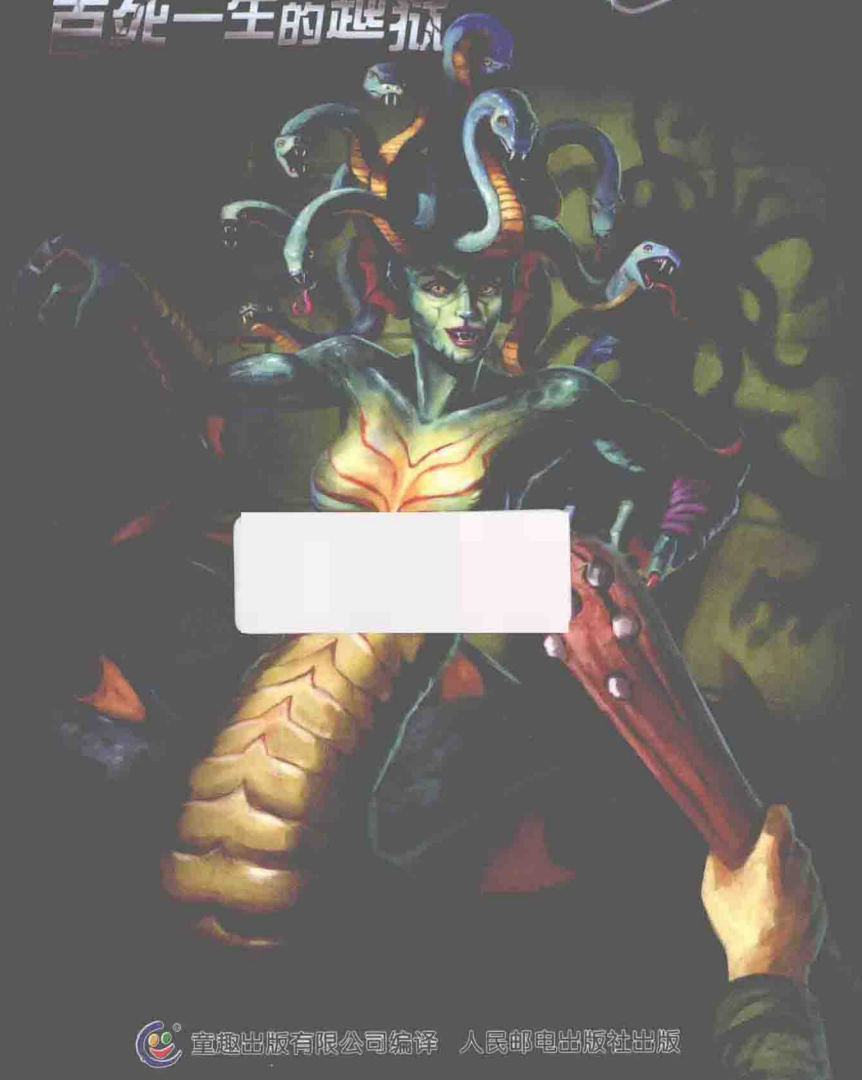


内附
终极解密卡

德国幻想界杰出代表
舒马赫经典作品

勇敢者的冒险 1000天

百死一生的越狱



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



◆ 百死一生的越狱

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

百死一生的越狱/(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 978-7-115-31853-4

I. ①百… 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093438号

Title of the original German edition:

Die Welt der 1000 Abenteuer: Die Kerker des Schreckens

©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

百死一生的越狱

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: 印刷有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/32

印 张: 8

字 数: 200千字

版 次: 2014年7月第1版 2014年7月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-115-31853-4

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。

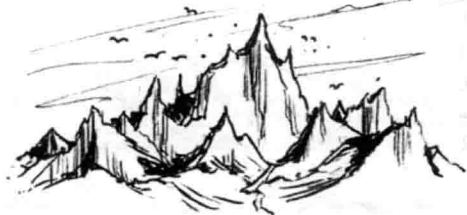


冒险家。

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——你的选择将决定你的表兄波尔可的生死，你自己的未来！莫名陷入地底监狱后，你能否找到一条逃生之路？面对可怕的怪物和无处不在的陷阱，你能否再次看见初升的太阳？

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

《百死一生的越狱》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！

你将打败邪恶的怪物、躲避致命的陷阱、逃离可怕的地下监狱。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 9 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风险

2 地 图

(第10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。

4 如尼文字

(第 12 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！

3 战斗表

(第 11 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，当你面临某个对手时，文中会出现如下所示的**字母数字组合**，代表战斗的结果：



1D 5B 7E 4C 8D

1E 2B 3D 8B 5E

1B 3D 8E 6A 7B

2D 3D 8C 6E 3A



每场战斗都是回合战，最多将出现四个回合。战斗开始时，请先任意选出一对字母数字组合——第一回合从第一行中选，第二回合从第二行中选，依此类推。然后，请翻开战斗表（它在第 11 页），找出所选的字母一列和数字一行交叉处的方格。结果将是以下三个标志之一：



你战胜了对手！请继续阅读在战胜的情况下应读的那一章。



你战败了！请继续阅读在战败的情况下应读的那一章。



胜负不明——进入下一回合的战斗！请从下一行中重新选择一对字母数字组合，并再次从战斗表中找出对应的结果。反复进行此步骤，直到某一方获胜为止。

（在冒险的过程中，你可以随时翻到这里，再次阅读战斗规则。）

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 78 章 从现在起，托马斯将紧跟在你的左右，但文中不会再次提到这点了。每当你需要转到尾数是 9 的章节时他便会有所行动。这时，请不要转到尾数是 9 的那一章，而是将那一章的编号加上 20，然后转到得数所对应的那一章。这一规则仅当托马斯出于某种原因离开你（文中会明确地提示说他离开了你）之后才会失效。

第 177 章 从现在起，特拉文将寸步不离地跟在你的左右，但文中不会再次提到这点了。每当你需要转到尾数是 7 的章节时，他便会有所行动。这时，请不要转到那一章，而是将那一章的编号减去 10，然后转到得数所对应的那一章。这一规则仅当特拉文出于某种原因离开你（文中会明确提到他离开了你）之后才会失效。



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

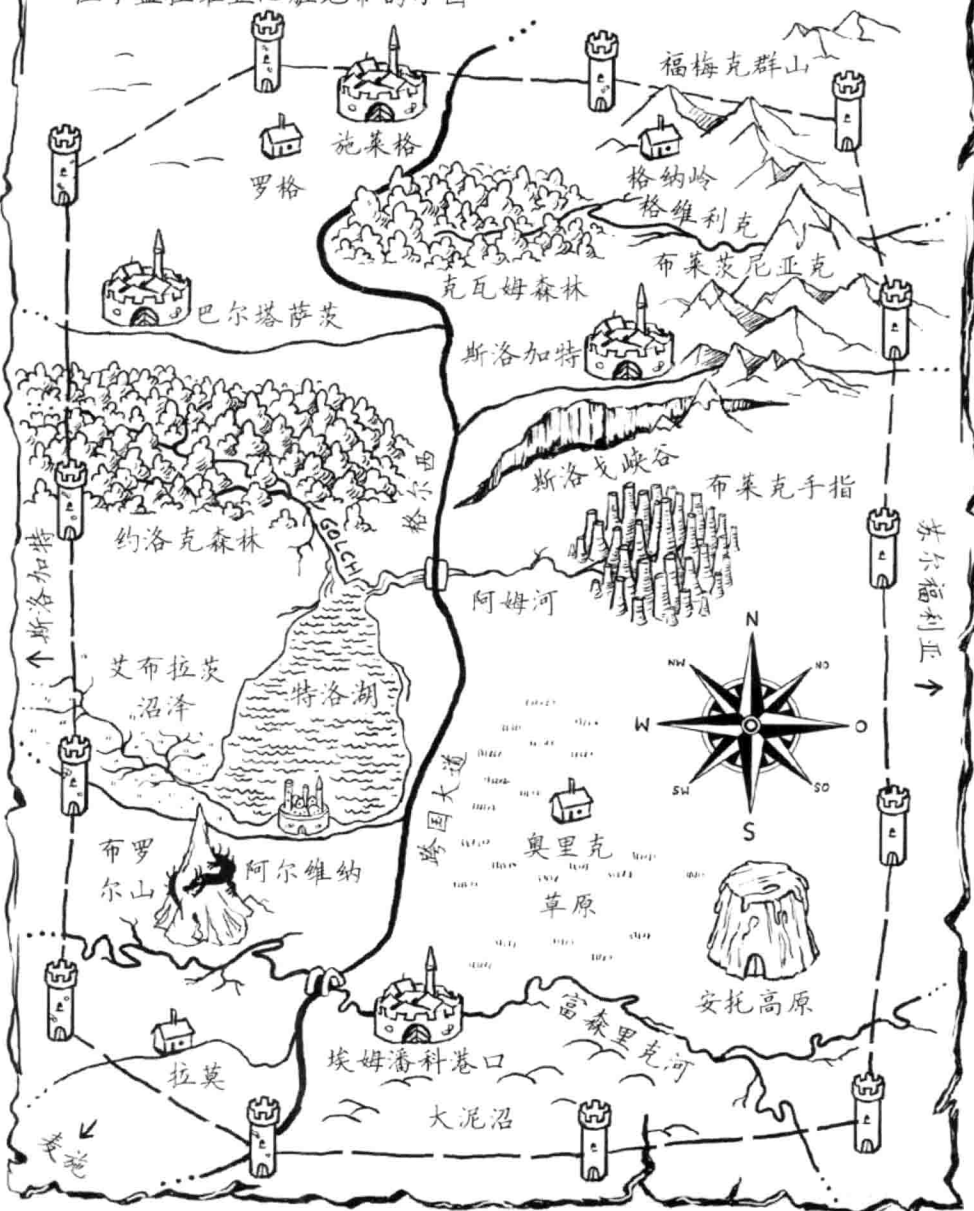
☐ 先知

孔多拉

位于孟拉维正心脏地带的小国

地图

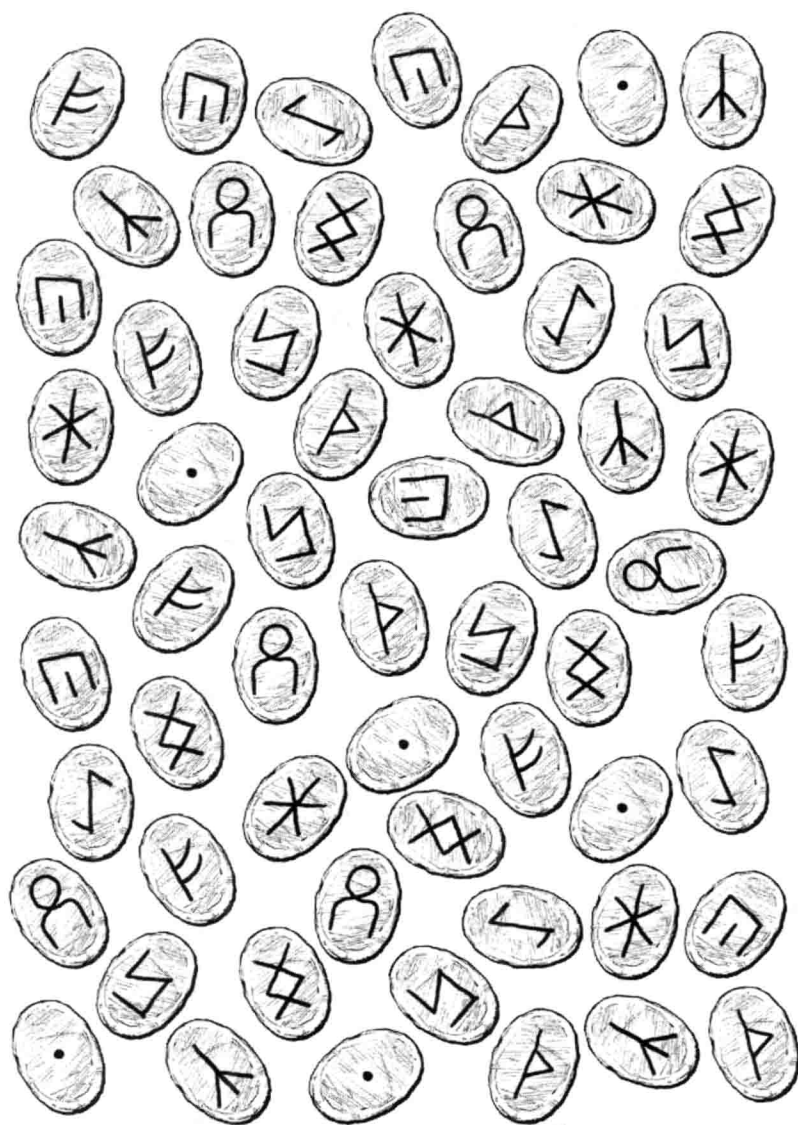
贵卡里恩



战斗表

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

如尼文字





开始冒险

你的头疼得都快炸开了！你感觉脑袋里好像有一面巨大的铜锣，哐啷哐啷地震天响。难以忍受的疼痛感不断袭来，就像海浪拍击礁石一样，一下一下地敲打着你的头骨。你呻吟着抬起头，吃力地睁开眼睛，可四下里漆黑一团，伸手不见五指！虽然什么都看不见，但你闻得到一股弥漫在空气中的刺鼻的味道。难道是硫黄？你伸手按了按地面，掌心里传来了一阵不同寻常的温热感。此外，你感到地面的确是在轻微地颤动，尽管这种颤动的幅度很小，几乎难以察觉。

你这是在哪儿？

发生了什么事？

你怎么一下子什么都想不起来了？

你小心翼翼地试探着站起来。顿时，一阵天昏地暗的眩晕感向你袭来，你脑袋发麻，身子不自觉地左摇右晃。你跌跌撞撞地走了好几步，终于勉强站住，没再摔倒。



你用双手使劲按了按疼痛难忍的脑袋，却摸到一个鸽蛋大小的鼓包。有人用钝器敲过你的脑袋！这八成就是你眼下什么都记不起来的原因了。不过，是谁打了你呢？又是为了什么呢？

稍微定了定神后，你又有新发现，你的老朋友，也就是跟着你走南闯北、出生入死的背包，正牢牢地贴在你的背上，也就是说，就在不久前，你可能还在长途旅行呢。可背包里什么也没有。将你打倒的那个人，肯定顺便把你抢了个精光，连个小铜子儿都没给你剩下。

你眯起眼睛，努力回想，试图记起点儿什么。可你想破了脑袋，就想起一点儿模模糊糊、似是而非的事情：你和你的胖子表兄骑着骡子，要去……呃，去哪儿来着？反正你们肯定是从老家罗格村出发的，要一起去往某个地方。你隐约记得同行的还有别人，可怎么也想不起是谁了。

“波尔可？”你转过头，轻声叫着你的表兄。四下里仍然漆黑一片，但你的眼睛已经逐渐适应了这里，勉强能看清几步开外的地方有个稍亮一点儿的轮廓，好像是一扇大门。从门缝透过来的一线微光时亮时暗地跳跃着，门那边像是点了几根火把。“波尔可？”你稍稍提高了嗓门儿，又叫了一声，还试探着往前走了几步，“你在这里吗？”