

# Beilage zum Abenteuer »Flucht aus dem Dunkel«

## Inschrift aus Raum 28:

**SPRICH DAS ZAUBERWORT UND  
ERLOESE DEN TYRANNEN,  
DANN KANNST DU DEN FLUCH  
BANNEN.  
STELL DICH VOR DAS STEINTOR  
UND SPRICH - ORIMOR.**

## Rätsel des Kobolds aus Raum 6:

Welches Wesen geht am Morgen auf vier,  
am Mittag auf zwei und am Abend auf  
drei Beinen?

Der Mensch:

Als Kleinkind auf allen vieren, dann  
geht er auf zwei Beinen und als Greis  
muß er einen Stock benutzen.

*(Eines der ältesten Rätsel der Welt, das  
klassische Phinx-Rätsel)*

## Warnschild aus Raum 7:

**Achtung!**

**Nicht ohne angelegten Fallschirm  
betreten!**

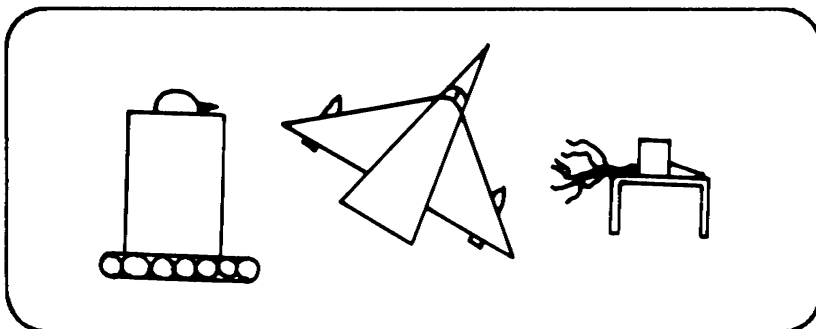
## Steinplatte aus Raum 44:

Wenn die richtige Kombination einge-  
stellt wird,  
sich die Ge-  
Gang 49.  
ste Platte läßt  
drehen.



dann öffnet  
heimtür zu  
Die unter-  
sich nicht

## Wandbilder aus Raum 38:



## Pergamentrolle aus Raum 48:

*Wenn der Saturn in Konjunktion mit dem Vollmond  
steht und die Sonne im Westen aufgeht, dann wird  
großes offenbart werden.*