

Unverkäufliche Leseprobe

Jens Schumacher
Die Welt der 1000 Abenteuer
Der Schatz der Oger



284 Seiten
ISBN: 978-3-505-12766-3

Mehr Informationen zu diesem Titel:
www.schneiderbuch.de

© 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 978-3-505-12766-3

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

Der **Schatz** der **Oger**

Ein Fantasy-Abenteuer-Spielbuch
mit DIR in der Hauptrolle

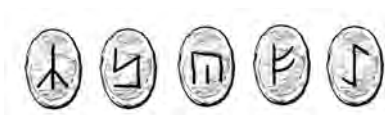
Mit Illustrationen von Wolf Schröder



Willkommen, Abenteurer!

Du bist auf dem besten Wege, die fantastische Welt Monravia zu betreten, eine Welt verwunschener Wälder, nebelverhangener Gebirge, reißender Flüsse und labyrinthischer, uralter Städte. Es ist eine wilde, abenteuerliche Welt, die außer von Menschen auch von allerlei fremdartigen Lebewesen bevölkert wird – friedliebenden und solchen, denen man lieber nicht nach Einbruch der Dunkelheit begegnen möchte.

Du schlüpfst in die Rolle eines jungen Schmiedehilfen und wirst, bevor du es dich versiehst, in ein gefährliches Abenteuer verstrickt: Ob du willst oder nicht – von *deinen* Entscheidungen hängt das Schicksal deines verschollenen Veters ab! Kannst du den gefährlichen Wald der Oger lebend durchqueren und Bolko unbeschadet zurückbringen?



Wie man dieses Buch liest

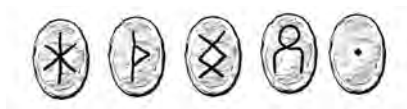
»Der Schatz der Oger« ist kein Buch im normalen Sinne – es ist ein Fantasy-Abenteuer-Spielbuch! Das bedeutet, es wird nicht einfach von vorn nach hinten durchgelesen und danach zurück ins Regal gestellt.

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 dich im finsternen Wald der Oger auf die Suche nach deinem Vetter Bolko begibst.

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, eine Machete sowie eine Karte von Konduula, deinem Heimatland im Herzen Monravia (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 Anlauf 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
<i>Klettern</i>	Du kannst Bäume, Mauern und andere Hindernisse ohne Hilfsmittel ersteigen oder überwinden wie ein Affe.
<i>Tiersprache</i>	Du verstehst die Sprache nahezu aller Lebewesen Monravias und kannst sie auch selbst sprechen.
<i>Schriftenkunde</i>	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.



Das Abenteuer beginnt

Eines Nachmittags, du willst gerade die Schmiede deines Onkels Modrik ausfegen, in der du seit einem guten Jahr Lehrling bist, nimmt dich dein Onkel mit ernster Miene beiseite. Wie er dir anvertraut, macht er sich Sorgen um seinen Sohn Bolko, der seit Tagen verschwunden sei. Auch dir ist bereits aufgefallen, dass dein Vetter nicht zur Arbeit in der väterlichen Schmiede erschienen ist. Da Bolko, ein fauler, arbeitsscheuer Zeitgenosse, jedoch gerne mal mit einer fadenscheinigen Ausrede ein paar Tage blaumacht, hast du dir nichts weiter dabei gedacht. Vorsichtig erkundigst du dich, ob er sich nicht einfach mit einer Monatsration Zuckernüsse ins Bett zurückgezogen habe. Daraufhin nimmt dich dein Onkel bei der Hand und führt dich schweigend die steile Stiege zu Bolkos Dachkammer empor. Sie ist leer, so viel ist auf den ersten Blick zu erkennen, und das Fehlen von Tellern voller Essensreste auf dem Boden lässt erahnen, dass sich dein Vetter seit Tagen nicht mehr hier aufgehalten hat.

Stattdessen ist der Boden übersät mit Büchern, Zetteln und Landkarten – ein ungewöhnlicher Anblick, interessiert sich Bolko doch gemeinhin nur für Papier, wenn Speisekarten oder Kochrezepte daraufgedruckt sind. Beunruhigt macht dich Modrik auf mehrere ge-

schichtliche Wälzer aufmerksam, die sich alle mit derselben Episode der Geschichte Konduulas beschäftigten: dem Krieg gegen die Oger.

Vor gut 800 Jahren hauste im Forst von Yorrok, einem finsternen Wald mehrere Tagesreisen südlich von Roog, ein Stamm menschenfressender Riesen, Oger genannt. In der Abgeschiedenheit des Forstes vermehrten sie sich, bis ihre Zahl in die Tausende ging. Eines Tages erkannte ihr Herrscher, ein Fürst namens Lomonossov, die Stärke seines Volkes und erklärte kurzerhand sämtlichen umliegenden Regionen Konduulas den Krieg. Die Oger plünderten Dörfer und Städte, raubten alles, was nicht niet- und nagelfest war und fraßen jeden, der sich ihnen in den Weg stellte. Rasch waren ihre Überfälle von Slengg bis Port Empeg gefürchtet, die Bevölkerung lebte in einem Zustand ständiger Furcht.

Da Konduula schon seit Jahrzehnten keinen Krieg mehr hatte führen müssen, verfügte der damalige König, Gesarl II., über kein stehendes Heer, mit dem er sein Volk beschützen konnte. Er sandte seine Palastgarde sowie mehrere Hundert Bauern, die sich freiwillig gemeldet hatten, nach Yorrok. Doch der immensen Zahl der Oger und ihrer übermenschlichen Kraft konnte diese behelfsmäßige Truppe nichts entgegenzusetzen. Sie endete bis auf den letzten Mann in den Kochtöpfen der Menschenfresser.

König Gesarl war der Verzweiflung nahe. Da hatte sein Sohn, der junge Prinz Gwitto, den rettenden Einfall: Mit einem handverlesenen Grüppchen tapferer Abenteurer, darunter auch ein Zauberer von beträchtlichen Fähigkeiten, reiste er nach Yorrok, wo er unbemerkt bis zur Siedlung der Oger vordrang und in Lomonossovs Palast eindrang. Dort gelang es dem Magier, den Ogerfürsten mit einem uralten Zauberspruch in eine steinerne Statue zu verwandeln.

Ohne ihren Anführer, der sie skrupellos und mit militärischem Geschick befehligte, stellte die tumbe Ogerhorde keine Gefahr mehr dar; gemeinsam mit eilig angeforderten Hilfstruppen aus dem benachbarten Königreich Scyvia stürmte König Gesarl wenig später die Ogersiedlung, wobei ein Großteil der Menschenfresser erschlagen und die Reste des Stammes in alle Himmelsrichtungen versprengt wurden. Die Gefahr war gebannt!

Während du die Geschichtsbücher in der Kammer deines Veters betrachtetest, fragst du dich, weshalb sich Bolko wohl so auffallend für diese alte Auseinandersetzung interessiert hat. Da erinnerst du dich plötzlich an etwas, was man sich bis heute über Lomonossov erzählt: Im Verlauf seiner Raubzüge soll »der Gierige«, wie der Ogerfürst auch genannt wurde, unermessliche Reichtümer zusammengetragen haben, kistenweise

Gold und Geschmeide. Gerüchten zufolge ließ er aus den kostbarsten seiner Beutestücke eine Krone von unvergleichlicher Pracht schmieden, einen mit Brillanten besetzten Kopfschmuck, kostbarer selbst als die königlichen Kronjuwelen Konduulas. Weder die Krone noch die übrigen Beutestücke konnten nach der Vertreibung der Oger gefunden werden – offenbar hatte Fürst Lomonossov sie zu Lebzeiten irgendwo im Forst von Yorrok versteckt.

Ein ungueter Verdacht befällt dich. Er bestätigt sich, als Onkel Modrik auf Bolkos Bett ein Stück Pergament findet, bedeckt mit dessen krakeliger, schlecht lesbarer Handschrift:

*Libe Muter, liber Vater,
ich, euer heldenhavter Liblingssohn, bin ausgezogen, um den fabulösen Schatz des Ogerfürstn zu finden. Wartet nicht mit dem Essen auf mich, es kann etwas lenger dauern.
Wenn ich zurück komme, werdn wir reich sein!
Euer tapfrer Sohn Bolko*

Eine Durchsuchung des Zimmers bringt zutage, dass sowohl Bolkos Rucksack, sein Wanderstab als auch sein bestes Sonntagswams verschwunden sind! Kopfschüttelnd betrachtest du die Nachricht in deiner

Hand: »heldenhaft«, »tapfer« ... Wie es aussieht, sind deinem Vetter eure zurückliegenden Abenteuer gehörig zu Kopfe gestiegen. Er scheint sich wirklich und wahrhaftig für einen Helden zu halten – dabei war es stets *dein* Verdienst, dass ihr überhaupt lebendig zurückgekehrt seid!

»Bestimmt hat er sich im finsternen Wald verirrt«, haucht dein Onkel tonlos. »Falls ihm nichts Schlimmeres passiert ist! Und ich kann mit meinem kranken Fuß nicht selbst ausziehen, ihn zu suchen.« Er starrt bedauernd auf sein verkrüppeltes Bein, dann sieht er dich flehend an.

Ohne lange zu überlegen, erklärst du dich bereit, dich auf die Suche nach Bolko zu machen, immerhin ist er dein Vetter. Abgesehen davon gibt es in Roog außer dir kaum jemanden, der jung und kräftig genug für diese Aufgabe wäre – und bereit, für einen Tunichtgut wie Bolko sein Leben zu riskieren! Erleichtert statten dein Onkel und deine Tante dich mit Proviant aus, zusätzlich schenkt Modrik dir eine Machete, ein langes Hackmesser, mit dem du dir im dichten Gestrüpp des Waldes einen Weg freischlagen kannst.

Als du wenig später aufbrichst, ahnst du, dass dir eine Reise ins Ungewisse bevorsteht. Was wird dich im Forst von Yorrok erwarten? Welche Gefahren mögen dort lauern? Und am allerwichtigsten: Wird es dir

gelingen, deinen Vetter in den Tiefen des Waldes aufzuspüren – lebendig?

Auf deiner zweitägigen Reise nach Süden erkundigst du dich in allen Dörfern, durch die du kommst, ob jemand deinen Vetter gesehen hat. Zunächst kann sich niemand an einen dicklichen Jungen in etwa deinem Alter erinnern; erst als du beginnst, auch in den Gasthäusern nachzufragen, erhältst du ein paar brauchbare Informationen: Demnach hat Bolko tatsächlich gut drei Tage zuvor diese Route gewählt, Richtung Yorrok! Mit neuem Mut ziehst du weiter und überquerst wenig später die breite Handelsstraße nach Balthasaz. Am Vormittag des dritten Tages schließlich kletterst du eine breite Anhöhe hinauf – und bleibst mit offenem Mund stehen.

Vor dir, am Fuß einer Hügelkette, erstreckt sich ein Meer aus Grün! Wie jedes Kind hast auch du in der Schule gelernt, dass der Forst von Yorrok der größte und älteste Wald Konduulas ist. Doch erst jetzt, da du ihn in seiner ganzen Ausdehnung überblicken kannst, wird dir bewusst, *wie* riesig er ist. Die Kronen der dicht stehenden Bäume bilden eine durchgehende, tiefgrüne Fläche, über der Vogelschwärme kreisen. Aus der Entfernung sind die Vögel winzig wie Stechmücken. Ungefähr in der Mitte kannst du einen schmalen Einschnitt ausmachen: den Fluss Golch.

Dieser breite, schnell dahinfließende Strom teilt mit seinen zahlreichen Nebenarmen den Wald quasi in zwei Hälften. Ansonsten: Grün, Grün und nochmals Grün.

Während du auf die undurchdringlich wirkende Masse aus Bäumen zumarschierst, spürst du Verzweiflung in dir emporkriechen: Wie sollst du deinen Vetter in diesem Wald bloß aufspüren – von den Gefahren, die dort möglicherweise lauern, einmal ganz abgesehen? Dir wird klar, dass du nur eine Aussicht auf Erfolg hast, wenn es dir gelingt, dich ganz in Bolko und seine Denkweise hineinzusetzen und so seinen Weg exakt nachzuvollziehen.

Was hätte Bolko an dieser Stelle getan?, fragst du dich, als die ersten Bäume wie eine Mauer vor dir in die Höhe ragen. Die Antwort ist einfach: Der verfressene Kerl hätte natürlich zuallererst gerastet und etwas gegessen! Pflichtschuldig steckst du dir deine letzte Proviantration in den Mund und beginnst zu kauen. *Und jetzt?*

Du denkst scharf nach. So faul dein Vetter sein mag, dumm ist er nicht. Anstatt sich mühselig einen Weg quer durchs Unterholz zu schlagen, hätte er gewiss einen bereits vorhandenen Wildpfad vorgezogen, dem er ohne große Anstrengung quer durch den Wald folgen könnte.

Du machst dich auf die Suche, und schon nach kurzer Zeit findest du einen schmalen Trampelpfad, der sich zwischen den Stämmen hindurch in südlicher Richtung durch Büsche und Bäume windet. Kurzerhand beschließt du, ihm zu folgen. Lies weiter bei 1.

