



Unverkäufliche Leseprobe

Jens Schumacher

# Die Welt der 1000 Abenteuer Verrat an der Zauberschule



284 Seiten

ISBN: 978-3-505-12791-5

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

© 2011 SchneiderBuch  
verlegt durch EGMONT Verlagsgesellschaften mbH,  
Gertrudenstraße 30-36, 50667 Köln  
Alle Rechte vorbehalten  
Titelbild und Illustrationen: Wolf Schröder  
Lektorat: Burkhard Heiland  
Umschlaggestaltung: Hohl & Wolf, Hainburg  
Satz: Greiner & Reichel, Köln  
Druck/Bindung: Bercker Graphischer Betrieb, Kevelar  
ISBN 978-3-505-12791-5

11 12/8 7 6 5 4 3 2 1

Mehr Infos zum Autor unter:  
[www.jensschumacher.eu](http://www.jensschumacher.eu)

Jens Schumacher

DIE  
WELT  
DER **1000**  
ABENTEUER

# Verrat an der **Z**auberschule

Ein Fantasy-Abenteuer-Spielbuch  
mit DIR in der Hauptrolle

Mit Illustrationen von Wolf Schröder



## 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 auch 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's versiehst, in ein gefährliches Abenteuer verstrickt: Ob du willst oder nicht – von *deinen* Entscheidungen hängt das Leben des Königs von Konduula ab! Kannst du das Komplott aufdecken, das an der Zauberschule gegen ihn geschmiedet wird, bevor es zu spät ist?



## Wie man dieses Buch liest

»Verrat an der Zauberschule« ist kein Buch im normalen Sinne – es ist ein Fantasy-Abenteuer-Spielbuch! 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 die altehrwürdige Akademie von Nalbandian besuchst, um eine schreckliche Verschwörung aufzudecken.

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 gefahrlos 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, sowie eine Karte von Konduula, deinem Heimatland im Herzen Monravias (auf der vorderen Umschlaginnenseite).

Im Verlauf deiner Reise wirst du jedoch weitere Gegenstände finden, die du an dich nehmen kannst. Wenn das der Fall ist, trage das entsprechende Objekt unter *Besitztümer* auf deinem **Abenteuerblatt** (in der vorderen oder hinteren Umschlaginnenseite) 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, bei der Hand hast.

*(Beachte: Jedes Mal, wenn du neu startest, beginnst du dein Abenteuer wieder ganz ohne Besitztümer 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's sind. In diesem Fall wirst du aufgefordert, das **Schicksal** zu befragen: Schlage dann den hinteren Buchdeckel auf und tippe mit geschlossenen Augen auf den dort abgebildeten 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 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.

---

*Verbergen*

Du bist in der Lage, dich so zu verstecken, dass du mit deiner Umgebung verschmilzt und so gut wie unsichtbar wirst.

---

*Vorahnung*

Du kannst einschneidende Ereignisse, zum Beispiel Gefahren auf deinem Weg, wie ein Hellseher vorausahnen.



## Das Abenteuer beginnt

Eines Morgens, du fachst wie üblich gerade die Esse in der Schmiede deines Onkels Modrik an, kommt dein dicker Vetter Bolko mit hochrotem Kopf und wehenden Haaren hereingestolpert. »Sieh nur, was der Briefbote gebracht hat!«, ruft er und schwenkt ein gefaltetes Stück Pergament. »Eine Einladung nach Nalbandian – *für mich!*«

Ungläubig nimmst du ihm die Nachricht aus der Hand. Ein prachtvolles Siegel verrät, dass es sich beim Absender wahrhaftig um die legendäre Akademie von Nalbandian handelt, jene traditionsreiche Schule in Balthasaz, wo nahezu jeder berühmte Magier aus der Geschichte Konduulas seine Ausbildung zum Zauberer durchlaufen hat. Was mögen die Lehrmeister der Akademie ausgerechnet von deinem einfältigen Vetter wollen? Verwirrt beginnst du zu lesen.

Der Brief stammt vom Leiter der Schule höchstpersönlich, dem ehrwürdigen Magister Odens. Wie jedes Jahr, so Odens, stehe der Sommerbesuch des Königs Gesarl VIII. an. Anlässlich des großen Fests, das man stets zur Erbauung Gesarls veranstalte, habe das Kollegium der Akademie beschlossen, auch »Bolko den Großen, den furchtlosen, wagemutigen Helden und Retter Konduulas« für einige Tage nach Nalbandian

einzuladen. Im Rahmen der zweitägigen Feierlichkeiten soll Bolko dort die Ehrendoktorwürde der Akademie verliehen werden.

Den letzten Teil musst du mehrmals lesen, bevor du ihn glaubst. Dann allerdings kannst du nur noch ent-rüstet nach Luft schnappen. Nur zu gut erinnerst du dich daran, wie »Bolko der Große« vor einem halben Jahr die drohende Invasion des dunklen Herrschers Gorlash verhindert hat – und daran, dass in Wirklichkeit *du* es warst, durch den die Armeen der Finsternis letztlich abgewehrt werden konnten! Auch die Rettungsmission des angeblich so »wagemutigen Hel-den« ins Reich der Zwerge ist dir noch höchst bildhaft im Gedächtnis – mitsamt der Szene, wie du Bolko am Ende schlotternd vor Angst aus den finsternen Minen-stollen zerren musstest. Und an seinen selbstmörderischen Abstecher in den Forst von Yorrok vor Kurzem willst du erst gar nicht denken ...

»Das berühmte Sommerfest der Akademie«, mur-melst du tonlos.

Jedes Kind in Konduula hat schon einmal von die-sem Ereignis gehört, jenem Fest, das stets zur Som-mersonnenwende den alljährlichen Besuch des Königs in Nalbandian beschließt. Zwei Tage lang, so erzählt man sich, übertreffen sich die Magier der Akademie zu Gesarls Erbauung gegenseitig mit spektakulären

Zauberkunststücken. Dazu werden erlesene Köstlichkeiten aufgetischt, Tänzer, Artisten und Musiker aus dem ganzen Land geben Kostproben ihres Könnens. Zum krönenden Abschluss wird das größte magische Feuerwerk am nächtlichen Himmel abgebrannt, das es in ganz Konduula zu bestaunen gibt – eine Feier für die Götter!

»Klasse, was?«, unterbricht Bolko deine Tagträume. Sein pausbäckiges Gesicht hat sich vor Aufregung puterrot verfärbt. »Hö, hö – ich, ein Ehrendoktor der Akademie. Endlich trifft es mal den Richtigen!«

Dir liegen tausend bissige Erwiderungen auf der Zunge – immerhin soll dein unausstehlicher Vetter für etwas ausgezeichnet werden, das ganz allein du verdient hättest! Doch bevor du dich beschweren kannst, fährt Bolko fort: »Hättest du ... ähh, könntest du dir unter Umständen vorstellen, mich zu begleiten?«

Du glaubst, deinen Ohren nicht zu trauen! Kann es sein, dass sich Bolko der Ungerechtigkeit der Situation bewusst ist?

»Zu diesem Sommerfest werden gewiss zahllose einflussreiche und gebildete Personen erscheinen, allen voran der König«, führt Bolko aus. »Da ich keinen von denen kenne, würde ich ohne dich bestimmt reichlich verloren in der Gegend rumstehen. Außer-

dem könnte ich jemanden gebrauchen, der mir beim Abräumen des gigantischen Buffets zur Hand geht!« Er grinst dich mit unverhohlener Gier an.

So ist das also! Du bist drauf und dran, deinem Vetter die Einladung um die Ohren zu hauen. Da hebt er einen seiner Wurstfinger und deutet auf den Schluss des Briefes, den du noch nicht gelesen hast. »Es steht ausdrücklich geschrieben, dass ich eine Begleitperson mitbringen darf«, ruft er.

Du hältst inne und überfliegst den letzten Abschnitt. Tatsächlich stellt Magister Odens es »Bolko dem Großen« frei, mitsamt seinem »treuen Gehülfen« zur Akademie zu kommen, jener Person, die mit ihm gemeinsam den Gefahren seiner »edelmütigen Queseten« getrotzt hat. Ihr würdet im Gästeflügel des riesigen Schulgebäudes untergebracht werden und könntet bis zur Ankunft des Königs die Akademie besichtigen, Ausflüge in umliegende Ländereien unternehmen und so weiter.

Du zögerst. Ein kleiner Urlaub wäre nach den Strapazen der letzten Zeit mehr als angebracht, und auf diese Weise könntest du wenigstens das grandiose Sommerfest miterleben. Während du noch überlegst, fällt dir am unteren Ende des Pergaments etwas auf: Zwischen den mit schwarzer Tinte geschriebenen Zeilen sind verschwommen Flecke zu erkennen, so als

hätte dort jemand mit einer durchsichtigen Substanz einen Zusatz vermerkt!

Du drehst dich um und hältst das Pergament über die lodernde Esse, von der mittlerweile eine fast unerträgliche Hitze aufsteigt. Wenn du Glück hast und es sich um Geheimtinte handelt, die unter Hitzeeinwirkung sichtbar wird ... *Treffer!* Wie von Geisterhand erscheinen winzige Buchstaben auf dem Pergament, geschrieben in einer anderen Handschrift als der eigentliche Brief. Du kneifst die Augen zusammen und liest:

*Edler Herr Bolko,  
bitte verzeiht den ungewöhnlichen Weg meiner Kontaktaufnahme, aber Magister Odens teilt meine Befürchtungen nicht und würde nie gestatten, dass ich mich mit meinem Anliegen offen an Euch wende. Um es kurz zu machen: In letzter Zeit ist es in Nalbandian vermehrt zu merkwürdigen Vorfällen gekommen: Zauberutensilien sind verschwunden, rätselhafte magische Unglücksfälle im Unterricht verunsicherten unsere Schutzbefohlenen. Vor einer Woche kam gar ein Schüler der Akademie bei einem bis heute ungeklärten Unfall ums Leben. Irgendetwas geht vor in diesen Mauern! Ich so-*

*wie einige der Dozenten fürchten um unsere Sicherheit – und um die unseres gütigen Königs Gesarl, der in wenigen Tagen hier eintrifft!*

*Daher meine Bitte an Euch, edler Herr Bolko – falls Ihr nicht ohnehin gewillt wart, der Einladung von Magister Odens zu folgen: Kommt zu uns nach Nalbandian und nehmt Euch der mysteriösen Vorgänge an!*

*Ich werde mich umgehend nach Eurem Eintreffen mit Euch in Verbindung setzen.*

*Euer untertänigster Diener  
Phreno (akademischer Sekretär)*

*PS: Ich bin sicher, als weltgewandter Held habt Ihr meinen kleinen Trick mit der Geheimtinte binnen eines Wimpernschlags durchschaut!*

Du hast die Botschaft just zu Ende gelesen, als die Buchstaben schon wieder zu verblassen beginnen. Bolko reißt dir das Pergament aus der Hand und sieht dich entrüstet an. »Was machst du denn da? Ich dachte schon, du wolltest meine schöne Einladung verbrennen!« Er wedelt mit dem Blatt in der Luft herum, und im Handumdrehen sind auch die letzten Buchstaben der Geheimbotschaft verschwunden. »Also, was ist nun? Bist du dabei oder nicht?«

Du erwidertest seinen Blick ernst. Deine Entscheidung ist gefallen.

»Ja. Ich bin dabei!«

Lies weiter bei **1**.

