiberseite.

Bedenke aber, dass das Trimagische Turnier nur der gewinnt, der alle drei Aufgaben erfolgreich bewältigt hat.

In jedem Falle aber ist das legendäre Trimagische Turnier an dieser Stelle zu

E N D E.