

»Seite für Seite spielen Sie die Hauptrolle in Ihrem persönlichen Roman«

Exposee und Leseprobe „Sehnsucht nach Caberia“ von Dave Branford

Exposee	1
Schauplatz.....	1
Epoche.....	1
Personen.....	2
Fragebogen zur Personalisierung	3
Leseprobe	4
Nennungshäufigkeit.....	5

Exposee

Anmerkung: In Ihrer PersonalNOVEL werden alle *kursiv* gesetzten Angaben durch Ihre eigenen Personalisierungen ersetzt.

Träume veranlassen den Helden der Geschichte, die Insel des Nordens zu verlassen und sich auf die Suche nach jenem geheimnisvollen Land namens Caberia zu machen, in dem sich alle Wünsche erfüllen. Auf seiner gefährvollen Reise schließen sich ihm nach und nach immer mehr Gefährten an. Der Weg nach Caberia ist voller Abenteuer und Gefahren. Schlachten werden geschlagen, der Berg der Götter muss bestiegen werden und das Schicksal der Gemeinschaft steht zum Teil auf Messers Schneide. Und stets quält den Helden die Frage, ob er das Land jemals finden wird, das auf keiner Karte verzeichnet ist und ihn doch so magisch anzieht...

ca. 204 Seiten

Schauplatz

Eine Parallelwelt

Epoche

Zukunft

Personen

(Kursiv: wird durch Ihre Angaben ersetzt)

Edro, der Held dieser Geschichte, macht sich auf die Suche nach Caberia und bleibt hierbei nicht allein.

Kiria, *Edros* Geliebte, eine hübsche, langhaarige Frau aus Bedin, gesellt sich erst recht spät zu den Gefährten.

Lakyr, der Mann aus Thorkyr, *Edros* erster Begleiter und im Besitz einer geheimnisvollen zweiköpfigen Katze.

Mergun von der Wolfsinsel; ein blauäugiger, ganz in Pelz gekleideter Mann, der sich zu *Edro* und *Lakyr* dazugesellt.

Gialbeth, der Zauberzweig, gehört auch zu den Gefährten und hat die erfreuliche Fähigkeit, Essen herbeizaubern zu können; er wird ermordet.

Krasi, der Geisterbeschwörer, einer der berühmtesten Zauberer von Daresh; er stirbt.

Sorin, der Mann mit der Axt, rettet *Grimmon*, dem Dieb, das Leben, findet aber dabei im Kampf mit einem titanenhaften Insekt selbst den Tod.

Grimmon, der Unsichtbare, vermutlich der beste Dieb von Bedin und Sohn des berühmten Zauberers Griljusun Seonjim; er hat die Gabe, sich unsichtbar machen zu können.

Phakl, der Schlaue, gesellt sich gemeinsam mit *Garot*, dem Starken, zu den Gefährten; beide sterben.

Dasquiol, ein Prophet oder Magier mit langen weißen Haaren.

Nielk, der oberste Priester des Retned, dem mächtigen Gott des Rattentempels.

Randir, der Wanderer, ein groß gewachsener Elf mit purpurnen Augen; er stirbt bei einer Schlacht.

Enadir, ebenfalls ein Elf.

Jakad, Kapitän der Lara Karwing, eines Schiffes, auf dem *Edro* nach Balan mitfährt.

Charaktere, die nicht personalisiert werden:

Die zweiköpfige Katze, *Lakyr*s ständige Begleiterin; niemand kennt ihr wahres Wesen, niemand ihren Namen. Sie rettet die Gefährten aus manch bedrohlicher Situation, indem sie den Feinden die Kehle durchbeißt und ist wohl das einzige Lebewesen, das von *Lakyr* aufrichtig geliebt wird.

Druas, ein reicher Bücher- und Landkartensammler.

Saron, sichtlich ein Mann von der Insel Thyrn, da er eine grüne Hautfarbe besitzt.

Retned, der schreckliche Rattengott, wohnt in einem kleinen Kästchen auf einem Knochenthron in einem riesigen Palast; nur er kennt das Versteck, in dem sich die Maschine befindet, durch deren Anwendung man wieder in die Menschenwelt gelangen kann.

König Grusin II, der bleiche Herrscher von Ghormall.

Gonly vom großen Fluss, er stirbt.

Drolsthor, dessen Frau von der zweiköpfigen Katze getötet wurde.
 Trucad von Dralk, einsamer Besitzer einer verfallenen Burg.
 Flar, der Häuptling vom Stamm der Dagaroy.
 Zebulas, ein Mann aus Yumara, der den Suchenden ein Pony überlässt.
 Alasmur, ein Stallknecht aus Yumara.
 Imoc der Uralte, ein Baumgeist; er warnt die Suchenden vor dem Weitergehen.
 Lathala, eine Dryade, ein Baumwesen im Zauberwald; auch sie sehnt sich nach Caberia.
 Trenin, ein Zwerg aus dem Zauberwald.
 Gardir, der Elfenkönig von Elfgart.
 Enajad, ein Elf aus Elfgart.
 Ychkr, ein böser Vertreter der alten Götter; er hat vier Augen und drei Arme und lebt im Wald der sterbenden Götter. Bei einer wüsten Schlacht in seinem Caberia wird Ychkr von *Edro* getötet, indem dieser ein magisches Horn bläst.
 Naviel, Kapitän der Flusssdunke IRANEWING; er wird im Dschungel von einer Fleisch fressenden Pflanze getötet, nachdem fliegende Affen sein Schiff geplündert haben.

Fragebogen zur Personalisierung

Hauptrollen

Der Vorname des Helden ist	Edro
Seine Haarfarbe ist	braun
Seine Augenfarbe ist	grün

Nebenrollen

Der Vorname seiner Geliebten ist	Kiria
Der Name des Katzenmannes ist	Lakyr
Der Begleiter von der Wolfsinsel heißt	Mergun
Der Zauberzweig heißt	Gialbeth
Der Geisterbeschwörer heißt	Krasi
Der Axtmann heißt	Sorin
Der unsichtbare Dieb heißt	Grimmon
Der schlaue Gefährte heißt	Phakl
Der Prophet heißt	Dasiquol
Der oberste Priester heißt	Nielk
Der wandernde Elf heißt	Randir
Der zweite Elf heißt	Enadir
Der Kapitän heißt	Jakad
Die Haarfarbe der Geliebten	blond
Die Augenfarbe der Geliebten	blau

Kulissen

Seine Heimatstadt heißt	Dakor
-------------------------	-------

Leseprobe

(Kursiv: wird durch Ihre Angaben ersetzt)

„Seht dort! Das Licht!“, rief er und die anderen schauten in die Richtung, in die er deutete. Welches Licht vermochte es, diesen dichten Nebel zu durchdringen? Retned!, durchfuhr es *Edro*. Es mochte gut sein, dass der schreckliche blaue Rattengott sie jetzt aufsuchte. Kalte Schauer erfassten *Edro*.

„Was mag das für ein Licht sein?“, fragte *Phakl*, der Schlaue.

„Ich glaube, es ist kein natürliches Licht. Bei meinen Beschwörungen sah ich nicht selten etwas Ähnliches“, erklärte *Krasi*, der Geisterbeschwörer.

„Retned. Vielleicht ist es Retned!“, befürchtete *Edro*.

„Es wäre denkbar“, meinte *Mergun* nüchtern. Alle starrten auf das kleine Licht, das dort irgendwo im Nebel war.

Edro überlegte kurz. Dann rief er: „Gehen wir hin zu diesem Licht!“

Phakl und *Mergun* wechselten einen entsetzten Blick.

„Es könnte wirklich Retned sein!“, warnte *Krasi* angstvoll, wobei seine Hand an den Griff seines Schwertes fuhr.

Eine Weile noch beobachtete *Edro* das ferne Licht und bemerkte, dass es seinen Standort nicht änderte. Warum haben wir es vorher nicht bemerkt, wenn es doch seinen Standort nicht ändern kann oder will?, fragte er sich.

„Ich habe nichts dagegen“, meinte *Phakl* schließlich. „Aber ich würde doch vorschlagen, dass Ihr“, er nickte *Edro* und *Mergun* zu, „Euch vorher bewaffnet!“

„Woher sollten wir hier in dieser Öde Waffen bekommen?“, fragte *Edro* verblüfft. *Phakl*, der Schlaue, tickte mit einem überlegenen Grinsen mit dem Finger an den rubinverzierten Griff seines Schwertes.

„Ihr müsst nur ein wenig suchen, so findet Ihr alles, was Ihr als Bewaffnung für nötig und richtig haltet!“

Edro sah den Schlaunen ungläubig an.

„Ihr glaubt mir nicht? So seht euch etwas im Nebel um. Überall liegen dort Waffen, Gerät und Kleider herum.“

Edro und *Mergun* folgten *Phakls* Rat. Schon nach kurzem Suchen hatten sie sich eine ausreichende Bewaffnung zugelegt. Bei ihrer Suche hatten sie allerdings darauf geachtet, das seltsame, die blauen Nebelschwaden durchdringende Licht nicht aus den Augen zu verlieren. Aber es schien *Edro* bald so, als könne man dieses Licht gar nicht aus den Augen verlieren, als würde es einem überall hin folgen!

Nun endlich machten sie sich auf und wanderten in die Richtung, aus der diese Lichterscheinung kam. Überall lag Gerät herum und es war ihnen, als befänden sie sich nicht in Retned's Welt, sondern auf einem riesigen, schier endlosen Schlachtfeld. Nur die Leichen fehlten.

Je näher sie dem Licht kamen, desto heller wurde es. *Phakls* Hand war die ganze Zeit über am Schwertgriff. Er war jederzeit bereit, einem eventuellen Gegner zuzukommen. Aber nirgends zeigte sich ein solcher Gegner, alles schien friedlich und öd und kalt. Und dann war da dieses Licht, von dem keiner der vier Wanderer so recht wusste, worum es sich dabei handelte. Vielleicht war es wirklich eine Inkarnation Retned's! Vielleicht aber auch etwas anderes. Auf jeden Fall war dieses Licht zurzeit der einzige Wegweiser, den die vier besaßen. Immer näher rückte die Quelle dieses Lichts, da tauchten Schatten im Nebel auf. Umrisse von Menschen. *Edro* konnte drei erkennen. Nun wurden auch Schritte hörbar. Mit einer blitzschnellen Bewegung riss *Phakl* sein Schwert heraus, aber *Mergun* packte ihn beim Arm.

Nennungshäufigkeit

Hier haben wir für Sie alle Möglichkeiten der Personalisierung dieses Buches zusammengefasst. Dazu haben wir auch aufgelistet, wie häufig die entsprechenden Angaben im Buch vorkommen. Sie brauchen nicht alle diese Möglichkeiten zu nutzen - für jede Angabe können Sie auch einfach den Vorgabewert verwenden.

Hauptrollen

Der Vorname des Helden ist ...	702 x
Seine Haarfarbe ist ...	1 x
Seine Augenfarbe ist ...	5 x

Nebenrollen

Der Vorname seiner Geliebten ist ...	115 x
Der Name des Katzenmannes ist ...	285 x
Der Begleiter von der Wolfsinsel heißt ...	217 x
Der Zauberzweig heißt ...	62 x
Der Geisterbeschwörer heißt ...	31 x
Der Axtmann heißt ...	23 x
Der unsichtbare Dieb heißt ...	98 x
Der schlaue Gefährte heißt ...	31 x
Der Prophet heißt ...	23 x
Der oberste Priester heißt ...	11 x
Der wandernde Elf heißt ...	43 x
Der zweite Elf heißt ...	7 x
Der Kapitän heißt ...	1 x
Die Haarfarbe der Geliebten ...	5 x
Die Augenfarbe der Geliebten ...	4 x

Kulisse

Seine Heimatstadt heißt ...	73 x
-----------------------------	------