

Unverkäufliche Leseprobe

Jens Schumacher
Die Welt der 1000 Abenteuer, Band 05
Belagerung der Monster



284 Seiten
ISBN: 978-3-505-12883-7

© 2011 SchneiderBuch verlegt durch EGMONT Verlagsgesellschaften mbH

VERCARIEN

EIN KLEINES KÖNIGREICH IM NORDEN MONRAVIAS

JASSEYA-
MASSIV

XOVEN

HEER DES BÖSEN

STEPPE

EISIGE EINÖDE

HOLLENTON-HÖHLEN

HINNEN

HINNEN

TRAMIS

GHANGIS

FÜRST
VON
DHALVEN

THUBEN

ARGLIS

SULPHURIA

K SCYVIA

DÄMONENKESSEL

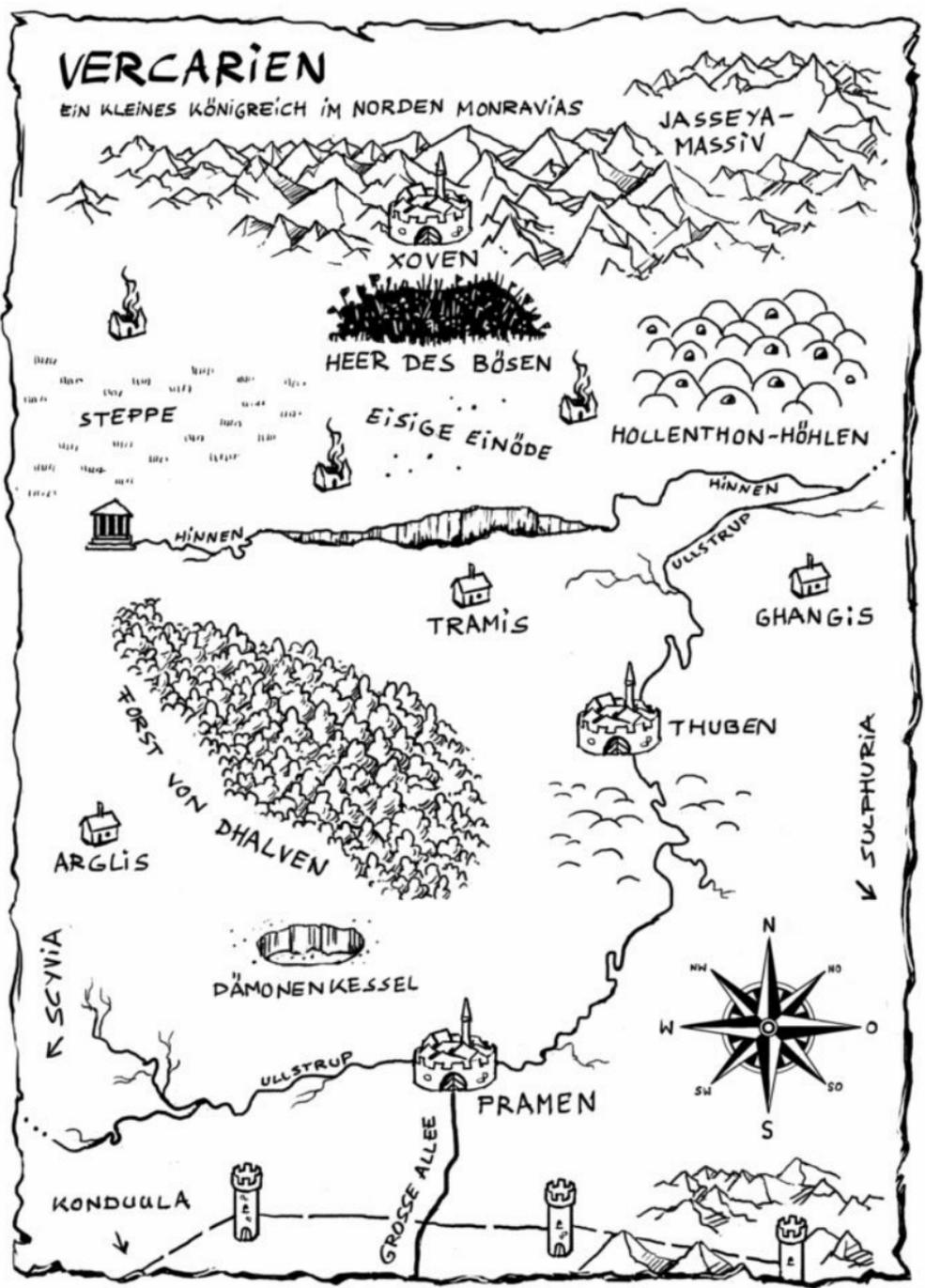


ULLSTRUP

PRAMEN

KONDUULA

GROSSE ALLEE



ABENTEUERBLATT

BESITZTÜMER:

-RUCKSACK

WICHTIGE HINWEISE:

TALENT:

- KLETTERN
- TIERSPRACHE
- SCHRIFTENKUNDE
- VERBERGEN
- VORAHNUNG

© 2011 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: GGP Media GmbH, Pößneck
ISBN 978-3-505-12883-7

Mehr Infos zum Autor unter:
www.jensschumacher.eu

11 12/8 7 6 5 4 3 2 1

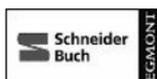
Jens Schumacher

DIE
WELT
DER **1000**
ABENTEUER

Belagerung der Monster

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 des Königreichs Vercarien ab! Kannst du den Belagerungsring durchbrechen, den die Kreaturen des Bösen um das Schloss des gütigen Königs Grunthar gezogen haben, bevor es zu spät ist?



Wie man dieses Buch liest

»Belagerung der Monster« 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 gen Norden, ins hohe Vercarien reist, um die Hauptstadt des Landes vor dem Angriff der finsternen Horden zu bewahren.

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, und sonst nichts.

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 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 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.

<i>Verbergen</i>	Du bist in der Lage, dich so zu verstecken, dass du mit deiner Umgebung verschmilzt und so gut wie unsichtbar wirst.
<i>Vorahnung</i>	Du kannst einschneidende Ereignisse, zum Beispiel Gefahren auf deinem Weg, wie ein Hellseher vorausahnen.



Kämpfe

Im Verlauf dieses Abenteuers wird es sich wahrscheinlich nicht vermeiden lassen, dass du in Kämpfe gegen die unterschiedlichsten Widersacher verwickelt wirst. Die Regeln für eine solche Auseinandersetzung sind ganz einfach, du bekommst sie an der entsprechenden Stelle mitgeteilt, wenn es so weit ist. Halte dich auch

in solchen Fällen einfach an die Anweisungen des jeweiligen Abschnitts.



Das Abenteuer beginnt

Eines schönen Morgens, du willst gerade die Schmiede deines Onkels Modrik aufschließen, schrickst du überrascht zusammen: Auf der Dachrinne über dem Türsturz hockt ein Vogel, weiß wie Schnee und groß wie ein Adler. Erst als das Tier ein Krächzen ausstößt, begreifst du, dass es sich um eine riesige Krähe handelt – eine weiße Krähe! Mit großen Augen sieht der Vogel dich an, intelligent und irgendwie ... *auffordernd*. An einem seiner Beine baumelt ein kleines, versiegeltes Metallröhrchen, und plötzlich fällt bei dir der Groschen: Dieses Tier ist ein Bote! Es überbringt eine Nachricht, vermutlich aus einem fernen Land.

Vorsichtig entfernst du die Röhre und öffnest sie. Im Innern befindet sich ein Stück zusammengerolltes Pergament. Den ersten Zeilen ist zu entnehmen, dass das Schriftstück an »Bolko den Großen« gerichtet ist, den »furchtlosen Krieger«. Du knirschst mit den Zähnen. Der Ruf, ein unerschrockener Held zu sein, ist deinem tumben Vetter nun offenbar selbst bis in ferne Länder vorausgeeilt – ein Ruf, den er allein *dir* zu verdanken hat! Doch niemanden scheint zu interessieren, dass du Bolko bei seinen »unerschrockenen Abenteuern« auf Schritt und Tritt begleitet und ihm ein ums andere Mal die Haut gerettet hast.

Egal, Bolko ist momentan nicht hier – er wollte unbedingt vor der Arbeit in der Schmiede noch auf den Dorfmarkt, Zuckernüsse kaufen –, daher liest du das an ihn adressierte Schreiben kurzerhand.

Es stammt von König Grunthar, dem Herrscher Vercariens, eines Landes hoch im Norden, und ist ein verzweifelter Hilferuf: Xoven, die Hauptstadt Vercariens und zugleich Sitz des königlichen Palastes, wird belagert – von einer Armee aus Monstern und Kreaturen der Finsternis! Gorlash, der dunkle Herr von Sulphuria, dem Reich des Bösen, hat seine Truppen nach Vercarien gesandt, um das Land unter seine Knute zu zwingen. Da König Grunthar nicht über ein eigenes Heer verfügt, ist das Land dem Angriff der dunklen Horden mehr oder weniger schutzlos ausgeliefert. Sollte Xoven unter der Belagerung fallen, wäre der Rest des Landes verloren!

Erschüttert lässt du das Schreiben sinken. Erst vor wenigen Monaten hast du – gemeinsam mit Bolko – dafür gesorgt, dass der magische Schutzwall, der dein Heimatland Konduula vor einer Invasion durch den dunklen Herrscher schützt, erneuert und eine drohende Invasion Gorlashs zurückgeschlagen werden konnte. Nun hat sich der Herr des Bösen ein neues Ziel ausgesucht: Vercarien, euren nördlichen Nachbarn!

In diesem Moment kommt Bolko um die Ecke

gehüpft, die dicken Backen bis zum Platzen gefüllt mit Zuckernüssen. »Waff liegt an?«, erkundigt er sich kauend. »Du ffiehfft ja auff, alff wäre dir eine Lauff über die Leber gelaufen?«

Wortlos hältst du ihm die Botschaft König Grunt-hars hin. Während er liest, zerkaut Bolko knirschend den Inhalt seiner Backetaschen. Am Ende schluckt er hörbar, dann sieht er dich mit großen Augen an. »Und was hat das Ganze mit mir zu tun? Ich meine, klar bin ich ein tapferer Krieger, der nichts und niemanden fürchtet. Aber eine ganze Armee vernichten? Also, ich weiß nicht ...«

Du weist deinen Vetter auf den letzten Absatz des Hilferufs hin. Darin bittet der König den »heldenhaf-ten Bolko«, sich in Pramen, einer Stadt an der südli-chen Grenze Vercariens, mit einem seiner Vertrauten zu treffen, einem Mann namens Drabeck. Von ihm werde er erfahren, wie die Bedrohung durch Gorlashs Streitkräfte möglicherweise noch abgewendet werden könne.

»Na dann!« Grinsend verknotet Bolko seinen Süßig-keitenbeutel. »Offenbar hat dieser Drabeck irgend-einen Geheimtrick im Ärmel. Und Bolko der Große ist bekanntlich Fachmann für Geheimtricks.« Er sieht dich auffordernd an. »Wie sieht's aus: Hast du in den nächsten Tagen schon was vor?«