

Unverkäufliche Leseprobe

Jens Schumacher
Die Welt der 1000 Abenteuer
Die Kerker des Schreckens



284 Seiten
ISBN: 978-3-505-12948-3

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 Leben deines Veters Bolko ab – und deines! Wirst du heil aus den unterirdischen Kerkern entkommen, in die es dich aus mysteriösen Gründen verschlagen hat, und wieder das Licht der Sonne erblicken?



Wie man dieses Buch liest

»Die Kerker des Schreckens« 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 versuchst, aus einer Festung voller Monster und hinterhältiger Fallen zu entfliehen.

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 so gut wie keine Ausrüstung, lediglich einen Rucksack, in dem du gefundene Gegenstände unterbringen kannst.

Im Verlauf deiner Reise wirst du jedoch weitere Dinge finden, die du an dich nehmen kannst. Wenn dies 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 Tiere 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 deines Abenteuers wird es sich möglicherweise nicht vermeiden lassen, dass du Kämpfe gegen die unterschiedlichsten Widersacher bestehen musst. Die Regeln für eine solche Auseinandersetzung sind ganz einfach. Triffst du auf einen Gegner, erscheint im Text ein Zahlenblock wie der folgende, der die Kampfkraft deines Gegners darstellt.

	1D	5B	7E	4C	8D	
	1E	2B	3D	8B	5E	
	1B	3E	8E	6A	7B	
	2D	3D	8C	6E	3A	

Der eigentliche Kampf wird in Runden ausgetragen, im Höchstfall vier. In jeder Runde wählst du zunächst willkürlich eine Buchstabe-Zahl-Kombination aus dem Zahlenblock – in der ersten Runde aus der ersten Zeile, in der zweiten Runde aus der zweiten Zeile usw. Anschließend schlägst du die **Kampftabelle** auf der hinteren Umschlaginnenseite auf und ermittelst anhand der Zahl und des Buchstabens das zugehörige Kästchen. Du erhältst eines der folgenden Symbole:



Du schlägst deinen Gegner – lies weiter bei dem Abschnitt, der dir für den Fall deines Sieges angegeben wird.



Dein Gegner besiegt dich – lies weiter bei dem Abschnitt, der dir für den Fall deiner Niederlage angegeben wird.



Unentschieden – der Kampf geht in eine weitere Runde. Wähle erneut eine zufällige Buchstabe-Zahl-Kombination, diesmal aus der nächsttieferen Zeile, und ermittle mithilfe der **Kampftabelle** das neue Ergebnis. Du erhältst entweder eines der obigen Symbole, oder der Kampf verlängert sich wiederum um eine Runde – so lange, bis einer der beiden Teilnehmer unterliegt.

(Du kannst im Verlauf deines Abenteuers jederzeit hierher zurückblättern, um dir die Regeln noch einmal durchzulesen.)

Das Abenteuer beginnt

Dein Kopf scheint zu platzen! Hinter deiner Stirn dröhnt es wie im Innern einer gewaltigen Trommel, dumpfe Schmerzwellen zucken rhythmisch durch deinen Schädel. Stöhnend richtest du dich auf und öffnest die Augen – doch es bleibt dunkel um dich herum! Ein stechender, verbrannter Geruch steigt dir in die Nase. Schwefel? Der Boden unter dir ist auffallend warm, zudem scheint er kaum merklich zu vibrieren.

Wo bist du?

Was ist geschehen?

Wieso kannst du dich an nichts erinnern?

Vorsichtig kommst du auf die Füße. Sofort befällt dich Schwindel, du beginnst zu taumeln. Nur mühsam gelingt es dir, nicht gleich wieder zu Boden zu stürzen. Als du deinen pochenden Kopf mit beiden Händen umfängst, bemerkst du eine taubeneigroße Beule. Irgendjemand muss dir mit einem harten Gegenstand eins übergezogen haben! Möglicherweise kommt daher dein Gedächtnisverlust. Bloß: Wer sollte so etwas tun? Und warum?

Du bemerkst, dass du deinen treuen, alten Rucksack auf den Rücken geschnallt trägst, so als hättest du dich vor Kurzem noch auf große Fahrt begeben.

Er ist allerdings völlig leer – wer immer dich niedergeschlagen hat, muss dir alles geraubt haben, was du bei dir hattest.

Du kneifst die Augen zu und versuchst krampfhaft, dich an irgendetwas zu erinnern. Doch nur verschwommene, undeutliche Eindrücke ziehen an deinem geistigen Auge vorbei: du und dein dicker Vetter Bolko auf dem Rücken zweier Ponys, auf der Reise nach ... ja, wohin? Offenbar habt ihr euch gemeinsam auf den Weg zu einem unbekanntem Ziel gemacht, von Roog aus, eurem Heimatdorf. Vage ahnst du, dass euch weitere Personen begleitet haben, aber es ist dir unmöglich zu sagen, um wen es sich dabei gehandelt haben könnte.

»Bolko?«, flüsterst du leise und drehst dich einmal um die eigene Achse. Nach wie vor ist es stockfinster, doch mittlerweile haben sich deine Augen so weit an die Dunkelheit gewöhnt, dass du einige Schritte entfernt den helleren Umriss einer großen Tür ausmachen kannst. Durch die Ritzen am Türrahmen ist flackerndes Licht zu erahnen, möglicherweise Fackeln. »Bolko?«, wiederholst du etwas lauter und machst vorsichtig einige Schritte vorwärts. »Steckst du hier irgendwo?«

Schon nach wenigen Metern stößt du auf eine Wand. Sie besteht aus Stein, und als du sie untersuchst, stellst

du fest, dass der roh behauene Fels warm ist, genau wie der Boden. Seltsam.

Vorsichtig tastest du dich weiter. Der ganze Raum misst nicht mehr als fünf Schritte von Wand zu Wand. Außer dir ist niemand darin, die einzige Einrichtung besteht aus einem alten Strohlager in einer Ecke, offenbar als Ersatz für ein Bett. Bis auf ein fernes Rummern, das aus dem Felsgestein unter deinen Füßen zu dringen scheint und den Boden leicht zum Beben bringt, ist es totenstill.

Du trittst zur Tür und stellst fest, dass sie aus extrem dicken Holzbohlen besteht und auf dieser Seite weder eine Klinke noch einen Knauf aufweist. Die daraus folgende Erkenntnis ist ebenso unangenehm wie verwirrend: Du bist in einer Zelle eingesperrt!

Lies weiter bei **1**.