

1000 | GEFAHREN
DU ENTSCHEIDEST SELBST!

AGENT DER 1000 GEFAHREN



FABIAN LENK

Ravensburger

Als Ravensburger E-Book erschienen 2016

Die Print-Ausgabe erscheint in der Ravensburger Verlag GmbH

© 2016 Ravensburger Verlag GmbH

Coverillustration: Stefani Kampmann

Alle Rechte dieses E-Books vorbehalten durch Ravensburger Verlag GmbH,
Postfach 2460, D-88194 Ravensburg.

ISBN 978-3-473-47818-7

www.ravensburger.de

Warnung!

Lies dieses Buch nicht in einem Zug von vorne bis hinten durch. Es enthält verschiedene Abenteuer, die du als junger Agent erleben kannst. Oft darfst du beim Lesen zwischen mehreren Möglichkeiten wählen. Wenn du dich für einen Weg entschieden hast, dann folge den Anweisungen, um herauszufinden, was als Nächstes passiert.

Aber Vorsicht! Das Leben eines Agenten birgt viele Gefahren. Bei deinen Einsätzen in Paris, Rom, Shanghai oder deiner eigenen Heimat wirst du auf eiskalte Gegner treffen. Ein falsches Wort oder ein falscher Schritt und du bist erledigt.

Viel Glück!

Dein Zuhause ist K.R.Y.P.T., ein streng geheimes Ausbildungszentrum für junge Agenten.

Es liegt verborgen in einem Waldgebiet. Nur ein einziger Weg führt dorthin. Wer reinwill, muss an zwei Wachtürmen und zehn bis an die Zähne bewaffneten Männern vorbei. Rundherum verläuft ein vier Meter hoher Zaun, der unter Strom steht. Überall sind Kameras.

K.R.Y.P.T. ist wie eine Festung gesichert. Hinein kommt man nur über einen Fingerabdruckscanner. Innen gibt es zwei Hubschrauberlandeplätze, Garagen für verschiedene Spezialfahrzeuge vom Ferrari bis zum Schützenpanzer, eine gewaltige Waffenkammer, Sporthallen und die Unterkünfte samt Kantine.

Du wurdest hier fünf harte Jahre lang gedrillt. Du hast gelernt, Schmerzen zu ertragen, und bist unzählige Male an deine Grenzen gegangen – und darüber hinaus.

Deine Ausbilder haben dich gelehrt, Gefahren richtig einzuschätzen, immer cool zu bleiben und deinen Gegnern stets einen Schritt voraus zu sein.

Du bist kälter als Eis.

Härter als Stahl.

Schneller als dein eigener Schatten.



Zum Weiterlesen, [klick hier](#)



Du gehst in Bestons Büro und gestehst kleinlaut, was geschehen ist. Beston sieht aus, als würde er dich am liebsten in der Luft zerreißen. „Wir können uns keine Agenten leisten, die sich von irgendwelchen Gangstern lächerlich machen lassen. Eigentlich müsste ich Sie feuern, Carter ...“

Bitte nicht!, flehst du in Gedanken.

„Andererseits haben Sie während Ihrer Ausbildung einen guten Eindruck gemacht. Einen sehr guten. Deshalb bekommen Sie noch eine Chance und werden zwei Dinge tun.“

„Einverstanden!“, sagst du schnell. „Ganz gleich, was es ist.“

„Zuerst werden Sie dieses Handy zerstören“, sagt Beston. „Dann werden Sie zu einem anderen Fall abkommandiert. Suchen und finden Sie diesen Forscher und die Formel für den Supertreibstoff. Ich hoffe, Sie nutzen Ihre Chance!“





Zum Weiterlesen, klick hier



***Wenn du zurück zur letzten
Entscheidung willst, klick hier***



Sofort springt ihr alle auf.

„Guten Morgen“, knurrt Beston und baut sich hinter seinem Pult auf. Er ist über zwei Meter groß, breitschultrig und hat eine Glatze. Wie alle Männer hier trägt er einen grauen Anzug. Unter dem Sakko ist eine Pistole verborgen.

„Setzen!“, lautet das nächste Kommando, und ihr gehorcht.

Beston schaut euch der Reihe nach an.

„Sie alle haben die Abschlussprüfung bestanden“, sagt er. „Daher werden Sie glauben, dass Sie gute Agenten sind ...“

Vereinzelt Nicken.

Beston schnauft verächtlich. „Irrtum. Sie sind so lange nichts, bis Sie Ihren ersten Auftrag zu unserer Zufriedenheit gelöst haben“, stellt er klar. „Einige von Ihnen werden noch heute K.R.Y.P.T. in geheimer Mission verlassen. Aber wir brauchen auch einige von Ihnen hier.“

„Wieso denn das?“, wagst du zu fragen.

„Weil wir einen Hinweis bekommen haben. Jemand aus unseren Reihen scheint ein Doppelagent zu sein. Im Auftrag einer fremden Macht soll er K.R.Y.P.T. zerstören. Wir müssen diesen Agenten schnellstmöglich enttarnen. Also, wer von Ihnen will dabei mithelfen?“



Wenn du dich dafür meldest, klick hier



Wenn du K.R.Y.P.T. in geheimer Mission verlassen möchtest, klick hier



Wenn du zurück zur letzten Entscheidung willst, klick hier



Schließlich erreicht das gepanzerte Fahrzeug eine abgelegene Hütte in den Bergen.

Du wartest, bis Leon und die beiden Typen darin verschwunden sind. Dann rufst du Luc Beston an und informierst ihn.

„Gut gemacht. Aber Sie warten, bis wir da sind. Keine Alleingänge!“, schärft er dir ein.

Von wegen. Sobald das Gespräch beendet ist, greifst du an. Du schleichst zum Fenster, schlägst es ein und wirfst eine Blendgranate in den Raum, in dem sich deine Feinde befinden.

Sekunden später springst du hinterher, rammst dem verdutzten Leon die Faust unters Kinn und schlägst auch die beiden anderen Schurken nieder. Du bist ganz in deinem Element!

Als Luc Beston mit einem Trupp Spezialagenten anrückt, ist der Job längst erledigt.

Beston knurrt erst, lobt dich dann aber trotzdem.

Im Verhör stellt sich heraus, dass Leon sich entführen ließ, damit die Täter an seine Fingerabdrücke kommen konnten, um den Fingerabdruckscanner in K.R.Y.P.T. zu überlisten. Auf Leon, der tatsächlich ein Doppelagent ist, sollte kein Verdacht fallen. Daher wurde er entführt. Er sollte als Opfer dastehen und nicht als Komplize.

Ende



***Wenn du zurück zur letzten
Entscheidung willst, klick hier***



Du stehst im Rechenzentrum von K.R.Y.P.T. vor einer Wand von Monitoren.

Dr. Seeber, ein junger Computerprofi mit Brille und Dreitagebart, saugt die Backen nach innen und tippt auf einen der Bildschirme. Er ist ein guter Freund von dir.

„Hier siehst du das Protokoll der Attacken. In den letzten Stunden hat man bereits viermal versucht, in unser Rechensystem einzudringen. Zweimal mit einer absolut bösartigen Malware, um unsere Software lahmzulegen, und zweimal mit einer Spyware, um unsere Aktivitäten heimlich verfolgen zu können. Verstehst du?“

Du nickst. Mit einer solchen Spyware kann man andere Rechner ausspähen.

„Wie gut, dass unsere Abwehrprogramme die besten auf dem Markt sind“, sagt Dr. Seeber und lächelt. „Die haben wir selbst entwickelt. Uns kann niemand etwas anhaben. Dennoch würden wir gerne wissen, wer hinter den Attacken steckt.“

In diesem Augenblick wird der Bildschirm schwarz.

„Was ist denn das?“, staunt Dr. Seeber.

Der Monitor flackert, dann erscheint dort eine blutrote Fratze mit Hörnern. Jetzt beginnt das abscheuliche Wesen zu sprechen.





**Wenn du versuchst, die Szene zu filmen,
klick hier**



**Wenn du lieber nur zuschaust und
zuhörst, klick hier**



**Wenn du zurück zur letzten
Entscheidung willst, klick hier**



Charles dirigiert dich aus seinem Büro. Du darfst die Arme runternehmen, aber die Pistole ist nach wie vor auf dich gerichtet. Charles hat sein Sakko so über den rechten Arm gelegt, dass man die Waffe nicht sehen kann.

Mit einem Aufzug fahrt ihr zur Tiefgarage.

„Da rein!“, lautet das nächste Kommando. Dein Entführer deutet auf einen französischen Kleinwagen. „Du fährst. Ich bin hinter dir auf der Rückbank und sage dir, wo es langgeht.“

Du gehorchst. Eine halbe Stunde später nähert ihr euch dem ziemlich heruntergekommenen Pariser Vorort Clichy-sous-Bois. Wird hier irgendwo Professor Droste festgehalten?

Mist!, denkst du. Wenn du erst mal dort bist, wird man dich vermutlich auch einsperren. Du musst dir etwas einfallen lassen. Fieberhaft denkst du nach.

Als du auf eine rote Ampel zufährst, kommt dir plötzlich eine Idee. Statt abzubremsen, gibst du Gas.

„Was machst du da, bist du verrückt?“, schreit Charles.

Du jagst das kleine Auto über die rote Ampel. Von rechts rast ein Lieferwagen heran. Du lässt dich aus dem Fahrzeug fallen und rollst dich auf dem harten Asphalt ab. Einen Wimpernschlag später kracht der Lieferwagen in Charles' Auto. Bei dem Crash wird Charles leicht verletzt und du kannst ihn ohne Weiteres überwältigen. Er verrät, wo Droste gefangen gehalten wird.

Dank dir wird der Forscher befreit. Glückwunsch!

Ende



***Wenn du zurück zur letzten
Entscheidung willst, klick hier***



Du schaust nach rechts und links auf die Strecke.
Deine Nackenhaare stellen sich auf. Gestalten huschen auf den Zug zu. Im
Mondlicht erkennst du, dass sie Gewehre tragen.
Verflucht, das sieht nach einem Überfall aus! Vermutlich haben die Kerle
den Zug irgendwie gestoppt und wollen jetzt den General entführen.
Es ist deine Aufgabe, das zu verhindern!



Wenn du auf die Gangster feuerst, klick hier



Wenn du lieber in einen der Geschütztürme kletterst, klick hier



Wenn du zurück zur letzten Entscheidung willst, klick hier



Es hat keinen Sinn, du streckst die Waffen. Kleinlaut rufst du in der Zentrale an und erzählst alles.

Luc Beston ist ziemlich sauer auf dich und Dr. Seeber. Ab sofort übernimmt er die Verhandlungen mit dem Erpresser.

Und Luc Beston macht den Job viel besser als du. Er besorgt tatsächlich die zehn Millionen und bringt sie höchstpersönlich zu dem Hacker.

Der maskierte Kerl verschwindet mit dem Geld.

Was er nicht ahnt: Im Koffer mit der Kohle ist ein Peilsender versteckt.

Der führt ein Spezialeinsatzkommando auf seine Fährte.

Die Profis brauchen keine zwei Minuten, um den Erpresser zu überwältigen und das Geld sicherzustellen.

Tja, so macht man das!



Ende

„Meinst du wirklich, dass das etwas bringt?“, fragt Leon dich, während ihr die Gegend südlich von K.R.Y.P.T. absucht.

„Stell dir vor, wir finden etwas, was dieser arrogante Schnösel übersehen hat“, erwidert du und heftest deinen Blick auf den Boden.

Die Täter haben zwar Schuhe ohne Profil verwendet. Dennoch sind ihre Abdrücke ganz schwach zu sehen. Wie gut, dass es in der vergangenen Nacht geregnet hat ...

Du machst ein paar Fotos und vermisst die Abdrücke.

Die Spur führt tiefer in den Wald hinein und verliert sich schließlich zwischen den Büschen und Bäumen.

„Ich sag doch, das bringt nichts“, mault Leon.

Plötzlich vernimmst du ein Knacken. Ist da jemand auf einen Ast getreten?

Du gibst Leon ein Zeichen und verschwindest hinter einem Baumstamm.

Wieder ein Knacken. Du versuchst, es zu orten. Es kam von rechts ...

Wow, was ist denn das? Deine Augen werden schmal. Steht da hinter der Buschgruppe ein Fahrzeug?



Wenn du nachsiehst, klick hier



Wenn du lieber Alarm schlägst, klick hier



***Wenn du zurück zur letzten
Entscheidung willst, klick hier***



Du redest auf Nightmare ein, um ihn abzulenken.

Gleichzeitig wandert deine rechte Hand am Sitz herunter und findet den Hebel, mit dem man die Rückenlehne verstellen kann. Du ziehst ihn nach oben und lehnst dich ruckartig zurück. Die Kopfstütze schlägt in das Gesicht von Nightmare und drückt auch seinen Arm mit der Pistole nach oben.

Ein Schuss kracht, aber die Kugel fliegt durch die Scheibe.

Du drehst dich blitzschnell um und schlägst dem Kerl die Waffe aus der Hand. Der nächste Schlag trifft sein Kinn. Nightmare versinkt in Tiefschlaf.

Sehr gut!

Du verschnürst den Kerl und alarmierst deine Kollegen.

Später wird der Erpresser von Luc Beston in deiner Gegenwart verhört. Natürlich versucht der Mistkerl, dich anzuschwärzen. Er erzählt, dass du dich wie ein Anfänger benommen hättest, als du den kleinen Film gedreht hast.

Doch du sagst einfach, dass das alles Teil deines klugen Plans war! Beston glaubt dir.

Nightmare, der im Auftrag einer fremden Macht handelte, landet für immer im Gefängnis.



Ende



***Wenn du zurück zur letzten
Entscheidung willst, klick hier***



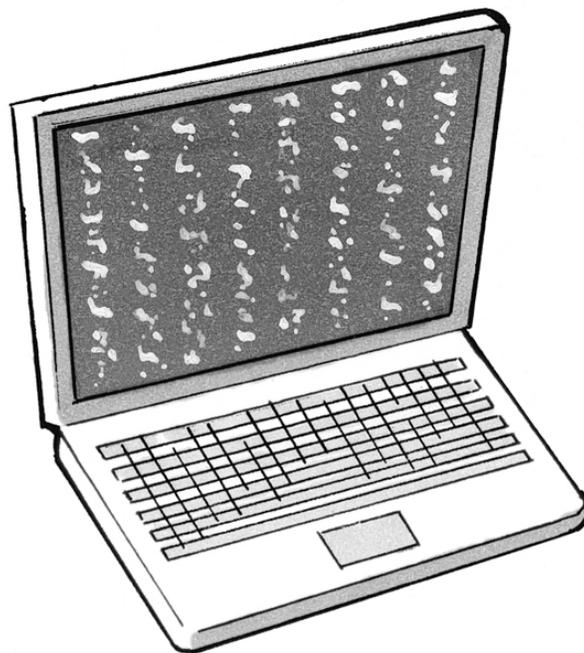
Stufe für Stufe steigst du in die Finsternis hinab. Die Blutflecken werden immer größer, doch du hast Nerven aus Stahl. Auch, als ein paar Ratten auftauchen und lange, eklige Würmer. Nicht einmal die große Spinne, die sich von der Decke in deinen Kragen fallen lässt, weil es dort schön warm ist, bringt dich aus der Ruhe.

Die Blutspur führt zu einem Raum mit einer Liege und einem Verbandskasten. Du vermutest, dass sich einer der Täter beim Parkour oder einem der Einbrüche verletzt und hier verarztet wurde.

Es folgen weitere Räume, von denen nur einer verschlossen ist. Er weckt dein Interesse. Mühelos knackst du das Schloss und siehst dich im Raum um. Du staunst nicht schlecht: Er ist bis zur Decke mit Computern, Bildschirmen, Kameras und Laptops vollgestellt. Vermutlich ist das alles Diebesware.

Du durchsuchst die Sachen und findest schließlich auch den Laptop mit der Decodier-Software. Treffer!

Mit der Beute machst du dich aus dem Staub und reist zurück zu deinem Hauptquartier. Und natürlich gibst du auch der römischen Polizei einen heißen Tipp ...



Ende



***Wenn du zurück zur letzten
Entscheidung willst, klick hier***



Der Typ will euch erpressen. Angeblich gehört er zu einer Hackergruppe namens Nightmare. Die Hacker verlangen zehn Millionen Dollar. Wenn ihr nicht bereit seid zu zahlen, werden sie euer Rechenzentrum lahmlegen und eure Agenten enttarnen. Ihr habt eine Stunde Bedenkzeit.

Dr. Seeber ist kreidebleich geworden. Er zittert am ganzen Leib. Nie hätte es dein Freund für möglich gehalten, dass eine fremde Macht in euer System eindringen könnte.

„Wir müssen sofort die Regierung einschalten“, seufzt er. „Das wird mich den Job kosten. Denn es ist meine Aufgabe, solche Cyberattacken zu verhindern. Ich bin erledigt.“





Wenn du bei der Regierung ein gutes Wort für Dr. Seeber einlegen willst, klick hier



Wenn du dir etwas anderes einfallen lässt, klick hier



Wenn du zurück zur letzten Entscheidung willst, klick hier



Heimlich drückst du die Aufnahmetaste deines Handys und zeichnest das Gespräch auf. Eine halbe Stunde plauderst du noch mit Frau Droste und sammelst weitere Informationen über die Verdächtige. Sie steckt also mit großer Wahrscheinlichkeit selbst hinter der Entführung. Aber warum? Schließlich konfrontierst du sie direkt mit deinem Verdacht. Da bricht die Frau zusammen und beginnt zu erzählen, was für ein schlechter Ehemann der Forscher doch gewesen sei.

„Er will mich wegen einer jüngeren Frau verlassen und mich vor die Tür setzen“, jammert sie.

„Aber das ist doch kein Grund, ihn entführen zu lassen!“

Sie beginnt zu schluchzen und sagt unvermittelt: „Oh, ich vergaß, Ihnen etwas zu trinken anzubieten. Wollen Sie eine Tasse Tee?“

„Sehr gerne“, erwidert du.

Kurz darauf kehrt sie mit zwei Tassen zurück.

Der Tee schmeckt wirklich sehr gut – aber warum wirst du plötzlich so müde?

Du schaust zu Frau Droste. Sie lächelt eiskalt.

Oh nein, denkst du, sie hat mich vergiftet!

Dann kippst du wie in Zeitlupe um.

Ende