

# 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 Vorvorvorgänger von Fortnite und anderen Spielen auf seinem Comodore 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 zum Kinder- und Jugendbuchprogramm der S. Fischer Verlage finden Sie unter [www.fischerverlage.de](http://www.fischerverlage.de)*

THiLO mit Juul Adam Petry

**DIE BELAGERUNG VON  
HOT  
HOLE**

**Cold Blood Cooper's  
Mission Five**

Mit Illustrationen von Timo Müller-Wegner  
und Stefani Kampmann

FISCHER Taschenbuch

Aus Verantwortung für die Umwelt hat sich der Fischer Kinder- und Jugendbuch Verlag zu einer nachhaltigen Buchproduktion verpflichtet. Der bewusste Umgang mit unseren Ressourcen, der Schutz unseres Klimas und der Natur gehören zu unseren obersten Unternehmenszielen.

Gemeinsam mit unseren Partnern und Lieferanten setzen wir uns für eine klimaneutrale Buchproduktion ein, die den Erwerb von Klimazertifikaten zur Kompensation des CO<sub>2</sub>-Ausstoßes einschließt.

*Weitere Informationen finden Sie unter: [www.klimaneutralerverlag.de](http://www.klimaneutralerverlag.de)*



Originalausgabe

Erschienen bei FISCHER Kinder- und Jugendtaschenbuch

Frankfurt am Main, November 2020

Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Epic, Epic Games, Fortnite, das Logo von Fortnite sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Epic Games, Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern.

**Kein offizielles Fortnite-Produkt. Nicht von Epic Games genehmigt oder mit Epic Games verbunden.**

© 2020 S. Fischer Kinder- und Jugendbuch Verlag GmbH,  
Hedderichstr. 114, D-60596 Frankfurt am Main

Innenillustrationen & Coverillustration: Timo Müller-Wegner und Stefani Kampmann

Umschlaggestaltung von Norbert Blommel, MT-Vreden, unter Verwendung einer Illustration von Stefani Kampmann und Timo Müller-Wegner

Lektorat: Kristina Langenbuch Gerez

Satz: Dörlemann Satz, Lemförde

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pöbneck

Printed in Germany

ISBN 978-3-7335-0676-6

**2118** ist ein gutes Jahr. Die Katastrophe, bei der 98 Prozent der Weltbevölkerung vernichtet wurden, ist weitere 12 Monate her. Alle Überlebenden scheinen sich an die harten Lebensbedingungen gewöhnt zu haben. Die mörderischen Clans, die raubend und plündernd über die Map ziehen, sind hoffnungslos zerstritten. In ihrer Gier nach Rohstoffen und coolem Loot schlagen sie sich gegenseitig die Köpfe ein – nett von ihnen, dann musst du das nicht erledigen.

Du bist Bob »Cold Blood« Cooper, der wahrscheinlich beste Krieger der noch bestehenden Welt. Auf jeden Fall aber der Typ mit den stärksten Nerven. Dich bringt nichts aus der Ruhe, kein nahender Sturm, kein Trupp wildgewordener Feinde, keine Granate, die in 3,457 Millisekunden explodieren wird. So kamst du zu deinem Spitznamen, der längst zur Legende geworden ist. Dein Blut bleibt immer eiskalt.

Du könntest der Anführer eines räuberischen Clans sein, stinkreich und mit fünfhundert Banditen, die auf ein Fingerschnipsen von dir ganze Städte dem Erdboden gleichmachen. Doch du hast dich für die andere Seite entschieden. Schließlich gibt es auch noch Menschen, die in Frieden leben wollen. Diese Männer, Frauen und Kinder nennen sich die gerechten Menschen. Eintausend von ihnen leben in der größten Kolonie zusammen, in Hot Hole. In dieser Senke ist das Klima tropisch, tagsüber heiß, abends regnerisch, nachts schweinekalt. Doch immerhin gibt es sauberes Wasser und fruchtbaren, unverseuchten Boden. Obst und Gemüse wachsen hier, das Vieh findet ausreichend Futter. Die gerechten Menschen können kämpfen, aber gegen richtige Krieger haben sie kaum eine Chance.

Deshalb hat ihr Anführer Marcellus dich vor einigen Jahren angeworben. Bis dahin bist du nur ziellos über die Map gezogen, hast deine Skills in zahlreichen sinnlosen Kämpfen verbessert – und überlebt. Doch ein Mann ohne Aufgabe im Leben ist nur ein Waschlappen, das wurde dir schnell

klar. Eines Tages stand ein Ninja mit glühendem Kopf in dem Ziegenstall, den du damals dein Zuhause nanntest. Der Mann im epischen Fusion-Skin stellte sich als Marcellus vor und machte dir ein Angebot: knochenharte Arbeit, keine Bezahlung, immer im Fadenkreuz der Feinde, Dienst rund um die Uhr, wenig Schlaf, viele Narben. Das hörte sich gut an, und du schlugst ein.

Im ersten Jahr errichteten die gerechten Menschen unter deiner Anleitung einen Schutzwall rund um ihre Siedlung. Im zweiten Jahr führtest du regelmäßige Trainingseinheiten ein: schießen, Kampf mit der Spitzhacke, Fallen bauen, Risikominimierung beim Einsammeln von Loot. Und vor allem: Angst ablegen. Die Wikinger waren nur deshalb so erfolgreich, weil sie den Tod nicht fürchteten. Deshalb brauchten sie oft nur ihre Äxte heben, und die Feinde warfen ihnen das Gold vor die Füße – sie wussten: Die meinen es ernst.

Außerdem schickte Marcellus dich immer wieder auf besondere Missionen, die nur jemand wie du überleben konnte.

Ja, bisher war 2118 ein gutes Jahr. Doch in dieser



Nacht schreckst du hoch. Die lilafarbene Narbe, die quer über deinen Körper verläuft, zuckt wie eine Schlange. Mad Mike Molotov hat sie dir bei eurer ersten Begegnung zugefügt. Du bist der bislang einzige feindliche Krieger, den er nicht zu den Würmern schicken konnte. Diese Schmach nagt an ihm wie eine hungrige Ratte. Heute sagt dir dein Frühwarnsystem, dass Mad Mike in der Nähe ist. Und da er der Anführer des mächtigsten Clans ist, kommt er bestimmt nicht alleine.

Ohne das leiseste Geräusch zu machen, stehst du von deinem kargen Lager auf. Du holst deinen neuesten Lieblingsskin aus dem Schrank: Ultimaritter. Du streifst ihn über und nimmst die Spitzhacke von der Wand. Deine Hütte liegt weit außerhalb von Hot Hole, du bist der Wächter, der die Wächter warnt. Und genau das wirst du nun tun.

Als du die Tür öffnest, drehst du dich noch einmal um. Du weißt, du wirst diesen Ort nie wiedersehen.

Nur wenige Minuten später springst du aus dem Flugbus über Hot Hole ab. Was du im fah-

len Mondlicht siehst, verursacht dir Magenkrämpfe.

Tausende von Kriegerern haben Hot Hole eingekesselt. Rund um die Siedlung bauen sie einen Belagerungsring. Sie errichten Türme, Forts, Barrikaden und verstecken Stachelfallen zwischen den Büschen.

Auf einem der Türme erkennst du Mad Mike in einem Sky-Stalker-Skin. Er hat tatsächlich alle verfeindeten Clans vereinigt und hierhergeführt. Du weißt, was das bedeutet: Hot Hole soll bis auf die letzte Büroklammer geplündert werden. Die gerechten Menschen sollen Wurmfutter werden, ihre Häuser zerstört.

Gegen eine solche Übermacht werden deine Leute nicht lange standhalten können. Es muss also ein Plan her. Von dir und Marcellus.

**Du landest vor dem Haus von Marcellus → Lies weiter auf Seite 10.**

**Zuerst müssen die Wachen verstärkt werden → Lies weiter auf Seite 13.**

**Es** fällt dir schwer, an die Tür von Marcellus zu klopfen. Normalerweise hackst du solche Hindernisse immer kurz und klein. Doch der Mann, der in diesem schlichten Haus wohnt, ist kein Feind. Er ist einer der wenigen Menschen auf der Welt, denen du voll vertraust und die du respektierst. Marcellus ist ein echter König, weise, gerecht, kämpferisch und sehr um das Wohl seiner Untertanen besorgt.

Also klopfst du. Als hätte Marcellus nur auf dich gewartet, wird die Tür noch vor dem zweiten Klopfen geöffnet. Dein Mentor steht im Fusion-Skin dahinter. Sein Gesicht ist sorgenvoll.

Du musst ihm nicht sagen, warum du hier bist.  
»Sehr schlimm?«, knurrt Marcellus.

Du nickst. Dann erzählst du ihm so knapp wie möglich und so ausführlich wie nötig, was du aus der Luft beobachtet hast.

»Wie lange können wir so eine Belagerung

aushalten?«, stellst du schließlich die wichtigste Frage.

»Wenn sie unsere Bäche nicht vergiften, zwei Wochen«, antwortet Marcellus. »Sonst ... drei Tage.«

Du hast verstanden. Wenn Marcellus weiß, wie Hot Hole zu knacken ist, dann wird genau das der Plan von Mad Mike sein. Schon bald werden eure Gewässer stinken, als würden Leichen darin verfaulen. Das Wasser wird ungenießbar, für die nächsten zehn Jahre mindestens.

»Hot Hole ist heiß, stickig und verregnet«, fasst Marcellus zusammen. »Aber es war unsere Heimat für eine sehr lange Zeit ...«

Du bemerkst natürlich, dass dein Anführer in der Vergangenheitsform spricht. Hot Hole *war* die Heimat der gerechten Menschen. Wie auch immer der Kampf mit Mad Mike Molotov ausgehen wird, eure Siedlung wird danach nicht mehr bewohnbar sein. Es ist Zeit weiterzuziehen. Nur wohin?

»Bob«, sagt Marcellus und schaut dir tief in die Augen. »Wir können den Belagerungsring

durchbrechen, wenn wir unsere Kräfte an einer Stelle bündeln. Aber was dann?«

Marcellus redet noch fünf Minuten weiter, dann ist deine Mission klar: Suche einen Ort auf der Map, an dem die gerechten Menschen eine neue Siedlung bauen können. Und schicke dabei so viele Feinde wie möglich in die Hölle. Besonders der letzte Teil gefällt dir.

**Du versuchst den Belagerungsring an einem Berg zu durchbrechen. → Lies weiter auf Seite 15.**

**Du verlässt Hot Hole durchs Wasser. → Lies weiter auf Seite 17.**

**Wie** würde die perfekte Stadtmauer aussehen? Darüber hast du dir viele Gedanken gemacht.

Die Mauern müssten aus durchgehend massivem Fels bestehen, obendrüber wäre ein Deckel aus meterdickem Stein. Niemand käme hinein. *Never ever*. Doch leider auch kein Licht und wahrscheinlich auch kaum Sauerstoff. Also muss man den Deckel wieder wegnehmen.

Blöd auch, dass niemand hinaus kann. Also muss man Lücken in den Felsring sprengen und Tore einbauen. Und genau das sind die Schwachstellen einer jeden Festung. Immer. Du kannst das dickste Holz nehmen, es wird nicht reichen. Außerdem sind Tore entflammbar. Ein einziger brennender Pfeil hat schon ganze Weltreiche zum Einsturz gebracht. So dramatisch steht es nun leider auch um Hot Hole.

Du landest vor dem Haupttor, die Wachen lassen dich durch eine Nebentür in die Siedlung.

»Wie viele seid ihr?«, willst du wissen.

Der Typ im Standard-Skin hält seine Hand hoch und spreizt die Finger.

»Fünf? Nicht mehr lange«, antwortest du. »In zehn Minuten seid ihr entweder fünfzig oder null.«

Der Wächter versteht, er kennt dich lange genug. »So ernst?«, hakt er nach.

Du schüttelst den Kopf. »Nein, schlimmer.«

Der Mann schickt seinen Kumpan los, um die stärksten Männer und Frauen auf die Mauer zu holen. Dann bietet er dir seine Sniper an.

Du lehnst ab. »Wie ich schon sagte: Es wird schlimmer als schlimm«, wiederholst du. »Du wirst um jedes Gummibärchen froh sein, mit dem du die Feinde beschmeißen kannst.«

**Du verlässt die Wachen und gehst zu Marcellus. → Lies weiter auf Seite 10.**