A purple dragon with yellow eyes is perched on the top right corner of a yellow, torn scroll. The scroll is the background for the title text.

JENS SCHUMACHER'S
WELT DER 1000
ABENTEUER

A large, golden dragon with a red and orange mane is roaring with its mouth wide open, showing sharp teeth and a red tongue. It is positioned in the center of the cover, set against a dark, cavernous background with stone pillars and a glowing blue orb in the distance.

DAS VERMÄCHTNIS
DES ZAUBERERS

A circular logo with a metallic, gold-colored border and a dark center. The text is written in a stylized, white font.

DU
ENTSCHEIDEST!

MANTIKORE

Jens Schumacher

DIE WELT DER 1000 ABENTEUER

Das Vermächtnis des Zauberers



MANTIKORE
VERLAG

6. Auflage
Veröffentlicht durch den
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Frankfurt am Main 2016
www.mantikore-verlag.de

Copyright © dieser Ausgabe
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Text © Jens Schumacher - WWW.JENSCHUMACHER.EU
Covermotiv: Víctor Manuel Leza
Illustrationen: Wolf Schröder
Abenteuerblatt, Kampftabelle & Runen: Hauke Kock

VP: 343-187-06-20-1221

eISBN: 978-3-96188-153-6

Inhalt

Willkommen, Abenteurer!

Wie man dieses Buch liest

Besitztümer, Hinweise & das Schicksal

Dein Talent

Das Abenteuer beginnt



DAS VERMÄCHTNIS DES ZAUBERERS

Ein Fantasy-Abenteuer mit DIR in der Hauptrolle

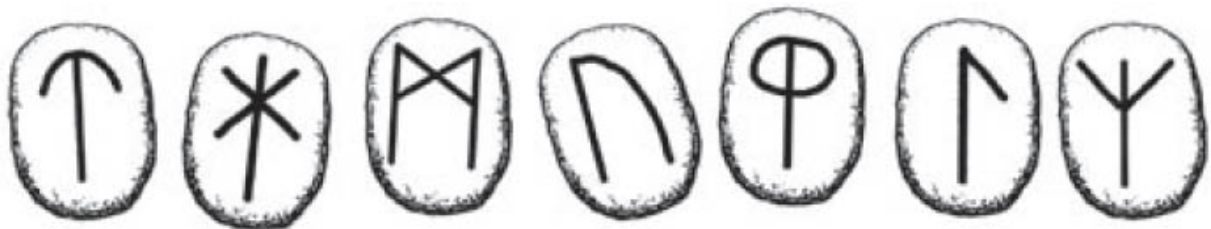
Mit Illustrationen von Wolf Schröder



Willkommen, Abenteurer!

Wenige Seiten trennen dich von Monravia, einer fantastischen Welt voll verwunschener Wälder, nebelumwallter Gebirge, reißender Flüsse und labyrinthischer, uralter Städte. Es ist eine wilde, abenteuerliche Welt, bevölkert nicht allein von Menschen, sondern auch von allerlei fremdartigen Lebewesen – friedliebenden und solchen, denen man lieber nicht nach Einbruch der Dunkelheit begegnen möchte.

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

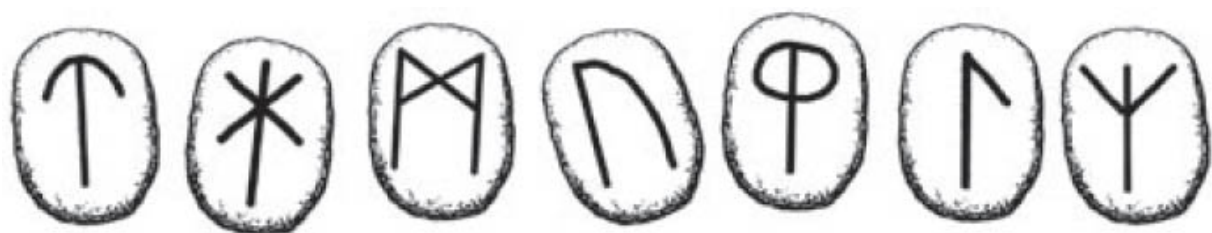


Wie man dieses Buch liest

»Das Vermächtnis des Zauberers« ist kein Buch im normalen Sinne. Es ist ein Fantasy-Abenteuer-Spielbuch. Das bedeutet, es wird nicht einfach von vorn nach hinten durchgelesen. 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 auf der Suche nach den Hinterlassenschaften eines berühmten Magiers durch die unerforschte Wildnis Konduulas ziehst.

Für das größtmögliche 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 vor, indem du die Anweisungen am Ende jeder Textpassage befolgst. Du wirst merken, dass sich so unzählige Möglichkeiten ergeben, die Geschichte immer wieder neu zu lesen.

Bei aller Vielfalt gibt es jedoch nur eine Route, auf der sich dein Abenteuer zu einem erfolgreichen Ende führen lässt. Sie lässt sich mit einem Minimum an Risiken und Gefahren bewältigen, ist allerdings nicht leicht zu finden. Sei daher nicht enttäuscht, wenn du beim ersten Mal keinen Erfolg hast. Starte einfach von vorn und unternimm einen neuen Versuch.



Besitztümer, Hinweise & das Schicksal

Zu Beginn deines Abenteuers besitzt du nur eine recht bescheidene Ausrüstung. Du hast einen Rucksack, in dem du gefundene Gegenstände verstauen kannst, darüber hinaus 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 Konduula, deinem Heimatland im Herzen Monravia (in diesem Buch auf [Seite 4](#)), die dir in manchen Situationen bei der Orientierung hilfreich sein wird.

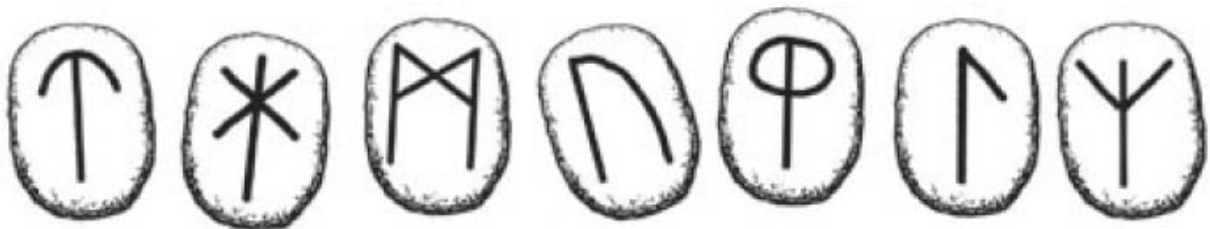
Im Verlauf deiner Reise wirst du aber weitere Dinge finden, die du an dich nehmen kannst. Wenn dies der Fall ist, trage den entsprechenden Gegenstand unter BESITZTÜMER auf deinem **Abenteuerblatt** ([Seite 19](#)) ein.

Manchmal bist du auf der Suche nach der Lösung eines bestimmten Rätsels auf Informationen angewiesen, die du an einem anderen Ort erhältst. Stößt du auf einen Tipp, der dir nützlich erscheint, notiere ihn unter WICHTIGE HINWEISE auf deinem **Abenteuerblatt**, damit du die Information parat hast, falls sie später benötigt wird.

(Beachte: Wenn du neu startest, beginnst du dein Abenteuer wieder ganz ohne Besitztümer oder Hinweise.

*Am besten nimmst du deine Eintragungen mit Bleistift vor, dann kannst du sie vor einem neuen Anlauf problemlos entfernen. Wenn du nicht in das 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 solch einem Fall wirst du aufgefordert, das Schicksal zu befragen. Blättere dann auf [Seite 10](#), wo du einen Haufen wild gemischter Runensteine findest. Schließ die Augen und wähle blind einen davon aus. Der zufällig herausgepickte Stein bestimmt, wo es für dich vom aktuellen Abschnitt aus weitergeht.



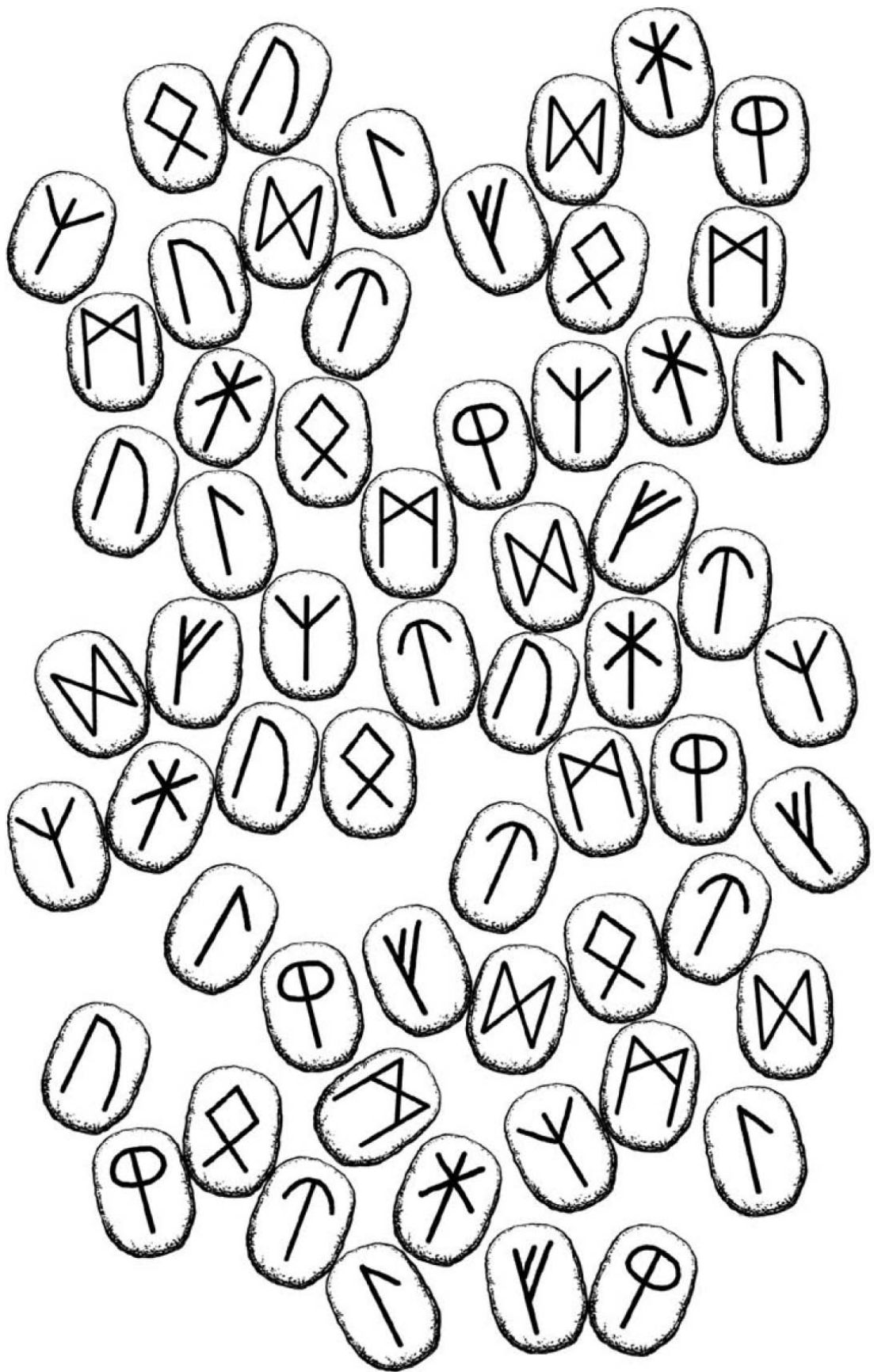
Dein Talent

Außer deiner Geschicklichkeit und deiner Schläue verfügst du noch über ein weiteres nützliches Hilfsmittel: dein Talent. Hierbei handelt es sich um eine spezielle Fähigkeit, über deren Anlagen du bereits seit deiner Geburt verfügst und die du im Laufe der Jahre immer weiter verfeinert hast. Bevor du dein Abenteuer beginnst, wähle *ein* Talent aus jenen aus, die auf dem **Abenteuerblatt** zu Wahl stehen. Die folgende Liste erklärt, was es mit den einzelnen Fähigkeiten auf sich hat:

TALENT	BESCHREIBUNG
KLETTERN	Du kannst Bäume, Mauern oder andere Hindernisse ohne Hilfsmittel ersteigen oder überwinden.
TIERSPRACHE	Du verstehst die Sprache nahezu aller Tiere Monravia und kannst dich darin verständlich machen.
SCHRIFTENKUNDE	Du vermagst fremde Schriftzeichen aus anderen Sprachen zu lesen und ihren Sinn zu verstehen.
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

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 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 vorkommt - 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 dieser heroischen Taten. Leider sind deine Chancen, selbst einmal große Abenteuer zu erleben, denkbar 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 wallenden Gewändern erscheint im Ort. Würdevoll, aber zielstrebig eilt sie 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 - warum bloß?

Als sie gegen Mittag auch an die Tür deines Onkels Modrik klopft, kannst du von einem Nebenzimmer der Schmiede das Gespräch der beiden belauschen. Marlara bringt erschreckende Neuigkeiten: In Sulphuria, einem unwirtlichen Reich östlich von Konduula, zieht der böse Erzmagier Gorlash gewaltige Armeen von Goblins, schwarzen Druiden und noch schlimmeren Kreaturen zusammen. Mit ihnen will er die Länder Monravias eines nach dem anderen angreifen und unterwerfen - angefangen bei Konduula, das direkt an das Reich des Bösen grenzt.

Normalerweise, so fährt die Zauberin fort, würden die Grenzen Konduulas von den 13 Siegeltürmen geschützt, mächtigen Bauwerken entlang der Landesgrenzen, zwischen denen sich magische Barrieren spannen. Seit über 1000 Jahren verhindern sie das Eindringen böser Mächte.

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 großen Schlacht in drei Teile zerschlagen, die sich seither an unbekanntenen Orten irgendwo in Konduula befinden. Der Rat der Zauberer ist daher auf einen tapferen Abenteurer angewiesen, der sich auf die Suche nach den Bruchstücken macht und sie wieder zusammensetzt. Vor ihrer Abreise von Balthasaz hat Marlara ihre allsehende Kristallkugel zurate gezogen. Die Kugel verkündete ihr, 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 betätige – 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! Doch bevor du die Tür zur Schmiede aufstoßen und dich der Zauberin vorstellen kannst, ertönt drinnen plötzlich ein ohrenbetäubendes Poltern, gefolgt von einem dumpfen Schmerzenslaut. Sofort ist dir klar, dass soeben dein Vetter Bolko auf unnachahmliche Art die Werkstatt betreten haben muss. Bolko ist ungefähr so alt wie du, plump, gefräßig und kann grundsätzlich alles besser als andere - zumindest denkt er das.

»Sorgt Euch nicht, Zauberin«, hebt Bolko im Brustton der Überzeugung die 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 reit du die Verbindungstr auf.

Als du eintrittst, legt Marlara deinem Vetter gerade die Hnde auf die Schultern. »Ich bin froh, dass ich dich gefunden habe, Bolko der Groe«, sagt sie. »Die Macht der 13 Siegel schwindet rasch, und die Krfte Gorlashs wachsen tglich. Doch nun wird alles gut: Die Kristallkugel versprach, dass der gesuchte jugendliche Held alle drei Teile vom Stab Zardrus zurckbringen werde ...«

»Jo. Dann mach ich das«, erwidert Bolko und grinst einfltig.

Du hstelst, um dich bemerkbar zu machen. Wie sollst du die Zauberin blo auf ihren Irrtum aufmerksam machen, ohne respektlos oder gar unhflich zu wirken? Marlara dreht sich um und mustert dich freundlich. »Wen haben wir denn hier?«, will sie wissen.

»Ich ... also, Zargo ... mein Urururgrosvater ... 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 wrdest du Bolko den Groen gerne auf seiner Mission begleiten?«

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

Doch Marlara hat ihre Entscheidung getroffen: Du sollst deinen unertrglichen Vetter auf seiner Mission begleiten.

Während sie sich zu deinen Eltern begibt, um ihnen zu erklären, dass du Roog für eine Weile verlassen wirst, 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 überfallen 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 (vermerke vier Portionen Zwieback auf deinem **Abenteuerblatt**). 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 alberner roter Fliege um den Hals. Mit einem unguuten Gefühl fragst du dich, ob ihm deinem Vetter 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 dringend benötigten Zauberstabs zurück sein werdet ...

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. Er weiß angeblich, 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 einer Tasche deines Gewandes verstaust. »Begeht euch zunächst 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 Zauberstabeile 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. Wir machen das schon.« Bolko versucht, seinem pausbäckigen Gesicht eine entschlossene Miene zu verleihen. Das Ergebnis wirkt so albern, 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**.

ABENTEUERBLATT

ABENTEUERBLATT

BESITZTÜMER:

- RUCKSACK
- DOLCH
- WANDERSTAB

WICHTIGE HINWEISE:

TALENT:

KLETTERN

TIERSPRACHE

SCHRIFTENKUNDE

VERBERGEN

VORAHNUNG



Du kannst das Abenteuerblatt unter www.mantikore-verlag.de herunterladen.



1

Nach einer halben Stunde Fußmarsch stoßt ihr auf die Große Allee, eine breite, grob gepflasterte Straße, die von grünen Bäumen gesäumt wird. Ihr habt sie kaum erreicht, da sinkt Bolko schon erschöpft am Fuß des erstbesten Baumes zusammen. »Bin total erledigt«, keucht er und beginnt, an seinem Rucksack herumzufummeln. »Noch nie war ich so weit von zu Hause fort. Lass uns eine Rast einlegen und etwas essen!«

Fassungslos drehst du den Kopf - man kann die Schornsteine von Roog noch am Horizont erkennen, so kurz seid ihr erst unterwegs. Seufzend überlegst du, was du tun sollst: Willst du einer Rast zustimmen, damit dein Vetter wieder zu Kräften kommt (weiter bei [84](#))? Oder versuchst du, Bolko zu überreden, eure Vorräte für einen späteren Zeitpunkt aufzusparen, wenn ihr sie vielleicht dringender braucht (weiter bei [17](#))?



2

Du hebst einige spitze Steine auf und beginnst, den Felsbeißer damit zu bombardieren. Als Bolko keuchend zu dir aufschließt, weist du ihn an, es dir nachzumachen. Kaum treffen die ersten Brocken den grauen Leib des Reptils, da fährt es fauchend herum. Dann geschieht etwas, womit du nicht gerechnet hast: Der Felsbeißer sperrt sein Maul auf und fängt geschickt einen Stein nach dem anderen aus der Luft, um ihn krachend zwischen seinen Zähnen zu zermalmen! Du erinnerst dich, dass diese Geschöpfe zwar als sehr angriffslustig gelten, sich aber weder von Fleisch noch von Pflanzen ernähren – sondern von Steinen. Du willst deinen Angriff gerade wieder abblasen, da kommt dir eine Idee. Ohne Unterlass schleuderst du dem Biest weitere Brocken ins Maul, die es gierig verschlingt. Schon bald schwillt sein Bauch sichtlich an. Als der Felsbeißer schließlich satt das Maul zuklappt und sich abzuwenden versucht, ist sein Leib so aufgequollen, dass die kurzen Beine an den Seiten kaum noch den Boden berühren. Die Riesenechse kann sich nur noch im Zeitlupentempo bewegen, so dass du gefahrlos zu dem Jungen hinübergehen kannst. Du hilfst ihm hoch und stützt ihn, und gemeinsam lasst ihr das Tier rasch hinter euch. Weiter bei [22](#).

3

Mit angehaltenem Atem versucht ihr, euch rückwärts vom Lager zu entfernen, ohne dass die Wölfe euch bemerken. Auf einem der Bäume entlang der Straße solltet ihr vor den Bestien in Sicherheit sein, denkst du. In diesem Moment ertönt neben dir ein durchdringendes Knirschen – Bolko ist auf einen vertrockneten Ast getreten! Das Geräusch hallt

durch die totenstille Nacht wie ein Kanonenschlag, und innerhalb von Sekundenbruchteilen seid ihr von knurrenden, vierbeinigen Schatten umringt. Ein aufgerissenes Maul mit dolchartigen Reißzähnen ist das Letzte, was du in diesem Leben siehst. Dein Abenteuer endet hier.



4

Noch bevor dein Warnruf verhallt ist, schwingt ein gewaltiger, an dicken Lianen befestigter Baumstamm auf euch zu. Er ist so breit wie der Pfad, und auf der euch zugewandten Seite hat jemand lange Holzspitzen angebracht! Instinktiv wirfst du dich zu Boden - gerade