



Jens Schumacher

# Escape Room

Blutige Spur

Das Codeheft

ars≡dition

- 0101 Nichts passiert.
- 0102 Nichts passiert.
- 0103 Nichts passiert.
- 0104 »Klick!« Der Code war korrekt, die Tür öffnet sich. Rasch treten Sie hindurch. Decken Sie **Karte 41** auf.
- 0109 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0110 Mit den Zündhölzern setzen Sie das aufgeschichtete Holz in Brand. Rasch flackert ein heimeliges Feuer im Kamin, das für viele Stunden brennen wird. Entfernen Sie **Karte 16**.
- 0116 Das Kreuz an der Kette besteht aus massivem Silber. Es brennt nicht.
- 0119 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0120 Klappe und Schloss sind aus Stahl, sie brennen nicht.
- 0127 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0135 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0204 Der Zerstäuber ist leer, folglich können Sie das Türschloss mit nichts einsprühen.
- 0206 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0211 Seien Sie nicht albern! Die Säure würde den dünnen Behälter des Zerstäubers im Handumdrehen zerfressen.
- 0214 Sie wringen den Kittel aus und fangen eine ordentliche Flüssigkeitsmenge im Behälter des Zerstäubers auf. Decken Sie **Karte 28** auf.
- 0218 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0220 Der Zerstäuber ist leer, folglich können Sie den Laborkittel mit nichts einsprühen.
- 0221 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0223 So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- 0231 Laut der Anleitung in der Formelsammlung erzielt diese Lösung nur Wirkung, wenn sie auf einen saugfähigen Untergrund aufgetragen wird. In einem geschlossenen Gefäß nutzt sie Ihnen nichts.
- 0233 Der Zerstäuber ist leer, folglich können Sie den Hocker mit nichts einsprühen.
- 0234 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0235 Der Zerstäuber ist leer, folglich können Sie die Tube mit nichts einsprühen.
- 0305 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0308 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0309 Wieso sollten Sie sich noch einmal schneiden wollen?
- 0313 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0318 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0319 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0321 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0322 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0325 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0328 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0330 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0332 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0335 Sie drücken das verbliebene Gel heraus und verteilen es auf Ihrer Wunde. Fast augenblicklich lässt der Schmerz nach. Die Tube ist jetzt leer. Entfernen Sie **Karte 19**.
- 0341 Sie betätigen die Kurbel, doch nichts geschieht.
- 0351 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0368 Sie betätigen die Kurbel, doch nichts geschieht.
- 0411 Vorsichtig träufeln Sie die hochprozentige Säure auf das Metall des Türschlosses. Es zischt, stechend riechender Dampf steigt auf. Binnen Sekunden ist von der Schließvorrichtung nichts mehr übrig als ein grülicher stinkender Brei. Sie verpassen der Tür einen beherzten Tritt, und sie fliegt auf. Decken Sie **Karte 29** auf.
- 0414 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0418 Sie sprühen etwas von der Flüssigkeit auf das Türschloss. Nichts geschieht.
- 0420 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0431 Sie träufeln etwas von der Lösung auf das Metall des Türschlosses. Nichts geschieht.
- 0433 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0435 Sie drücken den Rest des Betäubungsgels aus der Tube und verteilen es auf dem Türschloss. Nichts geschieht. Entfernen Sie **Karte 19**.
- 0508 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0512 So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- 0513 Mithilfe des Drahtbügels gelingt es Ihnen, das Vorhängeschloss zu knacken. Decken Sie **Karte 6** auf.
- 0514 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0519 Der Drahtbügel ist nutzlos bei dem Versuch, das Stahlband loszuwerden.
- 0521 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0523 Sie kippen die beiden Substanzen zusammen. Nichts passiert.
- 0525 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0528 Lesen Sie **Eintrag 2525**.
- 0530 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0532 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0534 Sie kippen die beiden Substanzen zusammen. Nichts passiert.

- 0541** Der Drahtbügel passt nicht in die komplexe Schlosskonstruktion.
- 0551** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0568** Der Drahtbügel passt nicht in die komplexe Schlosskonstruktion.
- 0578** Die Zeit verrinnt, ohne dass Sie eine Möglichkeit finden, das tödliche Band zu lösen. Nach einer Weile fällt Ihnen das Schlucken immer schwerer, dann auch das Atmen. Schließlich verlieren Sie als Folge des Sauerstoffmangels das Bewusstsein. Ihr Glück: So bleibt es Ihnen erspart, dem widerwärtigen Knirschen zu lauschen, als Ihnen die Apparatur wenig später das Genick bricht. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 0608** Sie kippen die beiden Substanzen zusammen. Nichts passiert.
- 0609** Sie zücken das Skalpell, um sich zu verteidigen, wobei Sie ahnen, dass es Ihnen gegen einen Verrückten mit einer Axt keine allzu große Hilfe sein wird. Mit mehr Glück als Verstand weichen Sie Rossers erstem Hieb aus, doch auch er hat keine Mühe, Ihrem linksischen Angriff mit der winzigen Klinge zu entgehen. So tänzeln Sie eine ganze Weile umeinander, tauschen abwechselnd nutzlose Hiebe und Stiche aus. Als Ihre Kräfte allmählich nachzulassen beginnen, versucht Rosser einen Ausfall – und stolpert! Sofort nutzen Sie Ihre Chance und rammen ihm das Skalpell in die Hand, die die Axt hält. (Entfernen Sie **Karte 31**.) Brüllend lässt er die Waffe fallen. Sie heben sie auf und ziehen Ihrem Gegner den hölzernen Stiel über den Schädel, bevor er sich von seiner Überraschung erholt hat. Rosser schwankt und sinkt mit verwirrem Blick zu Boden. Bevor er das Bewusstsein verliert, kichert er irr: »Sie kommen hier nie raus. Nie! Für den Fall ... dass Sie mich überwältigen ... Zeitbombe ... Countdown zehn ... Min...« Seine Lider flattern, dann ist er weg. Atemlos stehen Sie über Ihrem Gegner. Die Anstrengung hat die ungesunden Prozesse in Ihrem Körper weiter beschleunigt – decken Sie eine **Giftkarte** auf, anschließend **Karte 34**.
- 0614** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0615** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0618** Sie weichen Rossers Hieb aus, ziehen den Zerstäuber und sprühen ihm den Inhalt frontal ins Gesicht. (Entfernen Sie **Karte 28**.) Ob das Betäubungsmittel mittlerweile wieder wirkt? Verwirrung zeichnet sich auf dem Gesicht Ihres Gegners ab. Plötzlich verdreht er wild die Augen, die Axt entgleitet seinen mit einem Mal kraftlosen Händen. Sie poltert zu Boden, Rosser folgt ihr nach. Bevor er das Bewusstsein verliert, kichert er irr: »Sie kommen hier nie raus. Nie! Für den Fall ... dass Sie mich überwältigen ... Zeitbombe ... Countdown zehn ... Min...« Seine Lider flattern, dann ist er weg. Decken Sie **Karte 34** auf.
- 0619** Als Sie mit dem Kanister hantieren, berühren Sie versehentlich mit dem Zünder einen anderen Teil des Geräts. Ein Funke entsteht. Sofort fangen einige Tropfen ausgelaufener Brennflüssigkeit Feuer, und einen Sekundenbruchteil darauf detoniert der Flammenwerfer in Ihren Händen in einer grellen, unendlich heißen Feuersbrunst. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 0623** So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- 0625** Sie betreten einen kleinen, fensterlosen Raum, in dessen Mitte sich eine stählerne Wendeltreppe nach oben schraubt. Vorsichtig steigen Sie hinauf. Decken Sie **Karte 14** auf.
- 0628** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0635** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0718** Sie versprühen etwas von der Flüssigkeit im Zerstäuber. Zum Glück hat das Mittel seine betäubende Wirkung noch nicht wiedererlangt, sonst würden Sie in der engen Kabine gewiss nicht lange mehr auf den Füßen stehen.
- 0735** Sie drücken das restliche Betäubungsgel aus der Tube und verteilen es auf Ihrer Hand. Sie spüren nichts. Da Sie keine Schmerzen hatten, ist das auch kein Wunder. Die Tube ist jetzt leer. Entfernen Sie **Karte 19**.
- 0737** Sie drücken die Taste. Für einen kurzen Moment tut sich nichts. Dann fährt ein Ruck durch die Kabine, und von einer Sekunde auf die andere haben Sie keinen Boden mehr unter den Füßen. Sie stürzen in einen rund drei Meter tiefen Schacht unter der Aufzugskabine, dessen Boden mit einem Dutzend senkrecht in die Höhe ragender, meterlanger Edelstahlklingen versehen ist. Ihr Körper wird an acht verschiedenen Stellen durchbohrt – ein schnelles und schmerzhaftes Ende! Decken Sie **Karte 45** auf.
- 0740** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0741** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0748** Die Kabinentür gleitet zu, der Lift beginnt sich rumpelnd zu bewegen. Decken Sie **Karte 30** auf.
- 0751** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0753** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0754** Sie drücken die Taste. Für einen kurzen Moment tut sich nichts. Dann fährt ein Ruck durch die Kabine, und von einer Sekunde auf die andere haben Sie keinen Boden mehr unter den Füßen. Sie stürzen in einen rund drei Meter tiefen Schacht unter der Aufzugskabine, dessen Boden mit einem Dutzend senkrecht in die Höhe ragender, meterlanger Edelstahlklingen versehen ist. Ihr Körper wird an acht

- verschiedenen Stellen durchbohrt – ein schnelles und schmerzhaftes Ende! Decken Sie **Karte 45** auf.
- 0760** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0761** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0770** Sie drücken die Taste. Für einen kurzen Moment tut sich nichts. Dann fährt ein Ruck durch die Kabine, und von einer Sekunden auf die andere haben Sie keinen Boden mehr unter den Füßen. Sie stürzen in einen rund drei Meter tiefen Schacht unter der Aufzugskabine, dessen Boden mit einem Dutzend senkrecht in die Höhe ragender, meterlanger Edelstahlklingen versehen ist. Ihr Körper wird an acht verschiedenen Stellen durchbohrt – ein schnelles und schmerzhaftes Ende! Decken Sie **Karte 45** auf.
- 0809** Als Sie mit dem Kanister hantieren, berühren Sie versehentlich mit dem Zünder einen anderen Teil des Geräts. Ein Funke entsteht. Sofort fangen einige Tropfen ausgelaufener Brennflüssigkeit Feuer, und einen Sekundenbruchteil darauf detoniert der Flammenwerfer in Ihren Händen in einer grellen, unendlich heißen Feuersbrunst. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 0813** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0815** So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- 0819** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0824** Sie betreten einen großen, rechteckigen Raum. Er scheint leer zu sein. Als Sie zögernd einige Schritte hinein machen, zerreißen Sie mit dem Fuß unbeabsichtigt einen dünnen Draht, der quer über den Boden gespannt ist. Über Ihnen klickt es, dann stürzt unter enormer Staub- und Geräuschkulmination ein großer Teil der Decke ein. Ihr Schädel übersteht den Aufprall von acht Zentnern Stahlbetontrümmern leider nicht. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 0825** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0826** So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- 0829** So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- 0830** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0832** Sie verpassen dem almodischen Tonbandgerät einen Schlag mit dem Hammer. Unvermittelt setzen sich die Bandspulen in Bewegung, und die Stimme Sebastian Rossers ertönt: »Sie sind wieder wach? Schön! Falls Sie sich wundern, dass Sie noch leben: Das wird nicht mehr lange der Fall sein. Der Kaffee, den Sie getrunken haben, war mit einem Neurotoxin versetzt. Selbst wenn Sie das kleine Schmuckstück an Ihrem Hals irgendwie loswerden sollten, sind Sie in exakt 12 Stunden hinüber – sofern Sie sich nicht rechtzeitig in medizinische Behandlung begeben. Letzteres ist allerdings eher unwahrscheinlich. Zwar habe ich eine Spur gelegt, die Sie lebend aus diesem von oben bis unten präparierten Haus hinausführen könnte... *theoretisch*. Aber die Chance, dass Sie das schaffen, steht bei 1:99. Ob-la-di, ob-la-dal« Wutentbrannt verpassen Sie dem Gerät weitere Hiebe, bis Rossers hämisches Gelächter verstummt. Decken Sie **Karte 7** auf.
- 0841** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0868** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0912** Decken Sie **Karte 44** auf.
- 0918** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0922** Ein Abfluss für Flüssigkeit? Ihnen kommt eine scheußliche Idee ... und Sebastian Rosser wäre wahnsinnig genug, dass ihm eine solche Teufelei zuzutrauen wäre! Nach kurzem Zögern fügen Sie sich mit dem Skalpell einen langen Schnitt in die Fläche der linken Hand zu. Sofort quillt Blut hervor. Sie halten die Hand über das Becken, sodass es durch den Abfluss davonfließen kann. Decken Sie **Karte 32** auf.
- 0925** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0928** Das Skalpell passt nicht durch den Abfluss.
- 0929** Mit dem Skalpell lässt sich das Schloss nicht knacken.
- 0930** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0934** Sie entfernen das Pflaster, von dem Sie sich nicht erinnern können, es angebracht zu haben. Darunter kommt eine frische, mit linksischen Stichen genähte Wunde zum Vorschein, unter der sich ein eckiger, harter Umriss ertasten lässt. Rosser muss Sie operiert und etwas unter Ihre Haut verpflanzt haben, während Sie bewusstlos waren! Mit zusammengebissenen Zähnen setzen Sie das Skalpell an und schneiden tief in Ihren Handrücken. Der Schmerz ist so stark, dass Ihnen schwindelig wird. Dummerweise hat Rosser den Schlüssel zwischen zwei Muskelschichten geschoben – Sie müssen einen weiteren Schnitt setzen! Dieser ist so schmerzhaft, dass Sie in Ihrem ohnehin schon angeschlagenen Zustand das Bewusstsein verlieren. Sie wachen nicht mehr rechtzeitig auf – der Countdown läuft ab, die Bombe verwandelt das Haus mit Ihnen darin in einen Trümmerhaufen. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 0935** Sie zerschneiden die Tube mit dem Skalpell. Der Rest des Betäubungsgels quillt heraus und klatscht nutzlos auf den Boden. Entfernen Sie **Karte 19**.
- 1016** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

- 1020 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1027 Sie stochern mit dem Schürhaken in dem aufgeschichteten Holz. Der Haufen stürzt in sich zusammen und gibt den Blick frei auf die rußbedeckte Rückwand der Feuerstelle. Dort hat jemand einige Buchstaben in die schwarze Schicht gekratzt: »A = E«.
- 1028 So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- 1029 Sie kippen die beiden Substanzen zusammen. Nichts passiert.
- 1033 Lesen Sie **Eintrag 2525**.
- 1035 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1105 Sie betreten einen kleinen Raum mit glattem, wannenartigem Boden. Als Sie in der Mitte ankommen, donnert vor der Türöffnung eine Stahlplatte herab und verschließt diese hermetisch. Gleichzeitig strömt aus einer kopfgroßen Rohröffnung rund zweieinhalb Meter über dem Boden eine dampfende, stechend riechende Flüssigkeit in den Raum. Es ist konzentrierte Salzsäure! Sie sind tot, bevor der Raum halb voll gelaufen ist. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 1114 Sie träufeln etwas von der Säure auf den Laborkittel. Es zischt und dampft, dann hat er ein paar formschöne Löcher.
- 1115 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1120 Sie träufeln etwas von der Säure auf den Laborkittel. Es zischt und dampft, dann hat er ein paar formschöne Löcher.
- 1121 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1131 Sie kippen die beiden Substanzen zusammen. Es zischt und qualmt, dann detoniert der Glaskolben mit dem Gemisch in Ihren Händen wie eine Granate. Eine Ladung hochprozentiger Säure trifft Sie ins Gesicht und frisst sich rasend schnell durch bis zum Knochen. Zum Glück dauern Ihre Qualen nicht lange. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 1132 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1133 Sie gießen etwas von der Säure auf den Hocker. Es zischt und stinkt, doch außer ein paar unschönen schwarzen Verfärbungen nimmt das Sitzmöbel keinen Schaden.
- 1134 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1135 Sie gießen etwas von der Säure auf die Tube mit dem Betäubungsgel. Sofort frisst sich die Säure durch das dünne Material und zersetzt das Anästhetikum bis zum letzten Rest. Entfernen Sie **Karte 19**.
- 1216 Sie wehren das Ungeziefer lange genug ab, bis Ihre Finger einen alten Drehschalter an der Wand ertasten. Sie betätigen ihn, und an der Decke erwacht flackerndes Neonlicht zum Leben. Fauchend weichen Ihre Angreifer vor der Helligkeit zurück – die Fledermäuse in Löcher in der Decke, die Ratten durch ein Abwassergitter in einer
- der Wände. Sie sind wieder allein. Decken Sie **Karte 10** auf.
- 1218 Sie sprühen Ihre Hand großzügig mit der Flüssigkeit aus dem Zerstäuber ein. Dabei steigt Ihnen etwas von dem Gas in die Nase, das seine betäubende Wirkung mittlerweile wiedererlangt hat. Bewusstlos stürzen Sie zu Boden. Von der wenig später erfolgenden Explosion, die das Haus mit Ihnen darin in Trümmer legt, bekommen Sie nichts mehr mit. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 1228 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1229 Mit der Hand bekommen Sie das Schloss leider nicht auf.
- 1230 So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- 1233 Als Sie mit dem Kanister hantieren, berühren Sie versehentlich mit dem Zünder einen anderen Teil des Geräts. Ein Funke entsteht. Sofort fangen einige Tropfen ausgelaufener Brennflüssigkeit Feuer, und einen Sekundenbruchteil darauf detoniert der Flammenwerfer in Ihren Händen in einer grellen, unendlich heißen Feuersbrunst. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 1234 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1250 Als Sie mit dem Kanister hantieren, berühren Sie versehentlich mit dem Zünder einen anderen Teil des Geräts. Ein Funke entsteht. Sofort fangen einige Tropfen ausgelaufener Brennflüssigkeit Feuer, und einen Sekundenbruchteil darauf detoniert der Flammenwerfer in Ihren Händen in einer grellen, unendlich heißen Feuersbrunst. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 1319 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1321 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1325 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1329 Urplötzlich wird Ihnen schwindelig. Ihr Herz stolpert, eine fiebrige Hitze schießt Ihnen zu Kopf, Ihre Beine verwandeln sich in Pudding. Sie stürzen zu Boden wie eine Marionette mit gekappten Fäden. Während Sie keuchend nach Luft schnappen, beginnt Ihr Sichtfeld zusammenzuschumpfen. Das Gift in Ihrem Körper hatte genügend Zeit, seine perfide Aufgabe zu erfüllen! Die Welt wird zu einem winzigen Lichtpunkt und erlischt schließlich ganz, als Ihr Herz seinen letzten Schlag tut. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 1330 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1332 Auch mit beherrzten Hammerschlägen lässt sich das Vorhängeschloss nicht nennenswert beschädigen.
- 1336 Sie betreten einen Abstellraum voller Bretter und Maschinenteile. In der Ecke gibt es eine Art Materiallift, wie man ihn von Theaterbühnen kennt. Nach kurzem Zögern stellen Sie sich darauf und betätigen

- einen Knopf. Ratternd setzt sich die Konstruktion in Bewegung. Über Ihrem Kopf schiebt sich eine Klappe beiseite, und Sie werden ein Stockwerk höher gehoben. Mit einem hallenden Schlag bleibt der Lift stehen. Sie finden sich in einem geraden, schmucklosen Flur wieder. Bedienelemente, um den Lift nochmals in Betrieb zu setzen, sind nicht zu sehen, daher beschließen Sie, dem Korridor in eine der beiden Richtungen zu folgen. Decken Sie **Karte 22** auf.
- 1341** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1368** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1415** So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- 1420** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1433** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1435** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1516** So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- 1529** Mit spitzen Fingern manövrieren Sie den blutigen Schlüssel ins Schloss. Er passt! Decken Sie **Karte 46** auf.
- 1533** Wie viel Salpetersäure geben Sie zur Mischung? Kombinieren Sie die betreffende Menge in Millilitern mit der erforderlichen Menge an Salzsäure (niedrigere Menge zuerst) und lesen Sie weiter beim entsprechenden **Eintrag**. Beginnt der Text dort NICHT mit »Decken Sie Karte ...« oder existiert gar kein Eintrag zu dieser Zahl, war das Mischungsverhältnis falsch. Nichts geschieht.
- 1534** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1620** Mit einem der Balken des Kreuzes gelingt es Ihnen, das Vierkantsschloss zu drehen. Nun lässt sich die Klappe öffnen. Decken Sie **Karte 19** auf.
- 1623** So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- 1627** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1635** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1819** Als Sie mit dem Kanister hantieren, berühren Sie versehentlich mit dem Zünder einen anderen Teil des Geräts. Ein Funke entsteht. Sofort fangen einige Tropfen ausgelaufener Brennflüssigkeit Feuer, und einen Sekundenbruchteil darauf detoniert der Flammenwerfer in Ihren Händen in einer grellen, unendlich heißen Feuersbrunst. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 1820** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1828** Sie drehen den Verschluss von der Zerstäuberflasche und kippen den Inhalt in den Ausguss des Beckens. Die Flüssigkeit verschwindet gluckerd ... und die Wände kommen knirschend zum Stehen! Die Flasche ist jetzt leer, entfernen Sie **Karte 28**. Das Skalpell stecken Sie für später ein (**Karte 31** bleibt bis auf Weiteres aufgedeckt; fallen Sie sie der Länge nach, sodass nur noch das Skalpell darauf zu sehen ist). Plötzlich fährt die Wand gegenüber derjenigen, durch die Sie den Raum betreten haben, in die Höhe ... Decken Sie **Karte 33** auf.
- 1829** Sie sprühen das Schloss großzügig mit dem Inhalt Ihres Zerstäubers ein. Dabei steigt Ihnen etwas von dem Gas in die Nase, das seine betäubende Wirkung mittlerweile wiedererlangt hat. Bewusstlos stürzen Sie zu Boden. Von der wenig später erfolgenden Explosion, die das Haus mit Ihnen darin in Trümmer legt, bekommen Sie nichts mehr mit. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 1833** Sie sprühen etwas von der Flüssigkeit auf den Hocker. Jetzt ist er feucht.
- 1834** Sie sprühen Ihre Hand großzügig mit der Flüssigkeit aus dem Zerstäuber ein. Dabei steigt Ihnen etwas von dem Gas in die Nase, das seine betäubende Wirkung mittlerweile wiedererlangt hat. Bewusstlos stürzen Sie zu Boden. Von der wenig später erfolgenden Explosion, die das Haus mit Ihnen darin in Trümmer legt, bekommen Sie nichts mehr mit. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 1835** Sie sprühen etwas von der Flüssigkeit auf die Tube mit dem Betäubungsgel. Jetzt ist sie feucht.
- 1837** Sie sprühen etwas von der Flüssigkeit im Zerstäuber auf die Knopfleiste. Zum Glück hat das Mittel seine betäubende Wirkung noch nicht wiedererlangt, sonst würden Sie in der engen Kabine nicht mehr lange mehr auf den Füßen stehen.
- 1840** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1848** Sie sprühen etwas von der Flüssigkeit im Zerstäuber auf die Knopfleiste. Zum Glück hat das Mittel seine betäubende Wirkung noch nicht wiedererlangt, sonst würden Sie in der engen Kabine nicht mehr lange auf den Füßen stehen.
- 1851** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1854** Sie sprühen etwas von der Flüssigkeit im Zerstäuber auf die Knopfleiste. Zum Glück hat das Mittel seine betäubende Wirkung noch nicht wiedererlangt, sonst würden Sie in der engen Kabine nicht mehr lange auf den Füßen stehen.
- 1869** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1870** Sie sprühen etwas von der Flüssigkeit im Zerstäuber auf die Knopfleiste. Zum Glück hat das Mittel seine betäubende Wirkung noch nicht wiedererlangt, sonst würden Sie in der engen Kabine nicht mehr lange auf den Füßen stehen.
- 1921** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

- 1925** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1930** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1932** Sie können nicht fest genug mit dem Hammer auf das Schloss des Stahlbandes schlagen, ohne sich dabei selbst zu verletzen. So bekommen Sie die Apparatur nicht auf.
- 1933** Als Sie mit dem Kanister hantieren, berühren Sie versehentlich mit dem Zünder einen anderen Teil des Geräts. Ein Funke entsteht. Sofort fangen einige Tropfen ausgelaufener Brennflüssigkeit Feuer, und einen Sekundenbruchteil darauf detoniert der Flammenwerfer in Ihren Händen in einer grellen, unendlich heißen Feuersbrunst. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 1990** Decken Sie **Karte 25** auf.
- 2025** So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- 2027** Sie prügeln mit dem Schürhaken auf das Schloss ein, ohne jedoch mehr zu bewirken, als das umliegende Metall ein wenig zu verbeulen.
- 2030** Decken Sie **Karte 26** auf.
- 2031** Sie tränken den Laborkittel mit der Lösung. Dann nehmen Sie ihn in die Hand und lassen ihn mit gleichmäßigen Bewegungen über dem Kopf durch die Luft rotieren. Zuerst scheint nichts zu passieren, dann fällt Ihnen auf, dass die gelblichen Schwaden dünner und durchsichtiger werden. Etwa eine Minute später verstummt das Zischen der Düsen an der Decke. Sie schwingen den Kittel weitere drei Minuten, bis Sie sicher sind, dass sich nichts mehr von dem betäubenden Gas in der Luft befindet. Decken Sie **Karte 27** auf.
- 2033** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2035** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2125** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2130** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2132** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2141** Quietschend greifen Zahnräder ineinander, Drähte spannen sich, Rollen rotieren ... und mit einem Schnappen lösen sich die Schließzapfen aus dem Türrahmen. Die Tür öffnet sich. Dahinter erwartet Sie undurchdringliche Finsternis. Im schwächlichen Licht, das aus dem Zimmer hinter Ihnen nach draußen fällt, können Sie einen mit dunkelgrüner Samtapete ausgekleideten Korridor erahnen. Vorsichtig tasten Sie sich vorwärts. Bereits nach wenigen Schritten können Sie nicht mehr die Hand vor Augen sehen. Der Flur führt schier endlos geradeaus. Nach einer Weile lässt Ihre Aufmerksamkeit nach. Sie machen größere Schritte – und stürzen prompt durch eine unsichtbare Öffnung im Boden! Decken Sie **Karte 9** auf.
- 2168** Sie betätigen die Kurbel, doch nichts geschieht.
- 2228** Sie tasten den Abfluss ab, stoßen aber auf nichts Besonderes.
- 2235** Sie verteilen das Betäubungsgel auf Ihrer Hand. Nichts geschieht. Da Sie keine Schmerzen hatten, ist das auch kein Wunder. Entfernen Sie **Karte 19**.
- 2324** Lesen Sie **Eintrag 2525**.
- 2330** Als Sie Ihr Auge an den Türspion legen, glauben Sie durch die Linse ein röteliches Flackern wahrzunehmen, wie von einem Bewegungssensor. Im selben Moment löst sich ein Schuss aus einem auf der anderen Seite der Tür installierten, großkalibrigen Revolver. Das Projektil dringt durch Ihre Augenhöhle ein und durchschlägt sauber Ihren Schädel. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 2332** Als Sie nach schier endlosem Herumirren endlich wieder auf einen Raum stoßen, müssen Sie feststellen, dass er als Folge eines geplatzten Rohrs oder etwas Ähnlichem hüftief unter Wasser steht. Ausgänge sind ebenfalls nicht zu sehen. Was für ein sinnloser Ausflug! Und das Neurotoxin, das Ihr Peiniger Ihnen verabreichte, hatte inzwischen Gelegenheit, sein unheilvolles Wirken in Ihrem Organismus fortzusetzen. Decken Sie eine **Giftkarte** auf.
- 2335** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2427** So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- 2439** Das Neurotoxin, das Ihr Peiniger Ihnen verabreicht hat, setzt sein unheilvolles Wirken in Ihrem Organismus fort ... Decken Sie eine **Giftkarte** auf.
- 2525** Stück für Stück setzen Sie den Flammenwerfer zusammen, die Zündeinheit an der Spitze des Laufs zuletzt. Als Sie das Regelrädchen vorsichtig aufdrehen, ertönt ein leises Zischen. Ein Druck auf den Zünder lässt die kleine Kontrollflamme auflodern. Sie beziehen mehrere Meter von der Tür entfernt Aufstellung und drücken ab. **WOOOOSCHI!** Ein armdicker Feuerstrahl schießt gegen das Holz und setzt es augenblicklich in Brand. Sie ziehen sich ans andere Ende des Raumes zurück und warten. Als die Flammen eine Weile darauf langsam verlöschen, ist vom Holz der Tür nur noch Asche übrig. Mit ein paar Fußtritten lässt sie sich aus dem Rahmen brechen. Der Tank des Flammenwerfers ist jetzt leer, daher lassen Sie ihn zurück. Als Sie durch die Türöffnung in einen gemauerten Korridor treten, ertönt aus dem Nichts plötzlich eine bekannte Stimme: »Erstaunlich! Nach meinen Berechnungen sollten Sie längst tot sein. Na ja ... ob-la-di, ob-la-da, wie? Aber kein Grund zur Sorge. Das Kellergeschoss wird Ihnen den Rest geben.« Rosser lacht meckern. »Ach ja: Ihre 1-%-Chancel Also gut, ein kleiner Tipp,

- um es spannend zu halten: Ich an Ihrer Stelle würde mich von Räumen fernhalten, zu denen ich mich mehr als dreimal nach rechts wenden muss. Viel Spaß!« Decken Sie **Karte 13** auf.
- 2619** Nach etlichen Kurven und Biegungen erreichen Sie endlich den Durchgang zu einem größeren Raum. Als Sie hindurchtreten, gibt der Boden unter Ihrem Fuß einen halben Fingerbreit nach. Irgendwo ist ein metallisches Klicken zu hören, dann ein feuchtes Knirschen, als ein durch eine Druckplatte im Boden ausgelöstes Fallbeil Ihren Schädel säuberlich in zwei Hälften spaltet. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 2735** Sie prügeln mit dem Schürhaken auf die Tube ein. Sie platzt auf, der verbliebene Inhalt verteilt sich über den Boden und die nächste Wand. Entfernen Sie **Karte 19**.
- 2813** Das gelbliche Gas hat inzwischen das gesamte Labor ausgefüllt. Sie können nicht mehr verhindern, etwas davon einzuatmen. Sofort schwindelt Ihnen, Sie verlieren das Gleichgewicht und stürzen bewusstlos zu Boden. Zwar hat das Gas lediglich eine betäubende Wirkung, jedoch lässt es Sie so lange schlafen, dass das Neurotoxin, das bereits in Ihrer Blutbahn zirkuliert, in der Zwischenzeit ganze Arbeit leisten kann. Sie wachen nie wieder auf. Decken Sie **Karte 45** auf.
- 2829** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2834** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2835** Sie drücken den Rest des Betäubungsgels in den Abfluss. Es verschwindet, ohne dass etwas geschieht. Die Tube ist jetzt leer. Entfernen Sie **Karte 19**.
- 2934** Mit der Hand lässt sich das Schloss leider nicht öffnen.
- 2935** Sie drücken das verbliebene Betäubungsgel heraus und verteilen es großzügig auf dem Vitrinenschloss. Nichts geschieht, außer dass die Tube jetzt leer ist. Entfernen Sie **Karte 19**.
- 2940** Stundenlang – zumindest kommt es Ihnen so vor – marschieren Sie durch dreckige, karge Gänge. Irgendwann erreichen Sie einen leeren Vorratsraum ohne Ausgänge. Das Neurotoxin, das Ihr Peiniger Ihnen verabreicht hat, setzt in der Zwischenzeit sein unheilvolles Wirken in Ihrem Organismus fort ... Decken Sie eine **Gifkarte** auf.
- 3000** *Krrrrcks!* Mit einem metallischen Schnappen öffnet sich der Verschluss, und das tödliche Halsband fällt polternd zu Boden. Erleichtert atmen Sie mehrmals tief durch. Dann wenden Sie sich der Tür zu, die Sie daran hindert, diesen Raum zu verlassen. Decken Sie **Karte 8** auf.
- 3033** Wie viel Essigsäure geben Sie zur Mischung? Kombinieren Sie die betreffende Menge in Millilitern mit der Menge an Natriumhydrogencarbonat (niedrigere Menge zuerst) und lesen Sie weiter beim entsprechenden **Eintrag**. Beginnt der Text dort NICHT mit »Decken
- Sie Karte ...« oder existiert gar kein Eintrag zu dieser Zahl, war das Mischungsverhältnis falsch. Nichts geschieht.
- Sie wollen sich Betäubungsgel ins Auge schmieren? Ernsthaft? Tatenlos müssen Sie mitansehen, wie die letzten Sekunden auf dem Display herunterticken. Als die Anzeige auf 0 springt, vergeht die Welt in einem grellen Lichtblitz. Sie sterben so schnell, dass Ihr Gehirn es gar nicht registriert, geschweige denn, wie Sie unter Tonnen von Schutt und Trümmerbrocken begraben werden. Decken Sie **Karte 45** auf.
- Sie betätigen die Kurbel, doch nichts geschieht.
- Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- Sie betätigen die Kurbel, doch nichts geschieht.
- Sie gießen etwas von der Lösung auf die Tube mit dem Betäubungsgel. Jetzt ist sie nass.
- Der Hammer hilft Ihnen bei der Reparatur nicht weiter.
- Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- Der Hammer hilft Ihnen bei der Reparatur nicht weiter.
- Sie drücken den Rest des Betäubungsgels aus der Tube und verteilen es sorgfältig auf dem Hocker. Nichts geschieht. Entfernen Sie **Karte 19**. Decken Sie **Karte 43** auf.
- Sie drücken den Rest des Betäubungsgels heraus und verstreichen es auf dem Knopf. Jetzt ist die Tube leer. Entfernen Sie **Karte 19**.
- Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- Sie drücken den Rest des Betäubungsgels heraus und verstreichen es auf dem Knopf. Jetzt ist die Tube leer. Entfernen Sie **Karte 19**.
- Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- Sie drücken den Rest des Betäubungsgels heraus und verstreichen es auf dem Knopf. Jetzt ist die Tube leer. Entfernen Sie **Karte 19**.
- Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- Sie drücken den Rest des Betäubungsgels heraus und verstreichen es auf dem Knopf. Jetzt ist die Tube leer. Entfernen Sie **Karte 19**.
- So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- »Tüüüü!« – der Code war korrekt. Es klickt, dann schwingt die Stahltür beiseite. Dahinter liegt ein mit dicken Teppichen ausgelegter Flur, dem Sie nach kurzem Zögern folgen. Nach ein paar Dutzend Schritten fühlen Sie leichten Schwindel, Schweißperlen treten auf Ihre Stirn. Das Neurotoxin, mit dem Sie vergiftet wurden, tut in Ihrem Innern unaufhaltsam weiter seine Wirkung ... Decken Sie eine **Gifkarte** sowie **Karte 20** auf.
- So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.



- 4351 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4363 »Sproinggg!« Als Sie das Buch etwa drei Zentimeter herausgezogen haben, ertönt von irgendwoher ein metallisches Geräusch, dann versinkt ein breiter Teil des Regals mitsamt seiner Bücherlast senkrecht im Boden. Dahinter kommt eine Wand mit zwei Türen zum Vorschein. Decken Sie **Karte 38** auf.
- 4377 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 6010 So funktioniert es nicht. Die Teile, die Sie gewählt haben, passen in dieser Reihenfolge nicht aneinander.
- 6051 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 6202 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 6231 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 6234 Schier endlos wandern Sie durch die staubigen Korridore des Untergeschosses. Als Sie Ihr Ziel schließlich erreichen, entpuppt es sich als leerer Raum mit Wänden aus grauem Beton. Das Neurotoxin, das Ihr Peiniger Ihnen verabreicht hat, setzt in der Zwischenzeit sein unheilvolles Wirken in Ihrem Organismus fort ... Decken Sie eine **Giftkarte** auf.
- 6251 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.



MIX  
Papier aus verantwortungsvollen Quellen  
FSC® C130350