

ADAM BLADE

Beast Quest

Kannst du das Schicksal bezwingen?

Dolch der Verdammnis

 Loewe

Unverkäufliche
Leseprobe



MALVELS
SCHLOSS

DIE WESTLICHE STADT

DAS TOR NACH
AVANTIA

DER BRUNNEN

DAS
STADTTOR

DER FLUSS

DAS
MARSCHLAND



Gorgonia

DIE REBELLENSIEDLUNG
VON KALHUM

DER WILDE
WALD

DER REGENWALD

DIE TALEBENEN

DIE
BURGRUINE

DER SCHWARZE OZEAN

Adam Blade
Dolch der Verdammnis

Alle *Beast Quest*-Abenteuer:

- Band 1: Ferno, Herr des Feuers
- Band 2: Sepron, König der Meere
- Band 3: Arcta, Bezwinger der Berge
- Band 4: Tagus, Prinz der Steppe
- Band 5: Nanook, Herrscherin der Eiswüste
- Band 6: Eposs, Gebieterin der Lüfte
- Band 7: Zefa, Gigant des Ozeans
- Band 8: Clark, Riese des Dschungels
- Band 9: Soltra, Beschwörerin der Steine
- Band 10: Vipero, Fürst der Schlangen
- Band 11: Arachnid, Meister der Spinnen
- Band 12: Trillion, Tyrann der Wildnis
- Band 13: Torgor, Ungeheuer der Sümpfe
- Band 14: Skoro, Dämon der Wolken
- Band 15: Narga, Monster der Meere
- Band 16: Kaymon, Höllenhund des Grauens
- Band 17: Tusko, Herrscher der Wälder
- Band 18: Sting, Wächter der Festung
- Band 19: Necro, Tentakel des Grauens
- Band 20: Ecor, Hufe der Zerstörung
- Band 21: Tarax, Klauen der Finsternis
- Band 22: Vargos, Biss der Verdammnis
- Band 23: Drako, Atem des Zorns
- Band 24: Pantrax, Pranken der Hölle
- Band 25: Rapu, der Giftkämpfer
- Band 26: Voltor, der Himmelsrächer
- Band 27: Rokk, die Felsenfaust
- Band 28: Kryos, der Eiskrieger
- Band 29: Paragor, der Teufelswurm
- Band 30: Toxodera, die Raubschrecke
- Band 31: Komodo, Echse des Schreckens
- Band 32: Zestor, Krallen des Verderbens
- Band 33: Pharox, Albtraum der Dunkelheit
- Band 34: Modrik, Grauen der Moore
- Band 35: Arbos, Fluch des Waldes
- Band 36: Vespix, Stacheln der Angst
- Band 37: Convol, der Wüstendämon
- Band 38: Hellion, die Feuerbestie
- Band 39: Raptox, der Teufelsbasilisk
- Band 40: Madara, die Höllenkatz

***Beast Quest* – Kannst du das Schicksal bezwingen?**

- Band 1: Zauberkessel der Macht
- Band 2: *Dolch der Verdammnis*

Adam Blade



Dolch der Verdammnis

Aus dem Englischen
übersetzt von Ann-Katrin Heger





ISBN 978-3-7855-8139-1

1. Auflage 2015

erschienen unter dem Originaltitel *Master Your Destiny – The Dagger of Doom*

Copyright Text: © 2011 Beast Quest Limited

Copyright Innenillustration: Steve Sims © 2011 Orchard Books

Copyright Umschlagillustration: Steve Sims © 2011 Orchard Books

Alle Rechte vorbehalten.

Erschienen in der Originalserie *Beast Quest™*.

© für die deutschsprachige Ausgabe: Loewe Verlag GmbH, Bindlach 2015

Aus dem Englischen übersetzt von Ann-Katrin Heger

Umschlaggestaltung: Elke Kohlmann

Printed in Germany

www.loewe-verlag.de

Mein besonderer Dank gilt Elizabeth Galloway

*Dem Team gewidmet: Amanda, Catherine,
Emma, Jo, Karen, Kate und Sam*



Gorgonia ist verflucht! Unser Königreich wird seit langer Zeit von Malvel, dem bösen Zauberer, bedroht.

Eine mutige Bande von Rebellen hat geschworen, das Land von Malvel zu befreien. Sie schmiedeten den Dolch der Verdammnis aus einem Stück magischen Metalls, das Argentium genannt wird und Schutz verleiht.

Doch der böse Magier hat diesen Dolch gestohlen und zwei furchterregende Biester geschaffen, um die Rebellen zu bekämpfen: Marlik, den Wasserteufel, und Klaxa, den Panzerschreck. Ganz Gorgonia ist Malvel nun auf Gedeih und Verderb ausgeliefert ...

Avantia hat jedoch von unserer misslichen Lage erfahren. Tom hat versprochen, uns zu helfen. Und er hat einen neuen Verbündeten auf seiner Reise – DICH! Kannst du die Biester besiegen und den Dolch zurückerobern, bevor alles verloren ist?

Kerlo, Torwächter von Gorgonia

I

Helles Sonnenlicht tanzt auf der Oberfläche des Westlichen Meeres. Du, Tom und Elenna sitzt in einem Fischerboot. Elenna setzt das große Segel. „Das ist genau die richtige Stelle zum Fischen“, sagt sie.

Doch bevor du ein Fischernetz ins Wasser gleiten lassen kannst, bemerkst du einen dunklen Schatten am Horizont.

„Das ist ein Ruderboot“, sagst du. Sofort steuert Elenna darauf zu. Als ihr das Boot erreicht, seht ihr, dass ein Mädchen zusammengekauert darin liegt. Die roten Haare hängen ihr strähnig ins Gesicht.

Du und Tom klettert zu ihr hinunter und hebt sie auf euer Boot. „Sie ist aus Gorgonia“, sagt Tom und zeigt auf einen silbernen Glücksbringer, den sie um den Hals trägt. „Alle gorgonischen Rebellen haben so einen.“ Elenna nimmt eine Flasche Wasser. Sie kniet sich neben das Mädchen und streicht ihr die Haare aus dem Gesicht. „Das ist Odora!“, ruft Tom erstaunt. „Wir haben sie vor langer Zeit bei einem Abenteuer kennengelernt.“

Odoras Augenlider beginnen zu zucken. „Der böse Zauberer ... er hat ihn gestohlen ...“, murmelt sie erschöpft. Dann wird sie wieder ohnmächtig.

Ihr segelt zurück zur Küste und tragt Odora an den Strand. Silver, Elennas zahmer Wolf, kauert neben euren Waffen. Toms Pferd Storm und deine Stute Lightning wiehern unruhig.

Die Luft vor euch flirrt und plötzlich erscheint ein gigantisches Portal – es ist aus dem Maul von Trillion, dem dreiköpfigen Löwen, gemacht.

„Dieses Portal führt nach Gorgonia“, sagt Tom.

„Ich glaube, Odora wollte uns mitteilen, dass dort etwas geschehen ist“, überlegst du. „Kommt! Lasst uns nachsehen.“

Du und Tom schnappt euch eure Schwerter und Schilde und hebt Odora auf Storms Rücken. Dann tretet ihr alle gemeinsam durch das Tor.

Grelles Licht blitzt auf und du spürst, wie ein Energieblitz durch deinen Körper jagt. Als du wieder klar sehen kannst, ist Avantia verschwunden. Stattdessen stehst du an einem Felsabhang in Gorgonia. Über dir spannt sich ein roter Himmel.

Auf einem Felsen sitzt – von dir abgewandt – eine gekrümmte Gestalt. Auf ihren Knien liegt ein langer

Stock und um ihren kahlen Schädel ist das Band einer Augenklappe gewickelt. Ihr Mantel flattert im Wind. „Das ist Kerlo, der Torwächter“, murmelt Tom. „Er bewacht den Weg ins Dunkle Königreich.“

Willst du zu Kerlo gehen? Oder ist es besser, sich an ihm vorbei nach Gorgonia zu schleichen?

— Du entscheidest: —

Willst du zu Kerlo gehen?

*Dann lies weiter bei Kapitel **29**.*

Willst du nach Gorgonia gehen, ohne Kerlo zu treffen?

*Dann lies weiter bei Kapitel **40**.*



2

Du und Tom führt die Rebellen in den dampfenden Regenwald. Die Luft ist so feucht, dass man kaum atmen kann. Du schlägst nach den Insekten, die um dich herumschwirren. Eines von ihnen beißt dich in die Schulter. Als du es verscheuchen willst, erkennst du, dass es eine Fledermaus ist! Mit fürchterlichem Gekreische erscheint mit einem Mal ein ganzer Schwarm von Fledermäusen zwischen den Bäumen. Mit ihren Krallen reißen und zerren sie an der Kleidung der Rebellen.

„Beeilt euch!“, rufst du den Männern zu und galoppierst los. Du wehrst die Fledermäuse mit deinem Schild ab. Als du und Tom aus dem Wald herausprescht, steht ihr vor den Mauern der Westlichen Stadt. Die riesigen schwarzen Tore, die in die Stadt hineinführen, sind verschlossen. „Wie sollen wir da hineinkommen?“, fragt Tom. Du siehst dich um und entdeckst einen Baumstamm, den ihr als Rammbock benutzen könntet. Daneben steht ein großes, mit Schleim überzogenes Katapult.



Du entscheidest:

Willst du den Rammbock benutzen?

*Dann lies weiter bei Kapitel **19**.*

Willst du versuchen, mit dem Katapult

in die Stadt zu kommen?

*Dann lies weiter bei Kapitel **26**.*



3

„Na los, Kaymon!“, rufst du dem Biest zu und ziehst dein Schwert. „*Du* machst uns keine Angst!“

Das Biest kauert sich auf den Boden. Dann springt es euch knurrend an. Von seinen Reißzähnen tropft Speichel. Tom hebt seinen Schild, aber Kaymons Gewicht zwingt ihn nieder und er fällt auf die Pflastersteine. Du schwingst deine Klinge und erwischst Kaymon an der Flanke. Wütend schreit er auf. Seine mächtigen Schultern verformen sich, seine Umrisse werden unscharf. Plötzlich teilt sich das Biest. Du starrst es entsetzt an: Nun gibt es nicht nur einen Kaymon, sondern drei!

Einer dieser Höllenhunde schlägt dir mit der Pranke das Schwert aus der Hand. Mit seinen Reißzähnen bekommt er deine Jacke zu fassen, aber du kannst dich losreißen. Die anderen beiden Hunde haben Tom mittlerweile an die Festungsmauer getrieben. „Wie sollen wir gegen *drei* dieser Biester ankommen?“, fragst du dich. Das Biest drängt dich an eine Säule. Du schnappst dir einen losen Stein vom Boden und wirfst



ihn dem Biest mit aller Kraft an den Kopf. Kaymon stolpert und knallt gegen die Säule. Sie stürzt ein und begräbt den Höllenhund unter sich.

Da siehst du, dass in der Mitte des Hofes ein Ring aus Metall in den Boden eingelassen ist. Ist das eine Falltür? Kommt ihr vielleicht so wieder aus der Burg?

Du blickst zu Tom hinüber. Er kämpft immer noch

mit den anderen beiden Höllenhunden, die ihn gerade eine Treppe hinauf auf die Mauer treiben. Willst du alleine weiter? Solltet ihr beide hier sterben, ist Gorgonia auf jeden Fall verloren ...

Doch kannst du deinen Freund im Stich lassen?



Du entscheidest:



*Willst du Tom zurücklassen und alleine durch die Falltür gehen? Dann lies weiter bei Kapitel **51**.*

Willst du bleiben und Tom helfen?

*Dann lies weiter bei Kapitel **54**.*