

**Learning German Through Storytelling: Targarax - An Interactive
Adventure For German Learners**

© 2015, LearnOutLive

Story, concept and layout by André Klein

Illustrations by Sanja Klein, except except cover figure from *Costumes
Historiques* via OldBookArt.com (Public Domain)

ISBN-13: 978-1515089926

ISBN-10: 1515089924

learnoutlive.com

Table of Contents

Introduction.....	3
How To Read This Book.....	4
Comments on Language.....	6
Erster Teil: Die Schattenwelt.....	7
Zweiter Teil: Der Berg des Schreckens.....	80
Dritter Teil: Die Entscheidung.....	194
Vierter Teil: Die Heimkehr.....	254
About this Book.....	268
About the Author.....	269
Acknowledgements.....	270
Get Free News & Updates.....	271
Maps & More.....	272
You Might Also Like	276

Introduction

This is the sequel to Shanima, and the conclusion of the Aschkalon trilogy, the interactive fantasy adventure for German learners.

The evil prince Katano has withdrawn to the secret realm of shadows, from where he plans to unleash an army of unspeakable terror onto the world. Only you can confront him. But will you withstand the seduction of dark forces yourself?

This interactive adventure ebook for German learners puts the reader at the heart of the action. Boost your grammar by engaging in sword fights, improve your conversation skills by interacting with interesting people and enhance your vocabulary while exploring forests and dungeons.

Why brood over grammar sheets and lifeless workbooks when you can be entertained and learn German along the way?

How To Read This Book

PLEASE READ: This book is not a linear story. Each reader will experience a slightly different story based on their choices. Here's how it works:

I. Flip & Choose

Keep turning the pages forward like in any other book until you reach the following symbol:



This separation mark means that you have reached the end of a scene and need to make a choice by turning to the page number shown in the brackets. If you have reached the end of a scene but can't see the choices, turn the page backwards.

II. Sword Fights

When you see the crossed swords icon , you are in a battle situation. You fight by answering a language related question. If you answer correctly, you move on to the next scene. If you answer wrongly, you die.

III. Reincarnation & Repetition

If you die, as indicated by the skull icon , you can either start all over again (“von vorne beginnen”) or jump back to the previous scene so long as you remember your last page. Note: Repetition is the best way to retain new words and expressions.

IV. Don't Get Lost In The Wilderness

In certain parts of this book you'll have to navigate through mazes by selecting your path based on the four cardinal directions N, O, S, W (in German, we say “Ost” instead of “East”).

To avoid going in circles, you can either sketch out your own map as you read or consult the maps attached to the end of this book. Available maps are marked in the text with a push pin icon .

You can also download these maps and print them out by typing the following URL in your web-browser: **learnoutlive.com/shanima-maps**

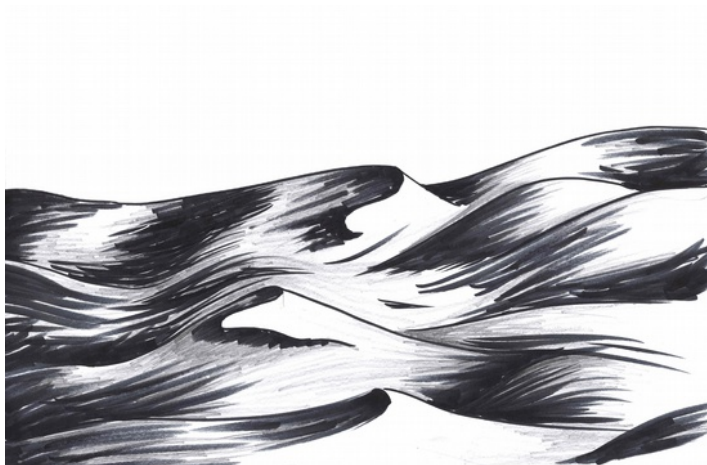
Comments on Language

The language people speak in this fantasy kingdom is optimized to be both authentic and easily understandable for modern learners. Archaic words and expressions are marked [*arch*] in the dictionary. Names of fantasy locations, gods and people are italicized.

In dealing with difficult or unknown words there are two options. Either you can use the mini-vocabulary appended to each scene or consult a good electronic dictionary (such as *dict.cc*) on your smartphone or desktop computer.

Erster Teil: Die Schattenwelt

ANDRÉ KLEIN



Du stehst in einer Wüste aus schwarzem Sand. Der Himmel ist purpurfarben und wolkenlos. Es ist schrecklich heiß, aber du siehst keine Sonne. Der Sand brennt unter deinen Füßen. Weit entfernt am Horizont erkennst du die Umrisse eines Gebirges.

in Richtung des Gebirges gehen (11)

die Umgebung untersuchen (13)

in die Wüste rufen (10)

Wüste: desert, **purpurfarben:** purple [colored], **wolkenlos:** cloudless, **brennen:** to burn, **weit entfernt:** far away, **erkennen:** to perceive, **Umrisse:** outlines, **Gebirge:** mountain range, **Umgebung:** surrounding, **rufen:** to call



ANDRÉ KLEIN

Du legst die Hände an den Mund und rufst: „Hallo? Kann mich jemand hören?“

Die Stille der Wüste scheint deine Worte zu verspotten. Nach einer Weile hörst du ein tiefes Grollen aus der Richtung des Horizonts. Ein Gewitter? Du wartest. Nichts passiert.

in Richtung des Gebirges gehen (11)

die Umgebung untersuchen (13)

die Hände an den Mund legen: to cup one's hands around one's mouth, **verspotten:** to ridicule, **Grollen:** rumble, **Gewitter:** thunderstorm, **passieren:** to happen



Du setzt einen Fuß vor den anderen. Deine Kehle ist trocken. Der schwarze Sand brennt unter deinen Sohlen. Du gehst, bis deine Füße schmerzen und dein Kopf brummt. Nach einer Weile bleibst du stehen. Der Horizont scheint noch immer so weit entfernt wie zuvor.

zurückgehen (8)

weitergehen (12)

Kehle: throat, **Sohlen:** soles, **dein Kopf brummt:** your head is thumping, **stehenbleiben:** to stand still, **wie zuvor:** as before



ANDRÉ KLEIN

Du gehst weiter und weiter, bis du nicht mehr gehen kannst. Dann bleibst du stehen. Deine Knie knicken ein und du fällst in den schwarzen Sand.

von vorne beginnen (8)

Knie: knee, **einknicken:** to buckle



Der schwarze Sand erstreckt sich bis zum Horizont. Du siehst keine Pflanzen, keine Tiere, nicht einmal Steine. An einigen Stellen bildet der Sand kleine Hügel. Du läufst um einen Hügel herum. Da bemerkst du ein Glitzern. Du bückst dich und fegst den Sand beiseite. Eine silberne Münze kommt zum Vorschein.

die Münze aufnehmen (14)

etwas anderes versuchen (8)

sich erstrecken: to extend, **nicht einmal:** not even, **an einigen Stellen:** in spots, **bilden:** to form, **Hügel:** hills, **bemerken:** to notice, **Glitzern:** twinkle, **sich bücken:** to stoop, **fegen:** brush, **beiseite:** aside, **Münze:** coin, **zum Vorschein kommen:** to come to light



ANDRÉ KLEIN

Du nimmst die Münze auf. Vorsichtig drehst du das Metall in deinen Fingern. Die Oberfläche ist staubig. Du spürst die Anwesenheit einer Intelligenz.

Die Münze einstecken (15)

Die Münze in den Sand werfen (16)

Die Münze abstauben (17)

etw. aufnehmen: to pick sth. up, **vorsichtig:** carefully, **drehen:** to turn, **Oberfläche:** surface, **staubig:** dusty, **spüren:** to feel, **Anwesenheit:** presence, **etw. einstecken:** to pocket sth., **werfen:** to throw, **abstauben:** to dust off

