Unverkäufliche Leseprobe

Jens Schumacher

Die Welt der 1000 Abenteuer
Geisterspuk in der Zwergenmine

284 Seiten
ISBN: 978-3-505-12637-6

Mehr Informationen zu diesem Titel:
www.schneiderbuch.de

© 2010 Schneiderbuch verlegt durch EGMONT Verlagsgesellschaften mbH.

ABENTEUERBLATT

BESITZTÜMER:

- RUCKSACK
- DOLCH
- RING DER RÜCKKEHR (1x)

WICHTIGE HINWEISE:

TALENT:

- ☐ KLETTERN
- ☐ TIERSPRACHE
- ☐ SCHRIFTENKUNDE
- ☐ VERBERGEN
- ☐ VORAHNUNG

© 2010 SchneiderBuch
verlegt durch EGMONT Verlagsgesellschaften mbH,
Gertrudenstraße 30–36, 50667 Köln
Alle Rechte vorbehalten
Titelbild und Illustrationen: Wolf Schröder
Lektorat: Burkhard Heiland
Umschlaggestaltung: Hohl & Wolf, Hainburg
Satz: Greiner & Reichel, Köln
Druck/Bindung: CPI – Ebner & Spiegel, Ulm
ISBN 978–3-505–12637–6

10 11/8 7 6 5 4 3 2 1

Mehr Infos zum Autor unter:
www.jensschumacher.eu

Jens Schumacher

DIE WELT DER 1000 ABENTEUER

Geisterspuk in der Zwergenmine

Ein Fantasy-Abenteuer-Spielbuch
mit DIR in der Hauptrolle

Mit Illustrationen von Wolf Schröder

Schneider Buch
EGMONT

Wie man dieses Buch liest

»Geisterspuk in der Zwergenmine« ist kein Buch im normalen Sinne – es ist ein Fantasy-Abenteuer-Spielbuch! Das bedeutet, es wird nicht einfach von vorn nach hinten durchgelesen und danach zurück ins Regal gestellt.

In diesem Buch bestimmt niemand anders als *du*, wie die Geschichte abläuft! Von dir hängt es ab, welche Wege du einschlägst, gegen welche Gegner du kämpfst und welche Geheimnisse du aufdeckst, wenn du gemeinsam mit deinem Vetter Bolko durch finstere Stollen tief unter der Erde ziehst.

Für das optimale Spiel- und Lesevergnügen musst du ein paar einfache Regeln beachten. Die wichtigste: *Lies die Abschnitte dieses Buches nicht in der Reihenfolge ihrer Nummerierung!* Arbeite dich stattdessen Abschnitt für Abschnitt durch die Geschichte, wobei du die Anweisungen am Ende jeder Textpassage befolgst. Du wirst merken, dass sich so unzählige verschiedene Möglichkeiten ergeben, dieses Buch zu lesen.

Bei aller Vielfalt gibt es jedoch nur eine Route, auf der du dieses Abenteuer gefahrlos zu einem erfolgreichen Ende führen kannst. Sei nicht enttäuscht, wenn du sie nicht gleich beim ersten Mal findest. Beginne

in diesem Fall einfach von vorn und unternimm einen neuen Versuch.

Besitztümer, Hinweise & das Schicksal

Zu Beginn deines Abenteuers besitzt du nur eine bescheidene Ausrüstung: einen Rucksack, in dem du gefundene Gegenstände unterbringen kannst, einen Dolch sowie eine Karte von Konduula, deinem Heimatland im Herzen Monravias (auf der vorderen Umschlaginnenseite).

Im Verlauf deiner Reise wirst du jedoch weitere Gegenstände finden, die du an dich nehmen kannst. Wenn das der Fall ist, trage das entsprechende Objekt unter *Besitztümer* auf deinem **Abenteuerblatt** (in der vorderen oder hinteren Umschlaginnenseite) ein.

Manchmal bist du auf der Suche nach der Lösung eines Rätsels auf Informationen angewiesen, die an einem anderen Ort versteckt sind. Stößt du auf einen Tipp, der dir nützlich erscheint, schreibe ihn unter *Wichtige Hinweise* auf dein **Abenteuerblatt**, damit du nichts

vergisst und die Information, wenn sie benötigt wird, bei der Hand hast.

(Beachte: Jedes Mal, wenn du neu startest, beginnst du dein Abenteuer wieder ganz ohne Besitztümer und Hinweise! Am besten, du nimmst deine Eintragungen mit Bleistift vor, dann kannst du sie vor einem neuen Versuch problemlos entfernen. Wenn du nicht in dein Buch hineinschreiben willst, fotokopiere das ***Abenteuerblatt*** *oder zeichne es ab.)*

So klug und vorausschauend du auch handelst, es wird dennoch bisweilen vorkommen, dass der Ausgang einer Situation allein von deinem Glück abhängt – oder davon, wie gewogen dir die absonderlichen Götter Monravias sind. In diesem Fall wirst du aufgefordert, das **Schicksal zu befragen:** Schlage dann den hinteren Buchdeckel auf und tippe mit geschlossenen Augen auf den dort abgebildeten Haufen von Runensteinen. Das Ergebnis bestimmt, wo es vom aktuellen Abschnitt aus weitergeht.

Dein Talent

Auch wenn du nicht mehr als ein einfacher Schmiedegehilfe bist – *eine* Besonderheit hast du dennoch: Kurz nach deiner Geburt stellten deine Eltern fest, dass du über eine seltene Gabe verfügst, eine Fähigkeit, die außer dir nur wenige Menschen in Monravia besitzen.

Bevor du dein Abenteuer antrittst, wähle eine besondere Fähigkeit aus der folgenden Liste und kreuze sie auf deinem **Abenteuerblatt** unter der Rubrik *Talent* an. Diese Gabe wird dich für die Dauer des ganzen Abenteuers begleiten und kann dir an bestimmten Stellen von Nutzen sein.

Talent	Beschreibung
Klettern	Du kannst Bäume, Mauern und andere Hindernisse ohne Hilfsmittel ersteigen oder überwinden wie ein Affe.
Tiersprache	Du verstehst die Sprache nahezu aller Tiere Monravias und kannst sie auch selbst sprechen.

Schriftenkunde	Du kannst jedes fremde Schriftzeichen lesen und verstehen, dem du begegnest.
Verbergen	Du bist in der Lage, dich so zu verstecken, dass du mit deiner Umgebung verschmilzt und so gut wie unsichtbar wirst.
Vorahnung	Du kannst einschneidende Ereignisse, zum Beispiel Gefahren auf deinem Weg, wie ein Hellseher vorausahnen.

Der Ring der Rückkehr

Im Verlauf deines ersten Abenteuers in Monravia hast du von Kjara, einer zauberkundigen Alve, ein uraltes magisches Schmuckstück geschenkt bekommen: den berühmten Ring der Rückkehr. Dieser goldene Fingerring wurde vor Tausenden von Jahren für Helden auf gefährlicher Mission geschmiedet. Solange er sich an deiner Hand befindet, wird er dich durch seine Magie nach einem tödlichen Unglück ins Leben zurückholen – jedoch nur ein einziges Mal!

Solltest du im Verlauf deiner Reise umkommen (auf welche Weise auch immer), versetzt der Ring dich augenblicklich in die Welt der Lebenden zurück, an

eine Stelle, die du zuvor schon einmal besucht hast. In einem solchen Fall klapp das Buch zu und schlag es an einer beliebigen Stelle wieder auf; kommt dir einer der Abschnitte auf der ermittelten Seite bekannt vor, setz deine Reise sofort von dort fort. Erkennst du nichts wieder, schließ das Buch und wiederhole den Vorgang, bis du auf eine Stelle stößt, die du kennst. (Diese spezielle Wirkungsweise des Rings musst du dir merken, sie wird im Text nicht mehr ausdrücklich erwähnt.)

Vergiss nicht: Die Kraft des Rings reicht pro Abenteuer nur für eine Anwendung, danach musst du ihn auf deinem ***Abenteuerblatt*** *ausstreichen!*

Das Abenteuer beginnt

Viele Monate sind seit deiner letzten gefährlichen Reise vergangen, lange schon sind Ruhe und Frieden nach Konduula zurückgekehrt … und leider haben auch Langeweile und der eintönige Alltag wieder in Roog Einzug gehalten haben, deinem beschaulichen Heimatdörfchen.

Nach einem ermüdenden Arbeitstag fegst du eines Abends die Schmiede deines Onkels Modrik aus, als du draußen einen Tumult vernimmst. Neugierig trittst du ins Freie und erkennst den Grund für die Aufregung: Ein Bote galoppiert auf einem stämmigen Pony die Hauptstraße hinunter und erkundigt sich bei Passanten nach einer Person, der er eine wichtige Nachricht zu überbringen habe. Als du hörst, um wen es sich dabei handelt, macht sich ein mulmiges Gefühl in deiner Magengegend breit: Der Zwerg sucht niemand Geringeren als deinen dicken, faulen Vetter Bolko!

In diesem Moment kommt Bolko (der sich mal wieder vor seinen Aufgaben in der Schmiede gedrückt hat) die Straße heruntergeschlendert, eine große Tüte Zuckernüsse im Arm. Als du siehst, dass der Bote erfreut von seinem Reittier steigt, wirfst du rasch den Besen fort und läufst zu den beiden hinüber, um mitanzuhören, was der Fremde zu verkünden hat.

Wie sich herausstellt stammt er aus Gnarling, der Stadt der Zwerge, und hört auf den Namen Mundtmark. Wie jeder Angehörige des Zwergenvolkes reicht er Bolko und dir gerade mal bis zum Kinn; dafür ziert ein bis auf den Boden herabreichender, geflochtener Vollbart sein knollennasiges Gesicht. Mundtmark kommt im Auftrag von König Margolix, dem Herrscher der Zwerge, denn dieser hat ein schwerwiegendes Problem: Die berühmten Minen von Gnarling, aus denen die Zwerge seit Urzeiten Phmek-Silber und den kostbaren Mondkristall fördern, werden von unerklärlichen Spukerscheinungen heimgesucht! Seit dem letzten Neumond halle ein sirenenhaftes Heulen durch die unterirdischen Stollen, berichtet Mundtmark schaudernd, geisterhaft leuchtende Nebelgestalten seien in den Gängen gesichtet worden, und unerklärliche Felsstürze hätten bereits etliche Schächte unpassierbar gemacht. Dutzende von Arbeitern wurden dabei getötet oder schwer verletzt, die übrigen weigern sich seither, die Gewölbe zu betreten. Die Silberförderung steht still.

Da Phmek-Silber eine Hauptsäule der zwergischen Wirtschaft sei, so fährt Mundtmark fort, fürchte König Margolix nun um das Wohlergehen seines Volkes. Doch in weitem Umkreis um Gnarling und das Gebirge habe sich bisher niemand finden lassen, der bereit

wäre, die rätselhafte Erscheinung zu erforschen, seine Ursache zu ergründen und dem Geisterspuk ein Ende zu bereiten. Glücklicherweise habe sich der König an »Bolko den Großen« erinnert, jenen tapferen Held aus dem beschaulichen Dörfchen Roog, der vor Kurzem so todesmutig den Großangriff Gorlashs, des dunklen Herrschers zurückschlug. Sofort habe er Mundtmark ausgeschickt, den Retter Konduulas um Hilfe zu bitten.

Mit einer gewissen Zerknirschung lauschst du den Worten des Zwergs – nur zu gut erinnerst du dich an die erfolgreiche Abwehr Gorlashs, eine Heldentat, die landauf, landab deinem gefräßigen Vetter zugeschrieben wird, obwohl in Wahrheit *du* den Schutzzauber um die Landesgrenzen erneuert hast!

Ein Blick in Bolkos Gesicht zeigt dir, dass *er* sich an solch unwichtige Details längst nicht mehr erinnert: Mit halb geschlossenen Augen, in seinen dicken Backen Zuckernüsse zerkauend, lauscht »Bolko der Große« den Worten des Zwergs. Als Mundtmark abschließend verkündet, dass König Margolix selbstverständlich eine fürstliche Belohnung für denjenigen ausgesetzt habe, der die Minen von Gnarling von der Heimsuchung befreie, nickt dein Vetter huldvoll. »Ich kann mir die Sache ja mal ansehen«, erklärt er. Dann dreht er den Kopf und fixiert dich mit seinen

Schweinsäuglein. »Falls du nix Besseres vorhast: Ich könnte wieder einen Gehilfen gebrauchen … du weißt schon: zum Tragen unserer Verpflegung und so.«

Impulsiv willst du entgegnen, dass Bolko seine Fressalien gefälligst allein tragen soll, als dir bewusst wird, dass die Zwerge sich in einer Notlage befinden und dringend Hilfe brauchen. Hinzu kommt, dass die Aussicht auf ein neues Abenteuer dir um einiges verlockender vorkommt, als in Roog zu bleiben und den langweiligen Dorfalltag zu ertragen. Du schluckst zweimal, dann willigst du ein und eilst nach Hause, um deine Eltern zu informieren und deine Siebensachen für die bevorstehende Reise zu packen. Lies weiter bei **1**.