

内附  
终极解密卡

德国幻想界杰出代表  
舒马赫经典作品

# 勇敢者的冒险 1000天

## 怪兽军队的围攻



童趣出版有限公司编译 人民邮电出版社出版

【德】延斯·舒马赫 著  
陈莉 译

# 勇敢者的冒险 1000个冒险



◆ 怪兽军团的围攻 ◆

童趣出版有限公司编译 人民邮电出版社出版  
北京

## 图书在版编目 ( CIP ) 数据

怪兽军团的围攻 / (德) 舒马赫著 ; 童趣出版有限公司编译. — 北京 : 人民邮电出版社, 2014.7

(勇敢者的1000个冒险)

ISBN 978-7-115-31747-6

I. ①怪… II. ①舒… ②童… III. ①儿童文学—长篇小说—德国—现代 IV. ①I516.84

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第083233号

---

著作权合同登记号 图字 : 01-2013-2978

Title of the original German edition:

Die Welt der 1000 Abenteuer: Belagerung der Monster

©2011, EGMONT Verlagsgesellschaften mbH, SchneiderBuch, Köln

Text: Jens Schumacher

Title and inside illustrations: Wolf Schröder

Alle Rechte vorbehalten

www.schneiderbuch.de www.jensschumacher.eu

## 勇敢者的1000个冒险

### 怪兽军团的围攻

延斯·舒马赫 著 陈莉 译

策划编辑: 叶瑛

责任编辑: 徐妍 执行编辑: 郝婧

封面设计: 姜婷 排版制作: Rinkong工作室

---

编译: 童趣出版有限公司

出版: 人民邮电出版社

地址: 北京市丰台区成寿寺路11号邮电出版大厦 (100164)

网址: www.childrenfun.com.cn

---

读者热线: 010-81054177

经销电话: 010-81054120

---

印刷: 北京中科印刷有限公司

开本: 889×1194 1/32

印张: 8.25

字数: 260千字

版次: 2014年7月第1版 2014年7月第1次印刷

书号: ISBN 978-7-115-31747-6

定价: 22.00元

---

版权专有, 侵权必究; 如发现质量问题, 请直接联系读者服务部: 010-81054177。

书中“提示”部分为原创内容。



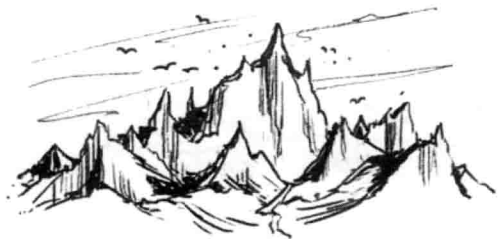
# 欢迎你。

# 冒险家。

欢迎你踏入幻想世界孟拉维亚！这里有遭受诅咒的密林，有薄雾缭绕的群山，有奔腾咆哮的河流，还有迷宫一般的古老城镇。这是一个蛮荒而又离奇的世界，在这里，人类与形形色色的怪诞生物比邻而居——它们有些热爱和平，有些，则专等夜幕降临之后为非作歹。

而你将成为一名年轻的铁匠铺学徒，命运的洪流会把你卷入一场危险的冒险当中：不管你乐不乐意——你的选择将决定费卡里恩整个国家的未来！邪恶的怪兽军团的围攻，你能否及时解除？面对被困在城堡中的格伦忒国王，你能否伸出援手？

冒险家，你准备好了吗？



## 冒险前的培训

### 冒险培训第 1 课

#### ——选择你自己的路

《怪兽军团的围攻》并不是一本普通意义上的书，它是一本幻想冒险游戏书！它的有趣之处在于——你绝对不能按照章节顺序来阅读本书。正确的阅读方法是，你需要在每章的末尾，根据你自己的判断做出选择，决定你接下来将要进入的章节。所以，你不能简单地把本书从第一页读到最后一页，然后束之高阁，那样你将失去很多乐趣！

你要一路北上，前往寒冷的费卡里恩，将邻国的首都从怪兽军团的围攻下解救出来。在这个过程中，你需要认真地阅读每个章节，并根据故事发展的线索，慎重地做出你的选择——包括走哪条路、选择谁与你同行、是否购买武器、是否接受挑战等，然后走向下一段旅程。每一个选择都会让你走出一条不同的探险之路，但是，只有一条路能够带你走向最终的胜利。

如果你的第一次尝试以失败告终，请不要失望，你可以从头再来，探索另一条不同的道路。



## 冒险培训第 2 课

### ——充分利用你的装备

为了让你的冒险能顺利到达终点，你需要好好利用以下装备：

#### 1 冒险卡 (第 8 页)



冒险卡用来记录你在冒险过程中携带的装备，了解到的重要的信息以及你所拥有的天赋。

#### 拥有的装备：

冒险开始时，你的装备十分简陋——一只空的背包，仅此而已。但是，随着冒险的深入，你将发现更多的装备，并可以选择其中一些收入囊中，跟随你一起冒险。你要及时把你拥有的装备记录在冒险卡上，同样地，当你失去某件装备时，你需要把它从冒险卡上画掉。

#### 重要的信息：

在冒险的过程中，你会掌握一些重要的信息，它会帮助你解开谜团，做出选择。一旦碰到你认为重要的信息，请将它记录在案，免得当你需要时忘记或者找不到。

## 天赋：

虽然你只是一个不名一文的铁匠铺学徒，但你却拥有一种异于常人的天赋，这种天赋将在你的冒险中助你一臂之力。

仔细阅读天赋表，了解每一种天赋的技能和特性，然后**选择其中一种天赋**并打个“√”。请记住，这种天赋将伴随你走完整个冒险历程。

天赋	描述
攀爬	你能爬上树木、城墙和其他一切障碍物，无需任何辅助工具，灵巧得如同猴子
识字	你能辨识并理解你所遇到的一切异国文字
兽语	你能听懂孟拉维亚境内几乎所有生物的语言，并且也会说这些语言
隐藏	你能隐藏自己，并最大限度地融入周围的环境，如同披上了隐身衣
先知	你能预知将来的事情，这样就能避免路上会遇到的某些危险

## 2 地图

(第9页)



在开启你的冒险旅程之前，你将得到一张地图。这张地图能让你了解你身处的位置，明确你追寻的目标，从而帮助你选择正确的道路。

### 3 战斗表

(第10页)



在冒险过程中，同形形色色的敌人进行战斗自然是不可避免的。战斗规则非常简单，当需要进行战斗时，文中会提示你应该怎么办。**你只需按照那一章的指示行事即可。**

战斗表会告诉你，在那场战斗中你是战胜者或者战败者。

### 4 如尼文字

(第11页)



有时候，冒险不仅要看你的勇气和智慧，更要看你的运气——或者说，要看孟拉维亚神明有多眷顾你。此时，你需要闭上眼睛，用手指随意指出那一大堆如尼文字中的一个。

你所得到的如尼文字将决定你接下来的路该怎么走。

### 5 终极解密卡

在你的冒险之路上，每一个不当的选择都可能让你走向失败。还好，善意的孟拉维亚神明在一些重要的地方给你留下了提示，指引你做出正确的选择。这时候，你需要用到终极解密卡——**将解密卡覆盖到文中灰色的区域**，就能读到提示啦！

注：提示仅供参考。为了增加阅读的趣味性，建议你依靠自己的判断和选择去走完冒险之路！



## 冒险培训第 3 课

### ——冒险备忘录

一个优秀的冒险家，不仅要有勇敢果决的行动，更要有细致缜密的思维。所以，在你冒险的同时，别忘了做好以下两项记录工作：



#### 记录你的冒险路径

找一张空白的纸，将你的冒险路径记录下来，以便在你需要的时候，尽快回到正确的章节，重新做出选择，开启另外一条冒险之路。



#### 及时修改你的冒险卡记录

你的装备的增减、你去过的地方和你得到的重要信息，都要及时地记录在冒险卡上。如果你忘记记录某件装备或者重要信息，你的冒险进程将会受到很大的影响，切记！

更需要注意的是，你每次从头开始新一轮的冒险时，都不会有任何装备和信息！因此，冒险卡记录最好用铅笔，以便从头再来之前擦掉旧的记录，而且这样也便于你删除装备、修改信息。

## 冒险重要提示。

这些重要提示在文中只出现过一次，如果你在冒险过程中忘记了这些提示内容，那么可以随时回到这里查看。

第9章 对于先知所提出的任何问题，答案全都是“兔子”。

第16章 如果在以后的冒险过程中遇到了斯冯科船长，你要立刻将所读的那一章的编号减去10，然后转至得数对应的那一章。

第53章 葛拉施军团的徽章是一条衬着黑底的红色长蛇，它盘绕在一个白色骷髅头的眼窝里。

第74章 从现在起，五名来自特拉米斯村的战士将与你们同行，而且会寸步不离地陪着你们。

第127章 从现在起，蒂尔丽提（女射箭手）将会寸步不离地跟着你们。

第128章 从现在起，你们会带阿斯特拉摩（魔法师）同行，而且他会寸步不离地跟着你们，并在冒险过程中紧急援助你们一次——当你需要另外一位同伴的本领，但他却不在你的身边时。遇到这种情况时，请用你正在阅读的那章的编号减去20，然后转至得数所对应的那一章。切记，这种方法只能使用一次！

第139章 从现在起，你们会带着格里高（小偷儿）同行，而且他会寸步不离地跟着你们。

第162章 火鳞洞里所有的入口和岔路上都标有数字。只有那些相加之和为9的数字对应的洞口才是安全的。

# 冒险卡

拥有的装备：\_\_\_\_\_

- 背包

-

-

重要的信息：\_\_\_\_\_

天赋：\_\_\_\_\_

攀爬

识字

兽语

隐藏

先知

# 费卡里恩

位于盖拉维亚北部的小国

# 地图

亚瑟亚山脉

克索芬

怪兽军团兵营

草原

严寒荒野

火鳞洞

希拿河

特拉米斯

甘吉斯

图奔

苏尔福利亚

达尔艾森林

阿格利斯

斯科维亚









































恶魔之穴

普拉门

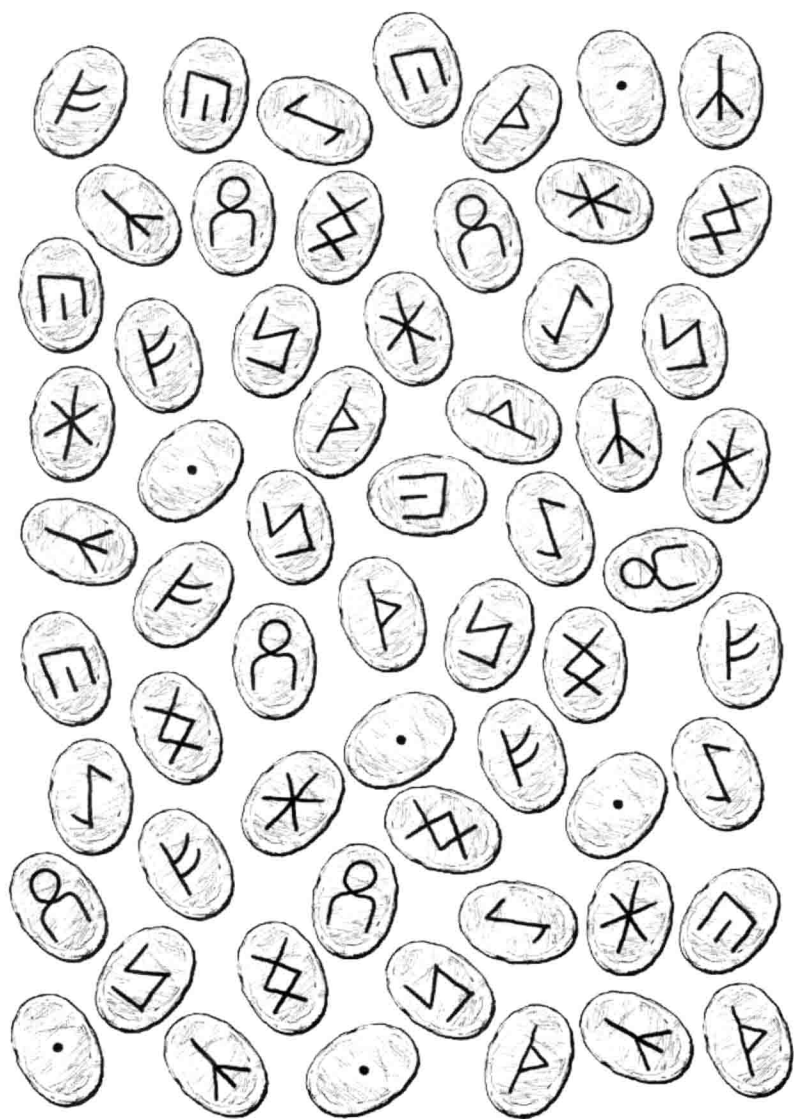
孔多拉

跨国大道

# 战斗表

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

如尼文字







## 开始冒险

这天早上，天气晴朗，微风宜人。你赶到莫德里克叔叔的铁匠铺，正张罗着开门营业，却突然发现了一件奇怪的事情：屋檐上竟蹲着一只雪白的大鸟。如果不是那只鸟扯开嗓子叫了一声，你也不会觉得有什么奇怪的。听到叫声后，你转过头，发现那是一只乌鸦——一只足有老鹰那么大的，白色的乌鸦！那只乌鸦瞪着珠子般的大眼睛瞅着你，目光如炬，还带着一点儿——敦促的意味。最后，当你注意到它的一条腿上绑着的一个密封金属管时，才恍然大悟，这乌鸦是来送信的！信就装在那只金属管中，大概来自很远的地方吧。

你小心地取下金属管，从里面倒出了一小卷儿羊皮纸。一看开头，发现这信又是寄给“大无畏的战士——波尔可大人”的。你心中顿时蹿起了一股无名火，气得牙齿咬得咯咯作响。看来，你那头脑简单的胖子表兄已经美名远扬了，但这一切却都是你的功劳！可是，没有人注意





到，也没有人在乎，波尔可每一次“英勇的冒险”都有你在一旁鼎力相助，你甚至还一次又一次地救了他的性命。

反正波尔可眼下也不在这里——他非要在来铁匠铺之前，先去趟村子里的集市，买一些糖豆吃——所以你展开这封写给他的信，读了起来。

信是北方之国费卡里恩的国王格伦挹寄来的，这是一封饱含绝望的求救信：费卡里恩的首都、王宫的所在地克索芬，正面临一场可怕的围攻。城外满是凶猛的怪兽，罪魁祸首正是统治恶魔之国苏尔福利亚的暴君葛拉施。这一次，他又将罪恶的魔爪伸向了费卡里恩。由于格伦挹国王并没有自己的军队，他的土地就等于赤裸裸地暴露在了怪兽军团的铁蹄之下，毫无抵抗之力。一旦首都克索芬沦陷，整个费卡里恩必定不保！

读完信后，你震惊得都拿不稳信纸了。就在几个月前，你还和波尔可一起，参加了魔法结界塔的重建工作。有了结界塔，你的家乡孔多拉就不必再惧怕葛拉施和他麾下的怪兽军团的进攻。可眼下，恶魔之国又将魔爪伸向了孔多拉以北的国家费卡里恩！

就在这时，波尔可挺着快被撑爆的大肚子，慢慢悠悠地转过了街角。“怎么啦？”他嚼着满嘴的糖豆，含糊不清地问，“你怎么跟霜打的茄子似的？”

你没有答话，只是将格伦挹国王的信递给了他。就