

KRIMI total – Du ermittelst selbst

PLANET DER ANGST

- Leseprobe -

Redaktion und Lektorat: Jörg Meißner, Nicole Gorisch
Grafik, Illustration: Carlo Schmidt, Katja Hornig

1. Auflage

Die Originalauflage ist 2019 erschienen unter dem Titel „Skrypt: Planet der Angst“.

© 2020 KRIMI total GmbH
Löbtauer Straße 71
01159 Dresden
www.krimital.de

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, verboten. Vervielfältigung, Verbreitung, öffentliche Aufführung oder kommerzielle Nutzung des Werkes oder von Teilen des Werkes ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung der KRIMI total GmbH nicht erlaubt.

Alle Personen und die Handlung sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden oder verstorbenen Personen, mit Namen oder Plätzen wäre rein zufällig.

Inhaltsverzeichnis

Einführung	Seite	5
Die Geschichte – beginne mit deinen Ermittlungen	Seite	7
Über den Autor	Seite	94
Über KRIMI total	Seite	95
Weitere Bücher und Spiele	Seite	97

Einführung

NEU: Das interaktive ESCAPE-LESE-ERLEBNIS!

Du bestimmst mit Deinen Entscheidungen den Verlauf der Geschichte.

Wirst du die Rätsel lösen?

„KRIMI total – Du ermittelst selbst“ bietet dir mit dem Spielbuch „Planet der Angst“ von Bestsellerautor Fabian Lenk eine actiongeladene, interaktive Story. Du triffst im Buch Entscheidungen, die nicht nur die Handlung beeinflussen, sondern auch über Leben und Tod entscheiden.

Der Clou: Du kannst deine Entscheidungen ändern – und die packende Story nimmt einen ganz anderen Verlauf.

„KRIMI total – Du ermittelst selbst“ bietet dir also mehrere Abenteuer in einem und steht für ein neues, einzigartiges Spiel- und Leseerlebnis, das dir alles abverlangt.

Vergiss nie: Jede deiner Entscheidungen hat ernste Konsequenzen.

Die Geschichte

Die Druckwelle der Explosion reißt dich zu Boden. Du landest hart im Dreck. Trümmerteile regnen vom Himmel, irgendetwas trifft dich im Rücken. Du schreist auf.



Mühsam rappelst du dich hoch und taumelst auf das Holztor inmitten des zwei Meter hohen Steinwalls zu, der das Fort umschließt. Es steht inmitten einer trostlosen Landschaft, verloren im ewigen Staub des Planeten Timor, auf dem du mit den anderen aus deinem Forscherteam vor einem Monat notgelandet bist.

Noch fünfzig Meter. Das schaffst du schon!

Schüsse peitschen, der Sand neben dir spritzt auf.

Nein, nein, nein. Nicht so kurz vor dem Ziel!

Vierzig Meter. Eine Kugel zischt an deinem Kopf vorbei.

Verdammt, das war knapp. Du lässt dich fallen, krabbelst hinter einen Felsbrocken, ziehst die Birne ein. Betest.

Noch dreißig Meter, vielleicht auch nur zwanzig.

Wieder Schüsse, in rascher Folge.

Dann Stille. Der Scharfschütze muss nachladen. Oder hat er, welch süße Hoffnung, keine Munition mehr?

Egal, kannst du es wagen?

Ja!

Du jagst los, willst die letzten Meter zu deinem Ziel überwinden. Es bleibt ruhig, bis du das Tor erreichst.

Bäng, bäng, bäng!

Holzsplitter werden weggefetzt. Nah, ganz nah, kommen die Einschläge. Mit zitternden Fingern reißt du am massiven Griff, ziehst das Tor auf, schlüpfst hindurch, knallst es zu, verriegelst es mit diesem komischen Mechanismus von Tom und lehnt dich schwer atmend dagegen.

Du beginnst, irre zu kichern. Yes, du hast es geschafft!

Bäng, Bäng!

Immer noch schlagen Kugeln im Tor ein. Aber die können dir nichts mehr anhaben. Du bist in Sicherheit. Vorerst.

Da bollert jemand von außen an das Tor.

„Mach auf, schnell!“

„Wer ist da?“

„Hey, wir sind es: Sandy und Mike!“, ruft ein Mann voller Verzweiflung.

Die bildhübsche Sandy und der dicke Mike – na klar, mit den beiden warst du gerade auf Expedition, als die Hölle losbrach. Ihr habt nach Wasser gesucht, als sie kamen. Sie, die Feinde mit den Maschinenpistolen, Granat- und Flammenwerfern. Sie, die Timorianer, die weder Mitleid noch Gnade kennen und dich für einen Eimer Wasser – dem höchsten Gut auf diesem gottverlassenen Planeten – ohne mit der Wimper zu zucken umnieten würden.

„Sofort!“, rufst du und ärgerst dich über deine Blödheit. Du hättest Mikes Stimme erkennen müssen.

„Beeil dich“, kreischt Sandy.

Dann wieder Schüsse. Ein Schrei.

„Ist jemand getroffen?“, fragst du voller Angst, während du dich an dem Schlossmechanismus zu schaffen machst. Wieder eine dieser genialen Konstruktionen von Tom, dem erfindungsreichen Ingenieur in eurer kleinen Kolonie.

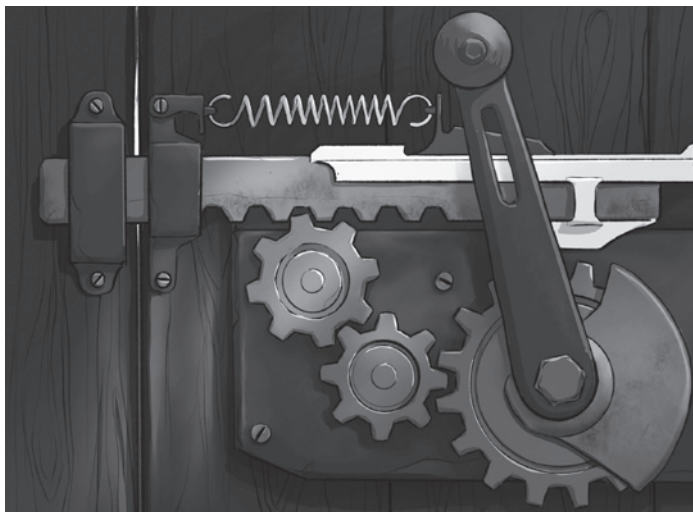
„Nein, aber hau rein! Öffne das Tor!“

O Mann, wieso geht das nicht auf?

Schweiß tritt auf deine Stirn. Du nagelst den Blick auf den vertrackten Mechanismus.

In welche Richtung musst du die Kurbel drehen?

„Hilfe, sie kommen! Sie werden uns holen!“, schreit Sandy.



ENTSCHEIDE:

Du drehst nach links. Lies weiter Seite 10

Du drehst nach rechts. Lies weiter Seite 13

Das war die falsche Entscheidung! Bis du deinen Fehler bemerkst, vergeht wertvolle Zeit.

Während du an dem Mechanismus herumfummelst, hörst du von der anderen Seite knappe Kommandos, dann wieder Schreie. Sandy faucht und kreischt, Mike stößt unflätige Beleidigungen aus. Dann werden die Stimmen leiser.

Endlich hast du das Tor geöffnet und steckst vorsichtig deine Nase heraus. O nein! Deine Freunde werden von einer Horde Timorianer weggezerrt. Jetzt dreht sich einer der Entführer um und zielt mit seiner Maschinenpistole auf dich.

Schnell schließt du das Tor wieder.

Verdammt, Sandy und Mike wurden entführt und du kannst nicht mehr tun, als dich wie ein Wurm zu verkriechen.

Irrtum, sagt eine leise Stimme in dir. Du hättest vermutlich doch etwas für sie tun können. Du hättest sie womöglich sogar vor den Feinden gerettet, wenn du vor etwa einer Minute anders – und richtig – gehandelt hättest.

Mit einem sehr schlechten Gewissen gehst du zu einer der Schießscharten im Wall aus Geröll.

Von dort aus siehst du, wie die Entführer ihre Opfer johlend in einen rostigen Geländewagen stoßen. Dann rast der Pick-up mit dem Geschützturm davon.

Du lehnst dich an den Wall und schließt für einen Moment die Augen.

Bilder tauchen vor deinem geistigen Auge auf. Du siehst die anderen zwanzig Forscher, dich sowie die Crew in eurem Raumschiff, das von der Erde zu einem Erkundungsflug gestartet war. Euer Auftrag war es, neue Siedlungsplätze zu finden, nachdem die gute alte Erde durch die Menschen immer mehr aus den Fugen geraten war: Überbevölkerung, durch den Klimawandel verursachte Naturkatastrophen, Hungersnöte, Kriege, Vertreibung und Flucht.

Ihr seid ein Team aus Spezialisten: Biologen, Geologen,

Physiker, Mediziner, Chemiker, Klimaforscher und Saatgutexperten. Tja, und du als Journalist, der über die Erfolge der Mission in täglichen Tweets berichten sollte.

Ihr seid aber auch Pioniere. Neugierig, wissbegierig, positiv angespannt.

Dann kamen während des Flugs die massiven Probleme mit den Triebwerken. Ursache: unklar.

Kommandant Lawson blieb gar nichts anderes übrig, als eine Notlandung einzuleiten.

Und die führte euch auf Timor, einen Planeten, der größtenteils aus Sand und Geröll zu bestehen scheint und auf dem es nur wenige Stellen gibt, wo etwas wächst: kleinere Wälder und immer wieder Ansammlungen von dornigem Gestrüpp. Immerhin ist genügend Sauerstoff zum Atmen vorhanden.

Alle haben die Notlandung überstanden, obwohl das Raumschiff bei der ziemlich unsanften Ankunft stark beschädigt wurde.

Sofort waren die Timorianer zur Stelle und haben euch angegriffen. Sie vertrieben euch und fledderten das Raumschiff.

Zunächst seid ihr ziellos auf der Suche nach Wasser herumgeirrt. An einem schmalen Bachlauf habt ihr schließlich euer Camp unweit der Absturzstelle aufgeschlagen und es mit einem zwei Meter hohen Wall einigermaßen gesichert. Der Bach verläuft offenbar überwiegend unterirdisch, tritt aber hier für fünfzig Meter an die Oberfläche.

Das wenige Holz, das ihr in einem nahen Wäldchen gefunden habt, diente zum Bau des Tores und des Daches über dem Erdloch, in dem ihr haust und auf Rettung von der Erde hofft. Doch ein Kontakt zur Heimat gelang euch bisher nicht. Vermutlich hält man euch inzwischen für tot.

Der Bach führt nur wenig Wasser. An manchen Tagen trocknet er sogar ganz aus und ihr seid gezwungen, nach Wasser zu suchen. So wie heute, als du mit Mike und Sandy aufgebrochen bist.

Und jetzt sind die beiden in den Händen der Feinde. Was werden die Timorianer mit ihnen machen?

Das malst du dir lieber nicht aus.

Mit hängenden Schultern läufst du zu eurem Hauptquartier. Es ist kaum mehr als ein Loch im sandigen Boden mit einem rechteckigen Dach darüber – einem Trümmerteil von eurem Raumschiff, das ihr mit vereinten Kräften hergeschleift habt.

Kurz vor dem Eingang kommen die anderen Teammitglieder heraus. Sie haben sich offenbar versteckt, als sie die Schüsse hörten.

„Wo sind Sandy und Mike?“, fragt Tom sofort.

Du erzählst, was passiert ist.

„Wir müssen sie suchen und befreien“, sagt Lawson, der frühere Kommandant. Auch die durchtrainierte Tamara, die eher an eine kampferprobte Amazone als an eine Biologin erinnert, ist dafür.

Doch Tom hält dagegen: „Die Timorianer sind uns haushoch überlegen. Ihr könntet ebenfalls in ihre Hände fallen. Damit wäre niemandem gedient. Lasst uns doch erst einmal abwarten, welche Forderungen die Entführer stellen.“

ENTSCHEIDE:

Du willst Sandy und Mike befreien.

Lies weiter Seite 18

Du wartest erst mal auf eine Nachricht der Entführer.

Lies weiter Seite 34