

Unverkäufliche Leseprobe

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.



Den Großteil seiner Kindheit verbrachte *THiLO* in der elterlichen Buchhandlung. Anschließend schaute er sich in Afrika, Asien und Mittelamerika um, bevor er mit Freunden als Kabarett-Trio »Die Motzbrocken« durch die Lande zog. Heute lebt *THiLO* mit seiner Frau und vier Kindern in Mainz und schreibt neben seinen Romanen Geschichten und Drehbücher. Im Alter von 12 bis 14 Jahren zockte er die Vor-, Vor-, Vor-, Vorgänger von Fortnite und anderen Spielen auf seinem Commodore 64.

Juul Adam Petry, Jahrgang 2006, jagte mit seinen Freunden schon im Kleinkindalter mit Stöcken bewaffnet durch die Wälder. Dabei lernte er eine wichtige Lektion: Ein Krieger weiß auch, wann er sich zurückziehen muss. Wie bei einer guten Fußballmannschaft kann ein Sieg nur durch die richtige Mischung von Angriff und sicherer Deckung gelingen – eine Taktik, die er auch als begeisterter Spieler von Fortnite anwendet.

Weitere Informationen finden sich auf www.fischerverlage.de

THiLO mit Juul Adam Petry

DIE SCHLACHT UM DARK DAGALUR

**Cold Blood Cooper's
Mission One**

Mit Illustrationen von Stefani Kampmann
und Timo Müller-Wegner

FISCHER Taschenbuch

Hinweis:

Für die Entscheidungen welche Loot-Action du wählst, gibt es einen Item-Bogen, den du dir, wenn du möchtest, unter <http://bit.ly/Die-Schlacht-um-Dark-Dagalur> downloaden kannst.

Wir schreiben das Jahr 2113. Nach einer globalen Katastrophe sind 98 Prozent der menschlichen Bevölkerung von der Erdoberfläche verschwunden. Die meisten Städte sind zerstört. Trotzdem ist um diese Ruinen ein erbitterter Kampf entbrannt. Es geht um wertvolle Rohstoffe, nützliche Waffen – und um Macht. Verschiedene Banden versuchen skrupellos alles an sich zu reißen. Stück für Stück wollen sie sich die Erde untertan machen und die gerechten Menschen versklaven. Um ihre Schreckensherrschaft zu verhindern, wurden Kämpfer wie du ausgebildet.

Dein Name ist Bob »Cold Blood« Cooper und du bist der beste Krieger deines Clans. Du bist eiskalt, eine Kampfmaschine auf zwei Beinen mit messerscharfem Verstand. Du wirst auf eine nie dagewesene Geheim-Mission geschickt: Du alleine gegen 99 Gegner. Marcellus, der Anführer deines Clans, hat dir die Map von Dark Da-

galur und seine neueste Erfindung zugesteckt. Ein Spezial-Magazin für Schusswaffen. Damit kannst du jede Munition, die du findest, für jede beliebige Waffe benutzen. Einem normalen Krieger würde das auch nicht das Leben retten, aber du bist nicht normal. Du bist für diese Mission auserwählt, weil es keinen besseren Fighter gibt.

Oder doch? Wenn du heute scheiterst, werden die feindlichen Horden Dark Dagalur endgültig übernehmen. Dieser Teil der Erde ist dann für den gerechten Teil der Menschheit nicht mehr zu betreten.

Diese Gedanken rasen dir durch den Kopf, als der Schlachtenbus über die Insel fliegt. Aber dann konzentrierst du dich auf deine Mission. Du hast deinen legendären Raptor-Skin aus dem Spind geholt. Es kann losgehen.

Letzter Halt in zehn Sekunden ... In fünf, in zwei.

Mit nichts als einer Spitzhacke bewaffnet lässt du dich in die Tiefe fallen. Der Gleiter öffnet sich, der Ruck zerrt an deinen Muskeln, doch du spürst es nicht einmal. Dein Spitzname ist

Cold Blood, weil du auch unter härtesten Bedingungen kaltblütig deine Entscheidungen triffst. Auch heute? Bei der Schlacht um Dark Dagalur? Beweise es, sonst gehörst du schneller zu den toten 98 Prozent, als dir und der Welt lieb ist ...

Wohin steuerst du deinen Gleiter?

Du landest bei ein paar Häuserruinen. → Lies weiter auf Seite 8

Du landest abseits der zerstörten Häuser in den Wild Woods. → Lies weiter auf Seite 12

Dein Gleiter segelt über eine völlig zerstörte Siedlung hinweg. Vor der Katastrophe hörte das Nest auf den Namen Mad Manook und hatte 3489 Einwohner. Das hast du in Marcellus' Akte über die Mission gelesen. Keiner von ihnen hat überlebt. Seitdem ist das Nest eine wahre Geisterstadt, nur die feindlichen Clans treiben sich dort rum. Du checkst deine Akte und erfährst zwei Dinge: Zu Fuß brauchst du knapp fünf Stunden bis in die Zone. Und um dich herum wimmelt es von genau neunundneunzig Feinden. 99 gegen 1? Ein besseres Gefühl gibt es für dich nicht. Bald wirst du sie treffen.

Als deine Army-Stiefel im Staub von Mad Manook landen, lachst du kurz und bitter auf. Du liebst die Doppeldeutigkeit des Wortes *treffen* ...



Hinter einer Mauer gehst du in Deckung und bist still. Dein Atem ist leiser als der Flügelschlag eines Kolibris. Du horchst. Zwischen den Häuserschluchten, am anderen Ende der Stadt, fallen Schüsse. Sie gelten nicht dir, aber alle Alarmsignale in deinem Körper schrillen los. Deine Muskeln spannen sich an, deine Sinne werden schärfer, dein Gehirn arbeitet auf Hochtouren. Und die breite, lilafarbene Narbe, die quer über deine Brust läuft, pulsiert. Die Krieger der feindlichen Banden sind ganz in der Nähe. Sie haben ein Ziel, bei dem du nur störst. Aber sie stören auch bei *deinem* Ziel.

Geduckt läufst du zum Haus rechts von dir. Mit der Spitzhacke schlägst du die Tür ein und sammelst Holz. Du beugst dich vor, ziehst zurück. Kein Laut ist zu hören. Das Haus scheint safe zu sein. Da ist eine Truhe! Du öffnest sie, doch das Geklimper lockt neugierigen Besuch an. Schritte nähern sich. Schnell und hastig. Dir bleibt eine halbe Sekunde, bis du in der Schusslinie bist. Du kannst nur einen Gegenstand aus der Truhe an dich nehmen, dann musst du weg. **Schild-**

trank oder ein **Maschinengewehr mit Munition?**

Du hast weder Schutz noch eine vernünftige Waffe. Beides könnte wichtig sein. Also, was nimmst du?

Du entscheidest dich für den Schildtrank. → Lies weiter auf Seite 19

Loot-Action: Nimm Schildtrank

Du nimmst das Burst-Maschinengewehr. → Lies weiter auf Seite 16

Loot-Action: Nimm das Burst und Munition

Um einen wirklich epischen Sieg einzufahren, willst du nicht gleich im Gedränge einer Stadt starten. Lieber im Wald. Wald? Die mickrigen Bäume, die hier einsam in der Gegend herumstehen, willst du doch nicht ernsthaft »Wald« nennen? Du erinnerst dich daran, wie die Wild Woods vor der Katastrophe aussahen. Die Bäume waren majestätisch, das Gras sattgrün und jede Menge Tiere lebten in diesem Paradies. Jetzt lebt niemand mehr in der Nähe der Kleinstadt Mad Manook. Kein Tier, kein Mensch und auch die letzten Bäume machen bald schlapp. Um das zu kapieren, hättest du Marcellus' Akte nicht gebraucht. Das sieht auch ein feindlicher Krieger mit Augenklappe ...

Feindlicher Krieger? Du gehst hinter dem Stamm in Deckung. War da nicht eben ein Geräusch?

Ja, du hörst das typische Schnaufen eines

blindwütigen Feindes. Oder sind es zwei? Drei? Ein ganzes Dutzend? Du checkst die Akte, die Marcellus dir gegeben hat. Bis zur Zone sind es knapp fünf Stunden Fußmarsch – wenn du so lange überlebst. Denn genau 99 Feinde stehen dir im Weg.

Deine Hände halten den Stiel der Spitzhacke, bis deine Knöchel knacken. Du meinst es ernst. Ein paar Rohstoffe willst du mitnehmen aus diesem »Wald«. Da du keine vernünftige Waffe hast, brauchst du wenigstens Schutz. Blitzschnell baust du etwas Holz ab, dann ein paar Felsen.

Du hast ein Medikit entdeckt und versuchst es noch zu holen. → Lies weiter auf Seite 14

Du baust eine Schutzwand. → Lies weiter auf Seite 15

Du musst verrückt sein! Das Medikit liegt auf einer offenen Lichtung. Rundherum stehen mickrige Bäume, hinter denen deine Feinde lauern könnten. Trotzdem springst du aus deinem Versteck hervor. Du bist Bob »Cold Blood« Cooper, du behältst immer die Nerven. Auch wenn dir die Kugeln um die Ohren fliegen. So wie jetzt gerade.

Im Zickzack läufst du auf das Medikit zu. Wenn du es erreichst, winken dir 15 Lebenspunkte extra. Dafür bist du bereit, ein bisschen was zu riskieren.

Du bückst dich nach dem Medikit. → Lies weiter auf Seite 23

Du gehst noch mal in Deckung. → Lies weiter auf Seite 21