

Jens Schumacher

DIE WELT DER 1000 ABENTEUER

In den Fängen der Seehexe

MANTIKORE

DU
entscheidest!

Jens Schumacher

DIE WELT DER 1000 ABENTEUER
In den Fängen der Seehexe

1. Auflage

Veröffentlicht durch den
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Frankfurt am Main 2014
www.mantikore-verlag.de

Copyright dieser Ausgabe © MANTIKORE-VERLAG
NICOLAI BONCZYK
Text © Jens Schumacher - WWW.JENSCHUMACHER.EU

Covermotiv: Víctor Manuel Leza
Illustrationen: Hauke Kock
Reihenlogo: Steffen Winkler
Lektorat: Christian Humberg

ISBN: 978-3-945493-56-4



In den Fängen der Seehexe

Ein Fantasy-Abenteuer-Spielbuch
mit DIR in der Hauptrolle

Mit Illustrationen von Hauke Kock







Willkommen, Abenteurer!

Wenige Seiten trennen dich von Monravia, einer fantastischen Welt voll verwunschener Wälder, nebelumwallter Gebirge, reißender Flüsse und labyrinthischer, uralter Städte. Es ist eine wilde, abenteuerliche Welt, bevölkert nicht allein von Menschen, sondern auch von allerlei fremdartigen Lebewesen – friedliebenden und solchen, denen man lieber nicht nach Einbruch der Dunkelheit begegnen möchte.

Du schlüpfst in die Rolle eines umherziehenden Abenteurers und nimmst eine verwegene Aufgabe an: Von *deinen* Entscheidungen hängt es ab, ob die Thronfolgerin von Corallia aus den Fängen der finsternen Seehexe Stormothra gerettet werden kann, oder ob das kleine Inselreich zum Untergang verdammt ist ...



Wie man dieses Buch liest

»In den Fängen der Seehexe« ist kein Buch im normalen Sinne. Es ist ein Fantasy-Abenteuer-Spielbuch. Das bedeutet, es wird nicht einfach von vorn nach hinten durchgelesen. 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 auf welche Schätze und Geheimnisse, Feinde oder Verbündete du in den Tiefen des Meeres triffst.

Für das größtmögliche 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, indem du die Anweisungen am Ende jeder Textpassage befolgst. Du wirst merken, dass sich so unzählige Möglichkeiten ergeben, die Geschichte immer wieder neu zu lesen.

Bei aller Vielfalt gibt es jedoch nur eine Route, auf der sich dein Abenteuer zu einem erfolgreichen Ende führen lässt. Sie lässt sich mit einem Minimum an Risiken und Gefahren bewältigen, ist allerdings nicht leicht zu finden. Sei daher nicht enttäuscht, wenn du beim ersten Mal keinen Erfolg hast. Starte einfach von vorn und unternimm einen neuen Versuch.



Besitztümer, Hinweise & das Schicksal

Zu Beginn deines Abenteuers besitzt du nur eine recht bescheidene Ausrüstung. Du hast einen Rucksack bei dir, in dem du gefundene Gegenstände verstauen kannst. Darüber hinaus besitzt du einen Kompass, den du an einem Lederband um den Hals trägst. Er hilft dir, die Himmelsrichtungen zu bestimmen und dich zu orientieren.

Im Verlauf deiner Reise wirst du weitere Dinge finden, die du an dich nehmen kannst. Wenn dies der Fall ist, trage

den entsprechenden Gegenstand unter BESITZTÜMER auf deinem **Abenteuerblatt** (**Seite 12**) ein.

Manchmal bist du auf der Suche nach der Lösung eines bestimmten Rätsels auf Informationen angewiesen, die du an einem anderen Ort erhältst. Stößt du auf einen Tipp, der dir nützlich erscheint, notiere ihn unter WICHTIGE HINWEISE auf deinem **Abenteuerblatt**, damit du die Information parat hast, falls sie später benötigt wird.

*(Beachte: Wenn du neu startest, beginnst du dein Abenteuer jedes Mal wieder ganz ohne Besitztümer oder Hinweise. Am besten nimmst du deine Eintragungen mit Bleistift vor, dann kannst du sie vor einem neuen Anlauf problemlos entfernen. Wenn du nicht in das 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 solch einem Fall wirst du aufgefordert, das **Schicksal zu befragen**. Blättere dann zu **Seite 14**, wo du einen Haufen wild gemischter Runensteine findest. Schließ die Augen und wähle blind einen davon aus. Der zufällig herausgepickte Stein bestimmt, wo es für dich vom aktuellen Abschnitt aus weitergeht.



Deine Spezialfähigkeit



Außer deinem Kampfgeschick und deiner Schläue verfügst du noch über ein weiteres nützliches Hilfsmittel: dein Talent. Hierbei handelt es sich um eine spezielle Fähigkeit, über deren Anlagen du bereits seit deiner Geburt verfügst und die du im Laufe der Jahre immer weiter verfeinert hast. Bevor du dein Abenteuer beginnst, wähle ein Talent aus jenen aus, die auf dem **Abenteuerblatt** zu Wahl stehen. Die folgende Liste erklärt, was es mit den einzelnen Fähigkeiten auf sich hat:

Talent	Beschreibung
KLETTERN	Du kannst Bäume, Mauern oder andere Hindernisse ohne Hilfsmittel ersteigen oder überwinden.
TIERSPRACHE	Du verstehst die Sprache nahezu aller Tiere Monravia's und kannst dich darin verständlich machen.
SCHRIFTENKUNDE	Du vermagst fremde Schriftzeichen aus anderen Sprachen zu lesen und ihren Sinn zu verstehen.
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.

Kämpfe

Im Verlauf deines Abenteuers wird es sich wahrscheinlich nicht vermeiden lassen, dass du in Kämpfe gegen unterschiedliche Widersacher verwickelt wirst. Da dir die

meisten Gegner körperlich überlegen sind, kannst du einen Kampf nur dann austragen, wenn du im Besitz einer Waffe bist. Kommt es zu einem Kampf, *ohne* dass sich unter deinen BESITZTÜMERN eine Waffe befindet, verlierst du die Auseinandersetzung automatisch - dein Gegner besiegt dich, und du musst leider von vorn beginnen. Verfügst du dagegen über eine Waffe, kommt es zum Kampf. Die Regeln sind ganz einfach. Beim Auftauchen deines Gegners erscheint im Text ein Zahlenblock wie der folgende:

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

In der *ersten* Kampfrunde wählst du eine beliebige Buchstabe-Zahl-Kombination aus der *ersten Zeile* des Zahlenblocks (Zufallsprinzip). Daraufhin blätterst du zur **Kampftabelle (Seite 13)** und ermittelst anhand der Zahl und des Buchstaben den Ausgang der Kampfrunde. Du erhältst eines der folgenden Symbole:



Du besiegst deinen Gegner! Lies weiter bei dem Abschnitt, der dir für den Fall deines Sieges angegeben wird.



Dein Gegner besiegt dich! Du hauchst zu seinen Füßen dein Leben aus, dein Abenteuer findet ein tragisches Ende.

*Das bedeutet, du musst das Buch hier und jetzt zuschlagen! Entferne sämtliche gefundenen Gegenstände und Notizen von deinem **Abenteuerblatt**, und starte bei Abschnitt **1** einen neuen Versuch.*



Unentschieden - der Kampf geht in die nächste Runde. Wähle erneut eine zufällige Buchstabe-Zahl-Kombination aus dem Zahlenblock, diesmal jedoch aus der *nächsttieferen Zeile*, und ermittle mithilfe der **Kampftabelle** ein neues Ergebnis. Du erhältst entweder eines der obigen Symbole, oder der Kampf verlängert sich wiederum um eine Runde. Dies geht so lange weiter, bis einer der beiden Teilnehmer unterliegt (nach maximal vier Runden).

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

ABENTEUERBLATT

BESITZTÜMER:

- RUCKSACK

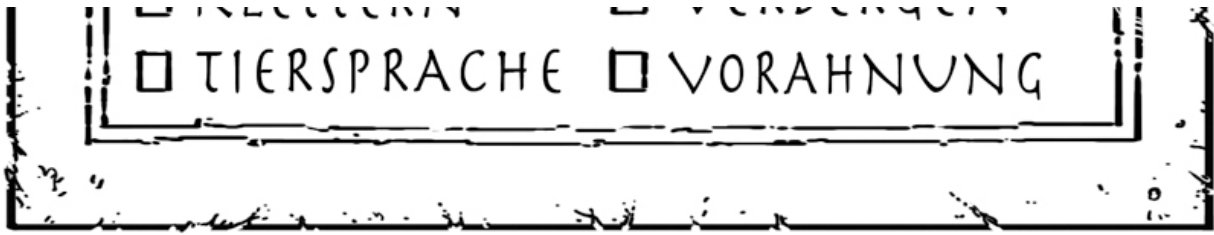
WICHTIGE HINWEISE:

TALENT:

KLETTERN

SCHRIFTENKUNDE




































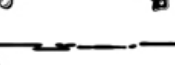
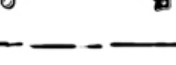
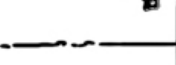
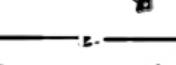
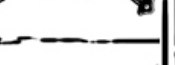
VERBERGEN

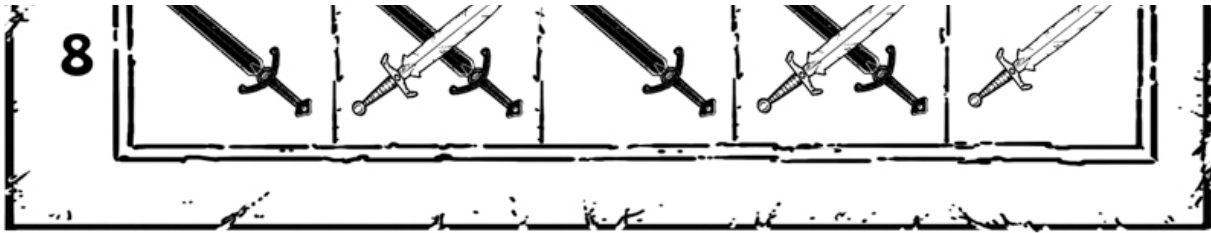


Du kannst das Abenteuerblatt unter www.mantikore-verlag.de herunterladen.

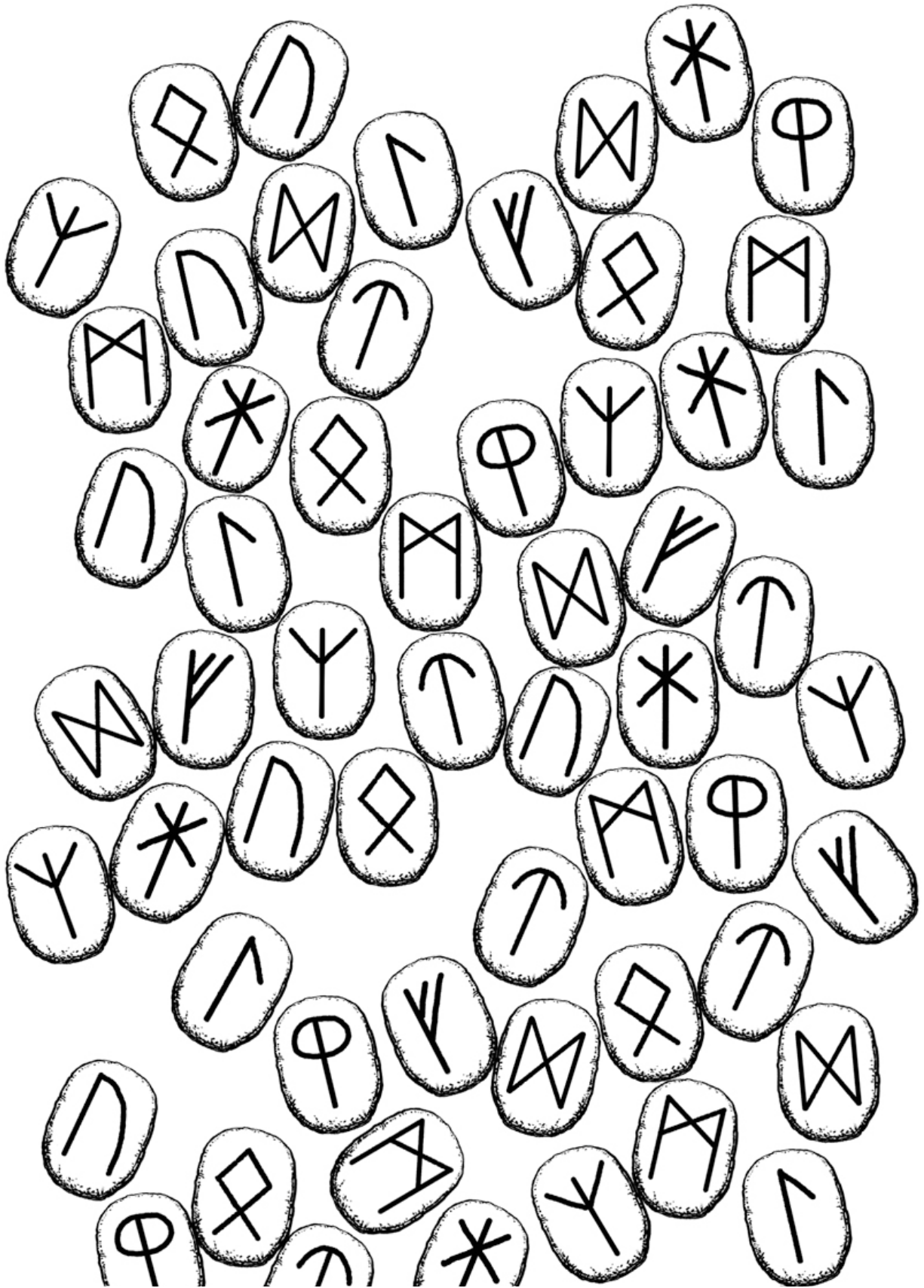
KAMPFTABELLE

A B C D E

1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
					



Du kannst die Kampftabelle unter www.mantikore-verlag.de herunterladen.





Das Abenteuer beginnt

Deine Ankunft in Corallia hattest du dir anders vorgestellt!

Den Bewohnern des abgelegenen Inselreiches im Westen Monravias eilt der Ruf voraus, ein gastfreundlicher, stets gut aufgelegter Menschenschlag zu sein. Als du jedoch nach der Überfahrt über den Golf von Corall im Hafen von Ellga von Bord gehst, ist das Erste, was dir auffällt, eine düstere Aura der Niedergeschlagenheit, die über den Straßen zu liegen scheint wie eine schwere, graue Decke. Seeleute, Hafenarbeiter und Passanten starren betrübt zu Boden, man redet mit gedämpften Stimmen, nirgends ist Gelächter oder eines der heiteren Volkslieder zu hören, für die die königliche Hauptstadt berühmt ist. Sonderbar.

Eigentlich bist du nach Corallia gekommen, um dich im warmen Klima der Insel von den aufregenden Reisen zu erholen, die hinter dir liegen. Über ein Jahr ist es her, dass du Roog, dein Heimatdorf im fernen Konduula, verlassen hast, um auf eigene Faust durch die Länder Monravias zu ziehen. Ein Jahr, das dich durch fünf verschiedene Königreiche geführt hat, ein Jahr, in dem du mehr gesehen und erlebt hast als während deiner ganzen Jugend im drögen Roog. Lange vergessen ist die Schmiede deines Onkels, in der du einst niedere Handlangerdienste verrichten musstest, Seite an Seite mit deinem Vetter Bolko, einem unverbesserlichen Faulpelz und Angeber, dessen Selbstüberschätzung dich mehr als einmal in haarsträubende Schwierigkeiten gebracht hat.

Um zu überleben, hast du deine Dienste im Laufe deiner Reisen immer wieder gegen bare Münze Herrschern, Adligen oder Geschäftsleuten angeboten. Manche der Missionen, die du als Gegenleistung für Gold, Verpflegung oder Unterkunft angenommen hast, strotzten nur so vor Gefahren, doch jedes Mal bist du siegreich und um einige Erfahrungen klüger daraus hervorgegangen. Einige Wochen an Corallias sonnigen Stränden sollten eine verdiente Belohnung für diese Strapazen darstellen. Doch wie es jetzt aussieht, wird daraus nichts werden.

Durch Straßen, die ebenso deprimierend und leblos wirken wie der Hafen, gelangst du ins Stadtzentrum, wo du in einem Gasthaus mit dem Namen ZUM FECHTENDEN SCHWERTFISCH einkehrst. Obwohl der Laden gut besucht ist und an etlichen Tischen Männer mit Bierhumpen sitzen, wird auch hier weder gelacht noch laut gesprochen. Als der Wirt mit deinem Essen kommt, erkundigst du dich, was hier eigentlich los ist.

»Das weißt du nicht?«, erwidert er kopfschüttelnd. »Vor drei Tagen wurde Prinzessin Sallina, das einzige Kind unseres geliebten Königs Chaldur, von Kreaturen Stormothras entführt, der grässlichen Seehexe! Sie will das Mädchen nur wieder freigeben, wenn König Chaldur ihr die Herrschaft über unsere Insel überlässt.« Als der Wirt merkt, dass die genuschelten Gespräche an dem umliegenden Tischen zum Erliegen kommen und Dutzende Augenpaare anklagend herüberstarren, fährt er mit gedämpfter Stimme fort: »Der König steckt in einer schrecklichen Zwickmühle, denn selbstverständlich ist ein solcher Handel völlig undenkbar. Weigert er sich jedoch, ist die Prinzessin dem Tode geweiht.«

Nach dem Essen setzt du deinen Streifzug durch die Stadt fort. Als du am königlichen Palast vorbeikommst, nutzt du die Gelegenheit, dich bei den Torwachen nach

Einzelheiten des schicksalhaften Vorfalles zu erkundigen. Die Männer begreifen schnell, dass du ein weitgereister Abenteurer bist, und führen dich ohne Umschweife ins Innere der Festung. Du wirst in einen kleinen Audienzsaal gebracht, wo du unvermittelt dem Herrscher Corallias persönlich gegenüberstehst.

König Chaldur ist ein milde dreinblickender, unscheinbarer Mann mit einem von Gram gezeichneten Gesicht. »Ein kampferprobter Einzelgänger wie du ist meine letzte Hoffnung«, erklärt er, als du dich nach dem Grund für die unerwartete Ehre dieses Zusammentreffens erkundigst. »Nur jemand, der keine Furcht hat, es mit der schrecklichen Seehexe aufzunehmen, kann meine geliebte Tochter retten – und mein Königreich.«

In dem folgenden Gespräch erfährst du, dass es sich bei Stormothra, der Entführerin von Chaldurs fünfzehnjähriger Tochter, um eine mächtige Schwarzmagierin handelt. Vor mehr als fünfzig Jahren versuchte sie schon einmal, die Herrschaft über Corallia an sich zu reißen, doch Chaldurs Vater, König Bivotar, gelang es, den Staatstreich abzuwehren. In seiner Milde tötete er die Zauberin damals nicht, sondern ließ sie zur Strafe durch seinen Hofmagier mit einem magischen Bann belegen, der Stormothra zwang, fortan unter Wasser zu leben. Auf Rache sinnend zog sich die Hexe auf den Grund des Meeres zurück, und man hörte nichts mehr von ihr – bis vor drei Tagen.

»Meine Tochter machte einen Badeausflug zum Strand«, berichtet König Chaldur dir mit zitternder Stimme. »Ohne Vorwarnung erhob sich ein Heer gepanzerter Hummermänner aus den Fluten, erschlug Sallinas Leibwache und verschleppte das arme Kind! Wenig später erreichte mich eine Botschaft Stormothras: Wenn ich meine Tochter lebend wiedersehen wolle, müsse ich abdanken und die Herrschaft über Corallia offiziell der Hexe

übertragen.« Chaldur schüttelt ratlos den Kopf. »Niemand weiß, weshalb Stormothra so großes Interesse an Corallia hat. Meine Berater vermuten, dass eine Teufelei dahintersteckt und die Hexe etwas Grässliches mit der Insel vorhat, sobald sie sie erst in ihren Klauen hat. Ich darf also unmöglich auf den Handel eingehen ... auch wenn das bedeutet, dass ich meine einzige Tochter niemals wiedersehen werde.«

»Habt ihr nicht versucht, die Prinzessin zu retten?«, willst du wissen.

»Wie sollte ich das anstellen? Stormothras Palast liegt viele hundert Meter unterhalb des Meeresspiegels. Ich kann kein Heer hinschicken und sie angreifen wie einen gewöhnlichen Gegner. Hinzu kommt, dass die Hexe über immense Zauberkräfte verfügt. Ein offener Angriff, gleich mit wie vielen Männern, wäre reiner Selbstmord!«

Du siehst den König fragend an. »Aber wie könnte *ich* in dieser Angelegenheit von Nutzen sein?«

»Meister Marmali, mein Hofmagier, hat einen Weg gefunden, einen Menschen für bestimmte Zeit unter Wasser atmen zu lassen. Mit seiner Hilfe könnte ein Einzelner zum Meeresgrund hinabtauchen, unbemerkt in Stormothras Palast eindringen und meine Tochter befreien.« Der König stößt einen tiefen Seufzer aus. »Ich ließ natürlich sogleich auf der ganzen Insel nach einem Helden von entsprechendem Format suchen. Doch keiner meiner Untertanen ist tapfer genug, dieses Wagnis einzugehen, nicht einmal die Soldaten meiner Leibgarde.«

König Chaldur sieht dich voller Hoffnung an. »*Du* könntest die Person sein, auf die ich gewartet habe!« Als du nicht sofort etwas erwidert, fügt er hinzu: »Ich würde dich reich belohnen: Gold, Juwelen, Zaubertränke aus dem Labor Meister Marmalis ... was immer du begehrst, soll dein sein. Wenn du mir nur hilfst!«

Du überlegst kurz. »Ich werde es versuchen«, erklärst du dann.

Der König umarmt dich überglücklich und lässt dir ein Zimmer im nobelsten Flügel seines Palasts herrichten, wo du die Nacht verbringst. Am folgenden Morgen bringt man dich zu Meister Marmali, einem alten Mann mit schlohweißem Bart und unergründlichen tiefblauen Augen.

»Zehn Jahre hat es mich gekostet, diesen magischen Trank zu entwickeln«, berichtet er dir, »und noch einmal etliche Monate, um die seltenen Ingredienzien zusammenzutragen. Niemand kann sagen, ob es noch ausreichend Zutaten in Monravia gibt, um eine zweite Portion herzustellen.«

Der Hofmagier reicht dir eine kleine, an einem Lederband befestigte Glasphiole mit einer hellblauen Flüssigkeit darin. »Sobald du dies trinkst, wachsen Kiemen an den Seiten deines Halses, und du bist für eine bestimmte Zeit in der Lage, Sauerstoff direkt aus dem Wasser aufzunehmen. Darüber hinaus kannst du dem Druck in etlichen hundert Metern Tiefe widerstehen wie ein Fisch.«

Beeindruckt betrachtest du die Flüssigkeit in dem Fläschchen. »Leider lässt sich nicht genau vorhersagen, wie lange die Wirkung anhält«, fährt der Hofzauberer fort. »In jedem Fall aber kündigt sich die Rückverwandlung durch ein Kribbeln der Kiemen an. Wenn das geschieht, schluck sofort eine von diesen Perlen.« Er lässt zwei schwarze Kügelchen in deine Hand fallen, klein wie Kichererbsen. »Jede verlängert die Wirkung des Zaubers um mehrere Stunden. Kommst du jedoch zurück an die Oberfläche und tust einen einzigen Atemzug an der freien Luft, verschwinden die Kiemen - augenblicklich und für immer. Sei also vorsichtig, dass dies nicht geschieht, bevor

du deine Mission zu einem erfolgreichen Ende gebracht hast.«

Du dankst Meister Marmali, hängst dir die Phiole an dem Lederband um den Hals und verstaust die beiden Perlen in deinem Rucksack (vermerke sie auf deinem **Abenteuerblatt**). Anschließend bringt dich eine Eskorte zum Hafen von Ellga, wo du an Bord der *Wogentänzer* gehst, eines eleganten Seglers der königlichen Flotte.

Nach dem Ablegen erklärt dir Kapitän Makrogen, der Herr des Schiffes, das weitere Vorgehen: »Wir steuern einen Bereich des Ozeans rund zehn Meilen nordwestlich von Corallia an. Dort, am südlichen Rand eines aus dem Meer aufragenden Gebirges, befindet sich der Palast der Seehexe.« Er sieht dich ernst an.

»Es wird nicht leicht werden, die Prinzessin aus ihren Fängen zu retten. Stormothras Palast ist riesig, und in seinem Innern wimmelt es vor monströsen Kreaturen, die ihr treu ergeben sind. Hinzu kommt, dass euch Stormothra kaum kampflös ziehen lassen wird, solltest du es tatsächlich schaffen, bis dorthin vorzudringen. Aber vielleicht kann dir etwas hiervon bei deiner Aufgabe helfen ...«

Der Kapitän öffnet eine Kiste und holt ein großes Messer, einen Lederschlauch sowie ein in Tuch eingeschlagenes rechteckiges Objekt heraus. Er deutet auf die unterarm lange Klinge.

»Eines unserer Entermesser: scharf, verlässlich und ein guter Begleiter im Kampf. Der Schlauch enthält Trinkwasser. Das mag dir absonderlich vorkommen, aber auch wenn du demnächst im Meerwasser atmen kannst – *trinken* kannst du es deswegen nicht.« Er schlägt das Tuch auseinander. Ein Kanten bräunlich verschrumpelten Fleisches kommt zum Vorschein. »Pökelfleisch. Eine

kräftigende Marschverpflegung, die im Salzwasser nicht so schnell verdirbt.«

Du dankst dem Kapitän und wählst spontan einen der Gegenstände aus, den du auf deinem **Abenteuerblatt** vermerkst. Dann reckst du deine Nase in den Wind und blickst konzentriert nach Nordwesten, dem Ziel deiner Reise entgegen. Lies weiter bei **1**.



