

Unverkäufliche Leseprobe

Jens Schumacher  
**Die Welt der 1000 Abenteuer –  
Du entscheidest!**  
**Das Vermächtnis des Zauberers**



304 Seiten  
ISBN: 978-3-505-12533-1

Mehr Informationen zu diesem Titel:  
[www.schneiderbuch.de](http://www.schneiderbuch.de)

## Willkommen, Abenteurer!

Du bist auf dem besten Wege, die fantastische Welt Monravia zu betreten, eine Welt verwunschener Wälder, nebelverhangener Gebirge, reißender Flüsse und labyrinthischer, uralter Städte. Es ist eine wilde, abenteuerliche Welt, die außer von Menschen von allerlei fremdartigen Lebewesen bevölkert wird – friedliebenden und solchen, denen man lieber nicht nach Einbruch der Dunkelheit begegnen möchte.

Du schlüpfst in die Rolle eines jungen Schmiedehilfen und wirst, bevor du dich versiehst, in dein erstes gefährliches Abenteuer verstrickt: Ob du willst oder nicht – von *deinen* Entscheidungen hängen das Schicksal deiner Heimat und das Leben vieler tausend Menschen ab!

Kannst du die wichtige Mission erfüllen und wohlbehalten zurückkehren?



## Wie man dieses Buch liest

»Das Vermächtnis des Zauberers« ist kein Buch im normalen Sinne – es ist ein Spiel-Buch! Das bedeutet, es wird nicht einfach von vorn nach hinten durchgelesen und danach zurück ins Regal gestellt.

In diesem Buch bestimmt niemand anders als *du*, wie die Geschichte abläuft! Von dir hängt es ab, welche Wege du einschlägst, gegen welche Gegner du kämpfst und welche Geheimnisse du aufdeckst, wenn du gemeinsam mit deinem Vetter Bolko durch die unerforschte Wildnis ziehst.

Für das optimale Spiel- und Lesevergnügen musst du ein paar einfache Regeln beachten. Die wichtigste: *Lies die Abschnitte dieses Buches nicht in der Reihenfolge ihrer Nummerierung!* Arbeite dich stattdessen Abschnitt für Abschnitt durch die Geschichte, wobei du die Anweisungen am Ende jeder Textpassage befolgst. Du wirst merken, dass sich so unzählige verschiedene Möglichkeiten ergeben, dieses Buch zu lesen.

Bei aller Vielfalt gibt es jedoch nur eine Route, auf der du dieses Abenteuer zu einem erfolgreichen Ende führen kannst. Sei nicht enttäuscht, wenn du sie nicht gleich beim ersten Mal findest. Beginne in

diesem Fall einfach von vorn und unternimm einen neuen Versuch.



## Besitztümer, Hinweise & das Schicksal

Zu Beginn deines Abenteuers besitzt du nur eine bescheidene Ausrüstung: einen Rucksack, in dem du gefundene Gegenstände unterbringen kannst, vier Portionen getrockneten Zwieback als Marschverpflegung, einen Dolch sowie einen knorrigen Wanderstab, den du dir aus einem Ast geschnitzt hast. Außerdem verfügst du über eine Karte von Konduulla, deinem Heimatland im Herzen Monravia (vorne im Buch), die dir in manchen Situationen bei der Orientierung hilfreich sein wird.

Im Verlauf deiner Reise wirst du weitere Gegenstände finden, die du an dich nehmen kannst. Wenn du das tust, trage das entsprechende Objekt unter *Besitztümer* auf deinem **Abenteuerblatt** (vorne und hinten im Buch) ein.

Manchmal bist du auf der Suche nach der Lösung eines Rätsels auf Informationen angewiesen, die an

einem anderen Ort versteckt sind. Stößt du auf einen Tipp, der dir nützlich erscheint, schreibe ihn unter *Wichtige Hinweise* auf dein **Abenteuerblatt**, damit du nichts vergisst und die Information, wenn sie benötigt wird, zur Hand hast.

*Beachte: Bei jedem Neustart beginnst du wieder ganz ohne Besitz und Hinweise! Am besten, du nimmst deine Eintragungen mit Bleistift vor, dann kannst du sie vor einem neuen Anlauf problemlos entfernen. Wenn du nicht in dein Buch hineinschreiben willst, fotokopiere das **Abenteuerblatt** oder zeichne es ab.*

So klug und vorausschauend du auch handelst, es wird dennoch bisweilen vorkommen, dass der Ausgang einer Situation allein von deinem Glück abhängt – oder davon, wie gewogen dir die absonderlichen Götter Monravia sind. In diesem Fall wirst du aufgefordert, das **Schicksal** zu befragen: Schlage den hinteren Buchdeckel auf und tippe mit geschlossenen Augen auf den dort abgebildeten, wild gemischten Haufen von Runensteinen. Das Ergebnis bestimmt, wo es vom aktuellen Abschnitt aus weitergeht.



## Dein Talent

Auch wenn du nicht mehr als ein einfacher Schmiedegehilfe bist – *eine* Besonderheit hast du dennoch: Kurz nach deiner Geburt stellten deine Eltern fest, dass du über eine seltene Gabe verfügst, eine Fähigkeit, die außer dir nur wenige Menschen in Monravia besitzen. Bevor du dein Abenteuer antrittst, wähle eine besondere Fähigkeit aus der folgenden Liste und kreuze sie auf deinem **Abenteuerblatt** unter der Rubrik *Talent* an. Diese Gabe wird dich für die Dauer des ganzen Abenteuers begleiten und kann dir an bestimmten Stellen von Nutzen sein.

TALENT	BESCHREIBUNG
<i>Klettern</i>	Du kannst Bäume, Mauern und andere Hindernisse ohne Hilfsmittel ersteigen oder überwinden wie ein Affe.
<i>Tiersprache</i>	Du verstehst die Sprache nahezu aller Lebewesen Monravias und kannst sie auch selbst sprechen.
<i>Schriftenkunde</i>	Du kannst jedes fremde Schriftzeichen lesen und verstehen, dem du begegnest.

---

<i>Verbergen</i>	Du bist in der Lage, dich so zu verstecken, dass du mit deiner Umgebung verschmilzt und so gut wie unsichtbar wirst.
<i>Vorahnung</i>	Du kannst einschneidende Ereignisse, zum Beispiel Gefahren auf deinem Weg, wie ein Hellseher vorausahnen.

---

## **Das Abenteuer beginnt**

Solange du denken kannst, lebst du in dem kleinen Dörfchen Roog im Nordwesten Konduulas. Konduula ist ein winziges Königreich im Herzen Monravia, Roog ein ödes kleines Kaff, in dem nie etwas Spannendes passiert. Seine Bewohner gehen tagaus, tagein ihren eigenbrötlerischen, überwiegend sterbenslangweiligen Tätigkeiten nach. Für dich ist das besonders unangenehm, denn schon seit deiner frühen Kindheit verspürst du einen unerklärlichen Drang nach Aufregung und Abenteuer. Du glaubst, dass dies möglicherweise mit deiner Abstammung zusammenhängt: Der berühmte Abenteurer Zargo Dolchträger, der das Land einst von Mardulok, dem berüchtigten Oger-Fürsten befreite, war dein Urururgroßvater. Verirrt sich einmal – was selten vor-

kommt – ein Reisender in diese Gegend, der von fernen Regionen und großen Heldentaten zu berichten weiß, hängst du wie gebannt an seinen Lippen und wünschst dich weit fort, an die Schauplätze solcher heroischen Taten.

Leider sind deine Chancen, selbst einmal große Abenteuer zu erleben, eher gering. Tagein, tagaus versiehst du langweilige Hilfsarbeiten in der Hufschmiede deines Onkels Modrik, Seite an Seite mit deinem dicken, jähzornigen Vetter Bolko.

Eines Vormittags jedoch durchbricht etwas Unvorhergesehenes den eintönigen Alltag: Eine wunderschöne Frau in weiten, wallenden Gewändern erscheint im Ort und eilt würdevoll, aber zielstrebig von Haus zu Haus. Rasch spricht sich herum, um wen es sich handelt: Es ist Marlara, die Vorsitzende des mächtigen Rats der Magier! Sie ist eigens aus Balthasaz, der Hauptstadt Konduulas, hierher gekommen – bloß warum? Als sie gegen Mittag auch an die Tür deines Onkels Modrik klopft, kannst du von einem Nebenzimmer der Schmiede das Gespräch der beiden belauschen und erfährst den Grund.

Marlara bringt erschreckende Neuigkeiten mit: In Sulphuria, einem unwirtlichen Reich östlich von Konduula, zieht der böse Erzmagier Gorlash gewaltige



Armeen von Goblins, schwarzen Druiden und noch weitaus schlimmeren Kreaturen zusammen. Mit ihnen will er die Länder Monravias eines nach dem anderen angreifen und unterwerfen – angefangen bei Konduula, das im Südosten direkt an das Land des Bösen angrenzt!

Normalerweise, so fährt die Zauberin fort, würden die Grenzen Konduulas von den 13 Siegeln geschützt, mächtigen Türmen entlang der Reichsgrenzen, zwischen denen sich magische Barrieren spannen. Seit über tausend Jahren verhindern sie erfolgreich das Eindringen böser Mächte ins Landesinnere.

In letzter Zeit jedoch, so berichtet Marlara, verlieren die Siegel immer mehr an Kraft. Bald schon werden sie durchlässig sein für Übergriffe dunkler Wesen – und damit für die Horden Gorlashs! Nur mit einem ganz bestimmten Gegenstand von großer Zauberkraft können Marlara und ihre Ratskollegen die Siegel neu mit magischer Energie füllen: dem uralten Zauberstab von König Zardru I., dem legendären Magier und Staatsgründer Konduulas.

Unglücklicherweise wurde Zardrus Stab einst in einer unvorstellbaren Schlacht in drei Teile zer schlagen, die sich seither an unbekanntenen Orten irgendwo in Konduula befinden. Der Rat der Zauberer benötigt nun dringend einen tapferen Abenteurer, der

sich auf die Suche nach den Bruchstücken macht und sie wieder vereint. Vor ihrer Abreise von Balthasaz hat Marlara das Auge des Dynolausius zurate gezogen, ihre allsehende Kristallkugel. Die Kugel verkündete, dass nur eine einzige Person in Konduula diese schwierige Mission erfolgreich bewältigen könne: eine jugendliche Person von großer Schläue und Tapferkeit, die sich gegenwärtig als Schmiedegehilfe in einem kleinen Dorf im Nordwesten des Landes betätigt. Ein Nachfahre des Helden Zargo Dolchträger!

Dir wird im Nebenzimmer abwechselnd heiß und kalt – bei der gesuchten Person kann es sich nur um *dich* handeln! Bevor du jedoch die Tür zur Schmiede aufstoßen und dich der Zauberin vorstellen kannst, ertönt drinnen ein ohrenbetäubendes Poltern, gefolgt von einem dumpfen Schmerzensschrei. Dir ist sofort klar, dass soeben dein Vetter Bolko auf seine unnachahmliche Art die Werkstatt betreten hat. Bolko ist ungefähr so alt wie du, plump, gefräßig und kann grundsätzlich alles besser als andere – was du Tag für Tag zu spüren bekommst.

»Sorgt Euch nicht, Zauberin«, erhebt Bolko im Brustton der Überzeugung seine quäkende Stimme. »Bei dem gesuchten tapferen und klugen Helden aus dem Geschlecht Zargo Dolchträgers kann es sich fraglos nur um einen handeln – und der steht vor Euch!

Gestatten: Bolko der Große! Sagt mir, was ich tun soll, und es wird getan.«

Dir stockt der Atem. Zwar entspricht es der Wahrheit, dass auch Bolko mit dem berühmten Helden verwandt ist, allerdings viel weitläufiger als du. Bei der Vorstellung, ausgerechnet deinem faulen, sich ständig selbst überschätzenden Vetter könnte die Verantwortung für das Schicksal Konduulas übertragen werden, bricht dir der kalte Schweiß aus! Rasch reißt du die Verbindungstür auf.

Als du eintrittst, legt Marlara deinem Vetter gerade die Hände auf die Schultern. »Ich bin froh, dass ich dich gefunden habe, Bolko der Große«, erklärt sie. »Die Macht der 13 Siegel schwindet rasch, und die Kräfte Gorlashs wachsen täglich! Doch jetzt wird alles gut: Die Kristallkugel versprach, dass der gesuchte jugendliche Held alle drei Teile vom Stab Zardrus zurückbringen werde ...«

»Jo. Dann mach ich das mal«, erwidert Bolko und grinst einfältig.

Du hütelst, um dich bemerkbar zu machen. Wie sollst du die Zauberin bloß auf ihren Irrtum aufmerksam machen, ohne respektlos oder unhöflich zu wirken? Marlara dreht sich um und mustert dich freundlich. »Wen haben wir denn da?«, will sie wissen.

»Das? Ach, bloß die olle Verwandtschaft«, erklärt

Bolko rasch und macht eine abwinkende Geste. »Hilft meinem Vater und mir in der Schmiede.«

»Ich ... also, Zargo ... mein Urururgroßvater ... die Kristallkugel ...« In deiner Aufregung bringst du nicht mehr als sinnloses Gestammel zustande.

Marlara sieht dich von oben bis unten an, dann nickt sie. »Ich habe den Eindruck, als würdest du Bolko den Großen gerne auf seiner Mission begleiten?«

»Oooch, muss das sein?« Bolko ist von der Vorstellung alles andere als begeistert. An seinem glasigen Blick erkennst du, dass er sich im Geist bereits als strahlenden Retter Konduulas gesehen hat, der Dankesbezeugungen und Geschenke vom Rat der Zauberer entgegennimmt.

Doch Marlara hat ihre Entscheidung getroffen: Du sollst deinen unerträglichen Vetter auf seiner Mission begleiten! Während sie sich zu deinen Eltern begibt, um ihnen zu erklären, dass du Roog für eine Weile verlassen wirst, bleibst du fassungslos in der Schmiede zurück. Schließlich fügst du dich zähneknirschend in dein Schicksal – ein Abenteuer an der Seite deines Veters ist immer noch besser als gar keins. Und irgendjemand muss schließlich darauf achten, dass der trottelige Kerl nicht gleich an der nächsten Wegkreuzung von einem Rudel Eichhörnchen ausgeraubt wird!

Kaum eine Stunde später findest du dich am Dorfausgang wieder – Seite an Seite mit Bolko. Auf dem Rücken trägst du einen Rucksack mit vier Rationen getrocknetem Zwieback darin, die du von deiner Mutter als Marschverpflegung mitbekommen hast. An deinem Gürtel hängt ein nagelneuer Dolch, den dir Onkel Modrik geschenkt hat, und in deiner Hand liegt dein treuer Wanderstab. Während du alte, robuste Kleidung gewählt hast, trägt Bolko sein bestes Sonntagswams, komplett mit einer albernem roten Fliege um den Hals. Du fragst dich, ob ihm eigentlich klar ist, welche Gefahren euch möglicherweise auf eurer Suche erwarten!



Das halbe Dorf ist zusammengekommen, um euch zu verabschieden. Begeisterte »Hoch lebe Bolko!«-Rufe ertönen, Hüte werden in die Luft geschleudert, Taschentücher geschwenkt. Niemand scheint daran zu zweifeln, dass ihr schon bald mit den Bruchstücken des so dringend benötigten Zauberstabs zurück sein werdet ... bis auf dich.

Bevor es losgeht, beschreibt Marlara euch, wie der

Zauberstab König Zardrus einst aussah, damit ihr die drei Bruchstücke erkennen könnt. Darüber hinaus gibt sie euch ein paar wichtige Ratschläge mit auf den Weg: »Leider ist kaum etwas darüber bekannt, wo sich die Teile des Stabs heute befinden. In Sloggart, einer Stadt wenige Tagesreisen von hier, lebt jedoch ein alter Gelehrter namens Mansinius. Angeblich weiß er, wo eines der Bruchstücke zu finden ist. Sucht ihn auf und befragt ihn! Hier habt ihr eine Karte, mit der ihr euch unterwegs zurechtfinden könnt.« Sie zückt ein aufgerolltes Pergament, das du an dich nimmst und in deinem Rucksack verstaust. »Begeht euch zur Großen Allee«, fährt Marlara fort, »der befestigten Handelsstraße, die unser Land von Nord nach Süd durchzieht. Folgt ihr, bis ihr zur Abzweigung nach Sloggart gelangt.«

»Kein Problem«, ruft Bolko beiläufig. Du kennst ihn gut genug, um zu wissen, dass er überhaupt nicht zugehört hat.

»Sobald euch eure Suche weiter in den Süden führt, sucht Alvona auf, die Stadt der Alven. Ihre Königin ist dem Rat der Zauberer in Freundschaft verbunden und hat uns versprochen, ebenfalls etwas über den Aufenthaltsort der Zauberstabteile herauszufinden. Vergesst nicht: Die Stücke könnten überall sein. Sucht, wohin ihr kommt, fragt jeden, dem ihr glaubt, vertrauen zu

können, nach dem Vermächtnis Zardrus. Und eilt euch!« Marlaras Gesicht verfinstert sich vor Sorge. »Der magische Schild Konduulas ist bereits löchrig. Uns bleibt nicht viel Zeit, bis er zusammenbricht und wir Gorlashs Horden schutzlos ausgeliefert sind!«

»Jo, jo. Wir machen das schon«, beschwichtigt Bolko und versucht, seinem pausbäckigen Gesicht eine entschlossene Miene zu verleihen. Dabei sieht er so albern aus, dass du trotz des Ernsts der Situation um ein Haar lachen musst.

Mit einem letzten Händedruck verabschiedet sich Marlara von euch. Dabei hast du plötzlich den Eindruck, als würde dir die Zauberin unauffällig zuzwinkern.

Was hat das zu bedeuten? Weiß Marlara möglicherweise, wen ihre Kristallkugel *tatsächlich* gemeint hat, als sie dem Rat der Zauberer von einem jugendlichen Helden berichtet hat?

Dir bleibt keine Zeit, sie danach zu fragen, denn dein Vetter stapft bereits mit großen Schritten davon, eine alberne, falsch gepfiffene Melodie auf den Lippen. Eure Mission hat begonnen! Lies weiter bei 1.

