

## Spiel , (Lese-)Spaß und Spannung zwischen zwei Buchdeckeln

Das kleine Dörfchen Roog im Herzen des Königreiches Monravia: Tagein, tagaus gehen die Bewohner ihren Tätigkeiten nach, so auch der Schmiedegehilfe, in dessen Rolle der Leser schlüpft. Ihn dürstet es nach Aufregung und Abenteuer. Als eines Tages Marlara, die Vorsitzende des mächtigen Rats der Magier, an der Tür der Schmiede klopft, ist es vorbei mit der Ruhe. Sie braucht Hilfe bei der Suche nach dem Zauberstab von Zardru I. Nur mit ihm können die Siegel neu mit magischer Energie gefüllt und damit ein Überfall durch den böser Erzmagier Gorlash und seinen gewaltigen Armeen von Goblins, schwarzen Druiden und noch schlimmeren Kreaturen verhindert werden. Der Schmied macht sich gemeinsam mit seinem Vetter Bolko auf die Suche nach den Resten von Zardrus Zauberstab.

Es ist eine Reise voller Gefahren. Jede (falsche) Entscheidung könnte dieser ein jähes Ende bereiten. Man muss Mut beweisen, und außerdem schlau sein, wenn man alle Prüfungen bestehen will. Und auch eine Extraportion Glück kann bei diesem Abenteuertrip nicht schaden. Nur dann wird es dem Schmiedegehilfen (und damit dem Leser) gelingen, Konduula vor den feindlichen Horden zu retten. Nicht selten steht man vor einem Rätsel, dessen Lösung schwieriger ist, als es auf dem ersten Blick scheint. Nicht das einzige Problem: Man muss auch so manchen Kampf ausfechten. Die Feinde sind gerissen und schlachterprobt. Gegen sie hat man kaum eine Chance, oder?! Vorsicht, hinter jeder Ecke kann das Verderben lauern ...

Unterhaltung, die alles ist, aber ganz sicher nicht nullachtfünfzehn - die Erscheinungen aus dem Frankfurter Mantikore Verlag sind ohne jeden Zweifel ein Highlight im Bücherregal. Und eben genau das sind auch die Geschichten aus Jens Schumachers Feder. Der deutsche Autor entlockt dem Leser während der Lektüre seiner Bücher mehr als einen Freudenschrei. Denn so viel Spannung und noch mehr Originalität wie in "Das Vermächtnis des Zauberers" findet man nur selten zwischen zwei Buchdeckeln. So etwas wie Langeweile? Die gibt es garantiert zu keiner Lesesekunde. In jedem Kapitel wartet eine neue (oftmals) aufregende Überraschung auf einen. Man selbst entscheidet, welchen Weg man einschlägt, welche Gegner man bekämpft. Wahnsinn, was für ein grandioser Lesespielespaß!

Mit den Fantasy-Abenteuer-Spielbüchern gelingt dem Mantikore Verlag ein großer Wurf, ein absoluter Geniestreich. Denn hier spielt der Leser die Heldenrolle. Einen Roman wie "Das Vermächtnis des Zauberers" kriegt man definitiv nicht alle Tage in die Hände. Jens Schumacher sorgt für unbändige Lesebegeisterung über viele, viele Stunden. Einfach nur wow, wow, wow!

Susann Fleischer 09.01.2017

Quelle: [www.literaturmarkt.info](http://www.literaturmarkt.info)