

R. L. Stine • Ein grenzenloser Albtraum





Foto: © privat

DER AUTOR

R. L. Stine wurde 1943 in einem kleinen Vorort von Columbus/Ohio geboren. Bereits mit neun Jahren entdeckte er seine Liebe zum Schreiben. Seit 1965 lebt er in New York City, wo er zunächst als Lektor tätig wurde. Seine ersten Bücher waren im Bereich Humor angesiedelt. Seit 1986 hat er sich jedoch ganz den Gruselgeschichten verschrieben. 1992 kam für ihn mit der Kindergruselserie »Gänsehaut« der ganz große und weltweite Erfolg. Die Zeitung *USA Today* hat 1999 ermittelt, dass Stine damit zum erfolgreichsten Kinderbuchautor aller Zeiten geworden ist.

DIE SERIE

Für Gruselfans, die immer schon ganz nah am Geschehen sein wollten, sind die GÄNSEHAUT-ABENTEUER-SPIELBÜCHER wie geschaffen. Mitten in die Geschichte geworfen, kann der Leser spielerisch bestimmen, wie es weitergehen soll, da die Handlung immer wieder an besonders spannenden Stellen abbricht und nach einer Entscheidung verlangt. Mut, Kombinationsgabe und Abenteuerlust sind gefragt und dafür erwarten den Leser atemberaubende Spannung, wohliges Gruseln und immer neues Lesevergnügen. Denn immerhin gibt es etwa zwanzig verschiedene Arten, diese Geschichten zu lesen – aber nur eine einzige, das Abenteuer unbeschadet zu überstehen.

R. L. Stine

Ein grenzenloser Albtraum

Aus dem Amerikanischen
von Dagmar Weischer





Der Taschenbuchverlag
für Kinder und Jugendliche
von Bertelsmann

Band 20925

Siehe Anzeigenteil am Ende des Buches
für eine Aufstellung der bei OMNIBUS
erschienenen Titel der Serie GÄNSEHAUT.

Umwelthinweis:

*Dieses Buch wurde auf chlorfrei gebleichtem
Papier gedruckt.*

Deutsche Erstausgabe Dezember 2000
Gesetzt nach den Regeln der Rechtschreibreform
Die Originalausgabe erschien unter dem Titel
»Give Yourself Goosebumps # 42: All-Day Nightmare«
bei Scholastic, Inc., New York
© 1997 by The Parachute Press, Inc.
All rights reserved.
Published by arrangement with Scholastic, Inc.,
555 Broadway, New York, NY 10012, USA
»Goosebumps«™ and »Gänsehaut«™ and its logos are
registered trademarks of The Parachute Press, Inc.
© 2000 für die deutsche Übersetzung
C. Bertelsmann Jugendbuch Verlag, München
in der Verlagsgruppe Bertelsmann GmbH
Alle deutschsprachigen Rechte, insbesondere auch am
Serientitel »Gänsehaut«, vorbehalten durch
C. Bertelsmann Verlag GmbH, München
Übersetzung: Dagmar Weischer
Lektorat: Janka Panskus
Umschlagkonzeption: Klaus Renner
Ht · Herstellung: Stefan Hansen
Satz: Uhl + Massopust, Aalen
Druck: Presse-Druck Augsburg
ISBN 3-570-20925-3 · Printed in Germany

Vorsicht!!!
Lies dieses Buch nicht vom
Anfang bis zum Ende!

Du wachst mit einem Schlag auf. Was für ein schauriger Albtraum! Du warst an einem unbekanntem Ort gefangen, wurdest verfolgt und hattest keine Ahnung, wer du bist! Gott sei Dank, ist das vorbei!

Doch während du dich reckst und dich umsiehst, fällt dir auf, dass du wirklich an einem unbekanntem Ort bist – und du kannst dich nicht mehr an deinen Namen erinnern! Da klopft jemand laut an die Tür. Wer ist da? Freund oder Feind? Wirst du der Person vor der Tür deine Geschichte erzählen? Oder versteckst du dich lieber und hoffst, dass sie weggeht? Eines steht jedenfalls fest: Du musst herausfinden, wer du bist und wie du nach Hause kommst – und zwar schnell!

In diesem seltsamen, unheimlichen Abenteuer geht es um *dich*. Du bestimmst, was passieren wird. Und du bestimmst, wie Furcht erregend dein Abenteuer wird! Beginne bei Abschnitt 1. Dann folgst du den Anweisungen, die unter jedem Abschnitt stehen. Du triffst die Entscheidung. Wenn du richtig wählst, kommst du wie-

der nach Hause. Wenn du falsch wählst ... sei auf der Hut!

Also hole tief Luft, drück dir selbst die Daumen, blättere zu Abschnitt 1 und MACH DICH AUF EINE DICKE GÄNSEHAUT GEFASST!

1

Du stößt einen Schrei aus. »Ahhhhhh!«

Und dann wachst du auf.

Brrr!, denkst du kopfschüttelnd. Das war vielleicht ein Albtraum! Du bist schweißgebadet. Das Herz klopft dir bis zum Hals.

Die schrecklichen Bilder lassen dich immer noch nicht los. Du wurdest verfolgt von Gestalten, die ungefähr einen halben Meter groß waren. Ihre langen Arme schrammten am Fußboden entlang, während sie hinter dir herrannten.

So was von gruselig!

Du erinnerst dich auch an ein riesiges wirbelndes Feuerad. Und an ein schreckliches Kreischen, lauter als ein Düsentriebwerk.

Was für ein unheimlicher Traum!

Zum Glück ist er vorbei. Du bist froh, wieder in deinem schönen warmen Bett zu sein.

Aber dein Bett *ist* gar nicht warm. Und ziemlich hart ist es auch.

He, Moment mal.

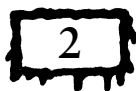
Du liegst ja auf dem Fußboden!

Auch das noch!, denkst du. Du musst aus dem Bett gefallen sein. So, jetzt wird aber weiterschlafen. Du stehst auf und blickst dich in deinem Zimmer um.

Aber es ist gar nicht dein Zimmer!

Wo bist du bloß?

- *Geh zu Abschnitt 2.*



Was geht hier vor?

Obwohl es dunkel ist, weißt du genau, dass du hier noch nie gewesen bist. Du stolperst durchs Zimmer und stößt gegen unbekannte Möbel. Endlich findest du einen Lichtschalter.

KLICK. Nichts geschieht. Anscheinend gibt es hier keinen Strom.

Kalter Schweiß rinnt dir über den Rücken.

Das Zimmer riecht staubig und unbenutzt. Als ob hier seit hundert Jahren keiner mehr gewohnt hat. Du kriegst langsam Panik.

Wie bist du hierher gekommen?

Beruhige dich, sagst du dir. Es muss eine logische Erklärung dafür geben.

Du versuchst dich zu erinnern, wo du schlafen gegangen bist. Bist du bei einem Freund gewesen? Oder bei Oma? Oder im Ferienlager?

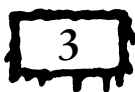
Komisch, denkst du. Du kannst dich an nichts erinnern!

Aber du weißt auf jeden Fall, dass du *hier* nichts zu suchen hast. So sicher, wie du deinen Namen weißt ...
... nämlich ...?

O nein!

Du kannst dich auch nicht mehr an deinen Namen erinnern!

- *Geh zu Abschnitt 3.*



Wer bist du?

Du stützt den Kopf auf und zermarterst dir das Hirn. Du versuchst dich an etwas zu erinnern ... an *irgend-etwas*! Aber deine Erinnerung ist weg, einfach weg.

Wo wohnst du? Wie sehen deine Eltern aus? Wie alt bist du?

Du weißt es einfach nicht.

Hast du Geschwister? In welche Schule gehst du? Was ist mit dir passiert?

Also, gibt's denn so was!

Okay, sagst du dir. Ganz ruhig, nur keine Panik. Das kriegst du schon raus.

Du marschierst zur Tür und öffnest sie. Vor dir liegt ein langer Flur mit lauter Türen. Die Türen sind alt und schief. Der Fußboden scheint schräg zu sein. Dir wird

ganz schwindelig von dem Anblick, fast so, als wärst du in einem Spiegelsaal.

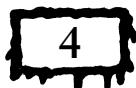
Da läuft dir ein Schauer über den Rücken. Diesen Flur hast du schon mal gesehen! War das in deinem Traum?

Ängstlich trittst du einen Schritt vor.

Plötzlich öffnet sich eine Tür auf dem Flur.

»Wer bist du?«, fragt eine Stimme.

- *Geh zu Abschnitt 4.*



Du spähest in die Dunkelheit und entdeckst einen Jungen, der so alt ist wie du und dich misstrauisch anstarrt.

»Äh ... ich ...«, stotterst du. »Ich weiß nicht, wer ich bin!«

Du schluckst. Der muss ja denken, du spinnst! Aber er nickt.

»Du auch nicht?«, fragt er. »Ich kann mich auch nicht erinnern, wer ich bin. Ich bin gerade aufgewacht und habe keinen blassen Schimmer, wie ich hierher gekommen bin.«

Du musterst den Jungen. Er ist groß und hat dunkles Haar. Er trägt ein T-Shirt, auf dem steht DAS IST MAX.

»Sieh mal auf dein T-Shirt«, sagst du. »Vielleicht heißt du Max!«

Er starrt hinab auf sein T-Shirt und runzelt die Stirn.
»Ich hab keine Ahnung«, sagt er. Egal, du beschließt, ihn Max zu nennen. Irgendwie *musst* du ihn ja nennen.
»Ich kann mich nur an einen verrückten Albtraum erinnern«, fährt Max fort.
Dir bleibt der Mund offen stehen. »Albtraum?«
Der Junge kneift nachdenklich die Augen zusammen.
»Ja. Da kamen so kleine Wesen vor, ungefähr einen halben Meter groß.«
»Mit langen Armen?«, fragst du. Er reißt die Augen auf und nickt.
»Und da war so ein Feuerrad«, sprichst du weiter.
»Und so ein schreckliches Kreischen.«
Er macht ein entsetztes Gesicht. »Wir haben denselben Traum gehabt!«
»Vielleicht war es gar kein Traum ...«
»Schsch!«, unterbricht er dich. »Hörst du das?«

- *Geh zu Abschnitt 5.*

5

Du verstummst und lauschst.
Es hört sich an, als ob jemand unterhalb von dir heftig an eine Tür klopft. Du scheinst dich im ersten Stock des Hauses zu befinden.

Du wirst nervös, Schweißperlen rinnen dir den Rücken hinab.

»Wer kann das sein da unten?«, flüsterst du.

»Woher soll ich das wissen?«, murmelt Max.

Wieder klopft es und du zuckst vor Schreck zusammen.

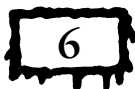
»Hör zu«, sagst du. »Vielleicht hat uns jemand zusammengeschlagen und wir haben das Gedächtnis verloren. Und da unten sucht jetzt jemand nach uns.«

»Ja, vielleicht«, erwidert Max. »Aber es könnte natürlich auch sein, dass genau der oder die uns zusammengeschlagen haben! Irgendwas Unheimliches ist mit uns passiert. Vielleicht sollten wir uns verstecken. Zumindest bis wir wissen, was hier vor sich geht.«

Was sollst du machen? Nach unten gehen und die Haustür öffnen?

Oder dich verstecken?

- *Wenn du die Tür öffnen willst, geh zu Abschnitt 34.*
- *Wenn du dich verstecken willst, geh zu Abschnitt 98.*



»Los, nach unten!«, rufst du Max zu. Du musst raus aus diesem Haus! Ihr poltert zusammen die Treppe hinunter.

Unten kommt ihr in eine alte Küche. In der Ecke steht ein altmodischer Herd. An der Wand steht ein staubiger Tisch.

»Da, die Hintertür!«, sagt Max.

Ihr rennt beide zur Hintertür. Du ergreifst die Türklinke und ziehst.

O nein! Abgeschlossen.

Du wirfst dich gegen die Tür. Aber sie geht nicht auf. Über dir hörst du die Hunde bellen.

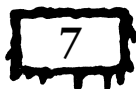
»Los, zusammen!«, ruft Max.

Ihr nehmt Anlauf und werft euch mit aller Kraft gegen die Tür. Sie springt krachend auf und ihr stürzt aus dem Haus.

Geschafft!

Aber da hört ihr ein lautes Knurren. Ihr blickt auf. Und was ihr da seht, gefällt euch gar nicht ...

- *Wirf einen Blick auf Abschnitt 41.*



»Wir sind nicht verrückt!«, schreist du. »Und wir binden euch nicht los!«

»Ihr habt ja noch nicht mal weiße Kittel an!«, bemerkt Max.

Die beiden Männer knurren und zappeln und versuchen zu entkommen. »Bindet uns los, ihr Idioten!«

Plötzlich fällt einem der Männer etwas aus der Tasche. Du bückst dich und hebst es auf.

»Eine Landkarte!«, verkündest du.

»Toll!«, ruft Max aus. »Kannst du darauf erkennen, wo wir sind?«

Du betrachtest die Landkarte sorgfältig. Nichts kommt dir bekannt vor. Aber du bemerkst ein X, das mit einem roten Filzstift eingezeichnet ist. Neben dem X steht etwas geschrieben.

»Materienscheulerziel«, liest du vor.

»Was ist eine Materienscheuler?«, fragt Max eure Gefangenen.

Sie machen bloß ein mürrisches Gesicht.

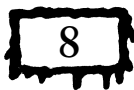
»*Scheuler*«, murmelst du vor dich hin. Das Wort erinnert dich an etwas ...

Dann siehst du es wieder vor Augen: das wirbelnde Feuerrad aus deinem Traum. Du bist dir ganz

sicher, dass es etwas mit dem Wort *Schleuder* zu tun hat.

Nur was?

- *Begib dich zu Abschnitt 40.*



Aber nichts passiert ...

Wieso hat es nicht funktioniert?

»Ha!«, lacht ein Außerirdischer. »Du hast doch wohl nicht im Ernst geglaubt, wir lassen dich noch eine Untertasse zerstören, oder?«

»Wir haben die Kontrolltafel abgeschaltet«, mischt sich ein anderer sein. »Aber du hast uns immerhin gezeigt, was wir wissen müssen. Den Menschen kann man nicht trauen. Du wolltest absichtlich noch eine Untertasse zerstören!«

Oje. Diesmal hast du die Sache wohl gründlich verpfuscht.

»Wir haben schon einige Menschen gesehen, die schlimme Sachen angestellt haben, aber das hier ist der Gipfel!«, ruft der erste aus. »Wir werden wohl die ganze Menschheit auslöschen müssen, damit das Universum sicher wird.«

Dein Herz klopft laut. Die *ganze* Menschheit?

»Aha«, murmelt Max. »So sieht also das Ende der Menschheit aus.«

»Aber keine Sorge«, fügt ein Außerirdischer hinzu. »Wir lassen euch am Leben, damit ihr zusehen könnt, wie wir eure Welt vernichten. Und ihr werdet für den Rest eures Lebens nicht vergessen, dass *ihr* schuld daran seid!«

Während die Außerirdischen die Zerstörung der Erde vorbereiten, wünschst du dir beinah, du könntest noch ein einziges Mal diesen Gedächtnishelm aufsetzen.

Denn dich beschleicht das Gefühl, als ob du diesen Tag am liebsten vergessen würdest ...

ENDE



»Werwölfe!«, rufst du aus. Du wirfst das Werwolfjagdbuch beiseite. »Nie im Leben!«

»Und wieso hat dich dann der silberne Kerzenhalter verbrannt?«, fragt Max.

Du runzelst die Stirn. Von Werwölfen, die sich an Silber verbrennen, hast du tatsächlich schon gehört. Die Sache kommt dir nun doch nicht ganz geheuer vor.

»Und wieso hat die Frau Silberpeile auf uns abgeschos-

sen?«, fährt Max fort. »Und wieso können wir uns nicht daran erinnern, wer wir sind?«

»Ich ... ich weiß nicht«, stammelst du. »Vielleicht sind wir ja wirklich Werwölfe. Aber dann lass uns lieber hier verschwinden, bevor sie aufwacht.«

Du saust die Treppe hinunter und nimmst das Buch mit.

Du stürmst zur Haustür hinaus.

»Bin *ich* froh, dass ich aus dem Haus raus bin!«, meint Max.

»Ich auch«, stimmst du zu. »Komm, wir gehen zu den Bäumen da rüber. Dann nehmen wir uns dieses Buch noch mal vor.«

Im Schutze des Waldes lest ihr in dem Werwolfbuch. Wenn das stimmt, was da steht, dann macht ihr jedes Mal bei Vollmond Randalé. Und sobald die Sonne aufgeht, könnt ihr euch an nichts mehr erinnern.

»So ein Mist«, jammert Max. »Da verwandeln wir uns in Wölfe und wissen hinterher nichts mehr davon!«

Du willst gerade etwas dazu sagen, da fällt dein Blick auf einen Brief, der zwischen den Seiten steckt.

»Oje«, sagst du. »Es kommt noch schlimmer als du denkst.«

- *Geh zu Abschnitt 20.*

Unter euch siehst du lauter kleine Berge und Häuser und Wälder. Um euch herum sind große dicke Wolken. O nein! Ihr seid fünfzehntausend Meter hoch in der Luft!

Und jetzt fangt ihr an zu ...

... fallen!

»Ahhhhh!«, schreit Max.

»Wir stürzen ab!«, rufst du in das Walkie-Talkie. »Was ist passiert?«

Dr. Slopers Stimme ertönt knackend aus dem Gerät.

»Ich wollte nicht, dass ihr zurückkommt!«, erklärt sie.

»Ihr solltet verschwinden. Deshalb habe ich die Maschine so programmiert, dass sie euer Gedächtnis auslöscht. Ich habe diese Typen losgeschickt, damit sie euch einfangen. Wenn dieses Projekt sich verzögert, dann habe ich mehr Zeit, die Schleudertechnologie zu stehlen!«

»O nein!«, brüllt Max und schlägt mit den Armen um sich. »Dr. Sloper ist der feindliche Spion!«

• *Lande bei Abschnitt 37.*

Max und du beschließen, Wer-Falken zu werden. Eine solche Gelegenheit könnt ihr euch unmöglich entgehen lassen!

Du folgst den Anweisungen des Buches und machst ein Feuer, während Max die Kräuter sammelt, die ihr verbrennen sollt.

Bald seid ihr bereit.

Du setzt dich hin und liest die Zauberworte aus dem Buch vor.

»Ezzmo, hypho, Falke-varoo«, beginnt der Zauberspruch.

Hoffentlich funktioniert das auch! Du kommst dir reichlich albern vor.

Als du fertig bist, springt Max auf und blickt in die Ferne.

»Wow!«, ruft er aus. »Ich kann meilenweit sehen!«

»Das kommt hin!«, antwortest du. »Vögel haben gute Augen. Wir werden bald rausfinden, ob der Zauberspruch funktioniert hat. Nach dem, was in dem Buch steht, müsste heute Nacht noch Vollmond sein.«

»Ich kann's kaum erwarten!«, meint Max.

»Keine Bewegung!«, ertönt da eine Stimme hinter euch. O nein! Werwolfjäger!

- *Geh zu Abschnitt 81.*

»Ein Problem?«, fragst du.

»Wir haben *drei* Helme gefunden«, erklärt der Außerirdische. »Und wir wissen nicht mehr, welche ihr getragen habt. Einer davon muss das Gedächtnis eines anderen Menschen enthalten.«

Die Außerirdischen breiten die Helme vor euch aus. Sie sind groß und schwarz und haben überall bedrohliche Stacheln.

Du schluckst. In einem der Helme ist also dein Gedächtnis eingeschlossen?

Max schnappt sich einen der Helme. »Her damit!«

Er setzt ihn sich auf den Kopf. Der Helm fängt an zu summen und zu vibrieren. Max fällt um.

»Was ist passiert?«, rufst du aus.

Einer der Außerirdischen sieht nach Max. »Keine Sorge.«

Plötzlich schlägt Max die Augen auf.

»Cool!«, ruft er aus. »Ich hab den Richtigen erwischt! Sie haben die Wahrheit gesagt. Du bist mein bester Freund. Wir haben zusammen gespielt und da haben uns die Außerirdischen gefangen. Und – wow – was für ein Absturz!«

»Du bist dran«, verkündet der Außerirdische.

Du blickst nervös zwischen den beiden Helmen hin

und her. In einem davon befindet sich dein Gedächtnis. Deine ganze Identität. Aber in welchem?

- *Wenn du den rechten Helm aufsetzen willst, geh zu Abschnitt 26.*
- *Wenn du den linken Helm aufsetzen willst, geh zu Abschnitt 125.*

13

Die Schlange kommt auf dich zu!

Blitzschnell packst du sie mit deiner freien Hand direkt hinter dem Kopf.

Gefasst!

Ohne weiter nachzudenken, schleuderst du die Schlange auf den Zaun. Der Stacheldrahtzaun sprüht Funken!

»Wow!«, schreit Max. »Tolle Sache!«

Du rümpfst die Nase. Igitt! Der Geruch nach gut durchgebratener Schlange erfüllt die Luft.

»Ich hab dir doch gesagt, dass unsere Reflexe uns nicht im Stich lassen!«, rufst du.

Siegesgewiss lässt du dich an dem Ast hinabgleiten. Das letzte Stück bis zum Boden springst du.

Juhu! Du hast's geschafft!

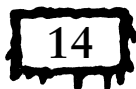
»Na los!«, rufst du Max zu.

Max klettert auf den Baum und gelangt ohne Probleme über den Zaun.

»Ja!«, ruft er aus, als er elegant neben dir landet. »Es ist, als ob uns alles nur so in den Schoß fällt!«

»Keine Bewegung!«, ertönt da eine Stimme hinter euch.

- *Hände hoch bei Abschnitt 30.*



ZACK!

Der Pfeil bohrt sich in die Wand, nur wenige Zentimeter von deinem Kopf entfernt.

Puh, das war knapp! Starr vor Schreck siehst du den Pfeil an. Der lange silberne Schaft schimmert im Dämmerlicht.

»Los, komm!«, schreit Max und zerrt dich den Flur entlang.

Du rennst hinter ihm her. Du hörst die Hunde die Treppe heraufjagen.

Als du am Ende des Flurs angekommen bist, saust du um die Ecke. Vor dir befindet sich eine andere Treppe, die zum hinteren Teil des Hauses hinabführt. Aber Max deutet nach oben. Über euch an der Decke befindet sich eine Falltür, die auf den Dachboden führt.

Die Treppe hinunterzulaufen, geht schneller als auf den