

Der Turm des Magiers

Ein D.S.A. - Soloabenteuer von Nico Zorn

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions, Copyright (c) 1997. Alle Rechte vorbehalten. www.fanpro.com

Diese Seiten enthalten nicht - offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen; bei Fragen zu diesem Abenteuer wenden sie sich bitte an NicoZorn@web.de

Einleitung

Dies ist ein Soloabenteuer für Rollenspieler, insbesondere DSA. Jeder der will kann es ausprobieren.

Wer schon einmal solch ein Soloabenteuer gespielt hat, beispielsweise als Heft aus dem Geschäft, der weiss schon, wie es geht. Für alle anderen hier die Erklärung:

In den verschiedenen Abschnitten steht die Handlung des Abenteuers und ganz unten stehen ihre Handlungsmöglichkeiten. Dahinter steht dann eine Zahl in Klammern. Bei Heft - Abenteuern müssten sie zu diesem Abschnitt blättern, ihn womöglich mühsam suchen. Hier im Internet habe ich Hyperlinks eingefügt, so dass man nur noch drauf klicken muss.

Ein Tip noch zum Schluss: Schreiben sie sich die besuchten Abschnitte auf!. Sie könnten sie brauchen. Zum Beispiel, falls sie zwischendurch aufhören müssen oder wegen einer kleinen Gemeinheit des Autors.

Wenn sie beginnen wollen, klicken sie hier:

(1)

1

Eines schönen Tages (nun ja, mehr oder weniger schön: Es regnet) sitzen sie in einer Kneipe in Dwarf City. Sie haben ziemlich viel getrunken und daher ist ihre Wahrnehmung nicht unbedingt die beste. Auch ist ihre Vorsicht stark gesunken. Sie hatten sich fest vorgenommen, ein paar Tage auszuspannen, doch, wie könnte es anders sein, es wird ihnen nicht gelingen. Irgendwann, während des Trinkens kommen sie mit ein paar Einheimischen ins Gespräch und wetten, dass sie es schaffen, zu Gideons Turm und bis ins oberste Stockwerk zu gelangen. Vor einiger Zeit hat der Magier einen Preis darauf ausgesetzt: Ein kleines Haus und 200 Dukaten. Bei der Wette geht es noch einmal um 10 Dukaten. Allerdings interessiert sie mehr die Möglichkeit anzugeben, als das Geld. Bis jetzt hat es ein rundes Dutzend mutiger Männer versucht, doch keiner war erfolgreich. 2 starben, doch die anderen kamen zurück, halb tot und mit tiefen Wunden doch am Leben.

Sie beschließen, sich noch einmal richtig auszuruhen und am nächsten morgen aufzubrechen. Als sie aufwachen bereuen sie ihre Wette schon halb. Wenigstens sind sie wieder so weit bei Verstand, nicht gleich drauf los zu rennen und den kürzesten Weg zum Turm zu nehmen. Wenn sie wollen, können sie noch im Laden einkaufen, es gibt alle Standardwaffen, Tränke und sonstige Ausrüstung. Exotische Waren gibt es nicht (jedenfalls nicht für sie) Wenn sie alles gekauft haben, gehen sie zu Abschnitt (20)

2

So! So und nicht anders! Erfreut über ihren Erfolg beim Entschlüsseln des Rätsels gehen sie los. Bald trennen sie nur noch wenige Meter vom Schuppen, doch dann geraten sie in eine große Detonation und erleiden 3W20 SP. Sollten sie jetzt gestorben sein, gehen sie zu (107).

Wenn sie noch leben, geht es bei (144) weiter.

3

"Ich bin kein "Ami"" sagen sie. Machen sie eine Überzeugen Probe +8 (wenn sie ohne die neuen Talente spielen, CH +4)

gelingen (184)

mißlungen (255)

4

Wusst' ich doch, dass irgendwer lesen will, was hier steht...
Wie? Sie sind tatsächlich ein diener des Namenlosen Gottes?

Na so ein Pech aber auch...

Sie werden von göttlicher Macht ergriffen. Sie schmerzt sie. Fürchterliche Schmerzen. Die Essenz der 12 durchflutet sie doch sie haben sich ihnen auf ewig verschlossen. Sie gehören dem Namenlosen und werden niemals zu ihnen beten.

Die göttliche Macht beginnt an ihrem Geist zu zehren. Mit verlöschender Kraft nehmen sie ihren Dolch und stoßen sich ihn ins Herz. Während sie sterben brüllen sie etwas. Sie haben sich ihrem Gott geopfert.

5

Ähh, haben sie vielleicht mal an die Besatzung des Schiffes gedacht??? Sie nennen sich Held? Und überdies noch Efferdstreu???

Also, ein echter Seemann würde seine Kameraden jedenfalls nicht im Stich lassen...(150)

6

Als der Händler sich auf den Heimweg macht schleichen sie lautlos hinterher und entwenden den Dolch ohne dass er etwas bemerkt. Gut gemacht, Phex wäre stolz auf sie! (155)

7

Sie treten durch den Spiegel und finden sich in einem Dschungel wieder. Irgendwie erinnert er sie stark an Maraskan, vermutlich deshalb, weil es Maraskan ist...

Nun, das war wohl eher nicht der Ort wo sie hin wollten und leider kennen sie auch kein Zauberwort das den Weg in umgekehrte Richtung öffnet, wenn es überhaupt so eines gibt.

Ihnen bleibt wohl nichts anderes übrig, als sich durch den Dschungel zu schlagen und ein Schiff aufs Festland zu nehmen.

Sehen sie es positiv: Sie haben nun Stoff für ihr nächstes Abenteuer.

Ansonsten bekommen sie noch 3 AP pro besuchtem Abschnitt.

8

Gemeinsam rücken sie vor. Er kniet nieder und vor ihm erscheint ein Schwert. Blaue Flammen umgeben es. Es schießt auf sie zu, metzelt in den Reihen der Dorfbewohner. Dann erscheint ein Dämon.

Verwüstung breitet sich aus. Sie erschlagen den Dämon und stehen vor IHM. Sie werden siegen. Doch da passiert es. Er lächelt nur. Nicht böse, nicht gutmütig - völlig ausdruckslos...(150)

9

Nachdem sie die Hebel und Knöpfe nach ihrem Wissen eingestellt haben betreten sie das Pentagramm. Ihre Umgebung flackert. Sie werden teleportiert. Nochmals, nochmals, nochmals. Und wieder...

Schließlich bleiben sie an einem Ort - an einem Ort an dem sie nicht gerne bleiben wollen. Sie befinden sich in einer dämmrigen Dunkelheit und lebende Schatten scheinen in einem halben Schritt Abstand um sie herum zu schleichen. Der Limbus? Die Niederhöllen? Sie wissen es nicht - und auch nicht, wie sie wieder weg kommen. Was wollen sie tun?

Ihre Waffe ziehen und auf die Schatten einschlagen? (178)

oder einfach abwarten ? (297)

10

Noch mal Glück gehabt. Naja, Glück ist etwas falsch, aber wenn sie wüssten, was passiert wäre, wenn sie ihren Gegner mit der Schummelei hätten töten wollen...
So, jetzt zu ihrer Strafe: SIE FLIEGEN RAUS. Und zwar nicht nur aus dem Turm, sondern auch aus der Stadt. Gideon hat nie die Regeln gebrochen. Die Einwohner wissen das. Auch ihr Betrug ist schnell bekannt geworden. Nachdem sie ihre Wettschulden bezahlt haben (so ehrlich werden sie doch wenigstens sein???) schleichen sie sich beschämt von dannen, denn in Dwarf City deutet man nun mit Fingern auf sie.
AP erhalten sie keine, selber Schuld!

11

Sie unterdrücken das Lachen. Ohne betäubt zu sein sucht sich der Schelm andere "Opfer". Plötzlich werden sie von einem Teleport aus dem Fest gerissen (155)

12

Sie nehmen Anlauf und rennen los. Nach wenigen Schritten ertönt knapp hinter ihnen eine Explosion, dann eine weitere fast neben ihnen. Und dann passiert das Unvermeidliche: Sie selbst werden von einer Explosion erwischt und erleiden 3W6 + BE SP.

Sind sie tot? (107)

Oder Leben sie noch (was ziemlich wahrscheinlich ist)? (144)

13

Sie können nach Westen (274) oder Süden (225)

14

Nach ihrem Kampf beschließen sie, das Ding etwas genauer zu untersuchen. Es finden sich jede Menge Knöpfe und Glaskästen die anscheinend die Umgebung neben dem Metall Ding zeigen. Sie drücken auf einen der Knöpfe und werden durch das folgende Ruckeln fast von den Beinen geworfen. Das "Ding" fährt. Da sie nicht wissen, wie sie es wieder angehalten, bleiben sie einfach, wo sie sind und schauen auf die Glaskästchen. Plötzlich erblicken sie das Tor, durch das sie gekommen sind. Sie öffnen die Luke wieder, springen aus dem merkwürdigen "Ding" heraus und gehen durch das Tor, zurück nach Aventurien (218)

15

Sie treten durch das Feuertor. Die Hitze, die ihnen entgegen schlägt raubt ihnen den Atem. Dabei ist es so einfach, denn sie können den Rubin sogar sehen. Ihr Problem ist, dass sie sich im Krater eines aktiven Vulkans befinden und nur einen sehr schmalen Grat haben, um dorthin zu gelangen.

Langsam tasten sie sich an der Bergwand entlang vorwärts. Plötzlich flimmert die Luft vor ihnen und ein Feuerelementar erscheint, das ihnen den Weg versperrt.

Wollen sie einfach hindurch gehen? (296)

Es angreifen? (148)

Oder verhandeln? (170)

16

Tja, meide unnötiges Risiko, wie?

Nun gut, ihre Wette haben sie verloren, streichen sie sich die 10 Dukaten weg!

Dennoch soll ihr Mut belohnt werden. Die Einheimischen lächeln zwar über sie, aber keiner ist gehässig. Sie können ihren Urlaub also fortsetzen. Außerdem werden sie von ihren Wettpartnern zu einem Gezeche eingeladen, und das ist schließlich auch etwas.

Natürlich wollen sie auch AP. Kriegen sie! Nämlich genau (Besuchte Abschnitte) mal 3.

Sie haben sich die Abschnitte doch hoffentlich aufgeschrieben, damit sie jetzt nachzählen können? Ach so:

Doppelt besuchte Abschnitte zählen nicht!

17

In der Mitte der Arena befindet sich ein Pentagramm - ein weiterer Teleporter. Das einzige, was sie daran hindert, sind die drei Tiger, die gerade Position einnehmen, sie anzugreifen...

Greifen sie die Tiger an? (251)

Denken sie die Tiger weg? (145)

Oder gleich die ganze Arena mitsamt Pentagramm und Tigern? (176)

18

Sie können nach Süden (235) Westen (194) oder Norden (81)

19

Sie zücken ihre Waffe und schlagen auf den Dschinn ein. Dieser wehrt sich natürlich.

Seine Werte:

MU:20; AT: 15; PA:15; TP: 3W6+6 (Elementarer Angriff); RS: 2; LE: 40

Der Dschinn kämpft bis zum Tode und kann nur mit magischen Waffen verletzt werden.

Sie können nicht fliehen, denn der Dschinn bewegt sich in seinem Element schneller als sie und es gibt keinen Ausgang...

Wenn sie gewinnen, gehen sie zu (45)

Wenn sie sterben, zu (107)

20

Während sie auf den Turm zusteuern, kommen ihre Wettpartner um eine Ecke. "Halt," sagen sie, "du willst doch hoffentlich nicht probieren, ohne die Karte in den Turm zu gelangen, oder? Diese Karte hat bisher jeder von Gideon bekommen. Auf ihr stehen Rätsel und Wege, wie man durch den Turm kommt, aber nicht alle, und auch nicht eindeutig, hier nimm sie." Du nimmst die Karte und setzt deinen Weg fort.

Anscheinend ist schon der Weg in den Turm ein Risiko. Das einzig eindeutige ist der Eingang: Er scheint im Schuppen am anderen Rand des Grundstückes zu sein. Aber der Weg dorthin ist voller magischer Fallen. Auf der Karte ist folgendes vermerkt:

SRR10L7R2R3R5R1L6L8R9R6Türauf

Wollen sie:

versuchen, das Rätsel zu entschlüsseln ? (58)

oder einfach los rennen? (83)

21

Die Orks sind schon gefährlich nahe, daher beschließen sie, ihnen entgegen zu rennen und so eventuell zu verwirren. Doch sie haben Pech, die Orks sind durch ihre Überzahl so in Rage, dass sie sofort auf sie einschlagen (4 gleichzeitig).

Die Werte der Orks:

10 Orks: MU: 13; AT: 12; PA: 12; TP: 1W+6(Schwert); RS: 4; LE: 35

8 Orks: MU: 15; AT: 15; PA: 15 TP: 2W6+6 (Gruufhai); RS: 6; LE: 50

2 Orks (Anführer): MU: 18; AT: 16; PA: 16; TP: 2W6+6: (Gruufhai); RS: 7; LE: 65;

Sie können aus dem wilden Kampf nicht entkommen. Die Orks kämpfen ebenfalls bis zum tot.

Sollten sie, was sehr wahrscheinlich ist, sterben, gehen sie zu (107)

Gewinnen sie, gehen sie zu (108)

22

Sie wachen auf. Erschöpft. Sie sind... Sie wissen nicht, wo sie sind, aber Borons Hallen sind es nicht. Und sie fühlen sich herrlich erfrischt, als wenn die ganzen Foltern nie statt gefunden hätten.(sie erhalten ihre maximale LE!)

In ihrem Geist hören sie eine Stimme und nun wissen sie auch, warum sie noch leben. Das ganze Szenario war eine ihrer Prüfungen und sie haben bestanden... Als sie aufstehen setzt ein weiterer Teleport ein. (218)

23

"Tut mir Leid" wiederholt der Arzt. "Ich kann nichts mehr für sie tun". Als er das Zelt verlässt sind sie sehr wütend und stehen auf. (168)

24

Mit ihren Argumenten stoßen sie beim Ritter auf taube Ohren. Ihnen bleibt nichts anderes übrig als zu kämpfen. (137)

25

Sie gehen über den Marktplatz und sehen einen hübschen Dolch. Sie wollen ihn unbedingt haben, irgend etwas an ihm zieht sie an. Ihn zu stehlen haben sie keine Chance, also bleibt ihnen nichts anderes als zu handeln. während sie mit dem Händler feilschen stellt sich heraus, dass es ein magischer Dolch ist. Nach 10 Minuten konnten sie den Preis immerhin um 30 %, auf 100 Dukaten drücken. Wollen sie weiter feilschen, obwohl es unwahrscheinlich ist, dass der Händler noch weiter nachgibt (259) oder wollen sie den Dolch zu diesem Preis nehmen (151) ?

26

Es gelingt ihnen, den Stein in dem Augenblick weg zu drücken, in dem die Orks die Schlucht unter ihnen erreicht haben. Der erste Felsbrocken löst viele weitere los und begräbt alle Orks unter sich...(68)

27

Wenn eine Gefahreninstinkt - Probe +3 mißlingt, erleiden sie durch eine Bolzenfalle im Gang 1W6+4 SP. (Tot?(107)).

Sie können nun nach Norden gehen (235) oder nach Süden (188)

Sie können auch nach Westen (86)

28

Der Dschinn sagt: "Vertrauen musst du auf den Fels und seine Macht, begraben kann er die Orks! Nutze die Eigenschaft des Elements zu lösen eine Lawine!"

Wollen sie nun die Orks angreifen (21)

Versuchen, den Dschinn zu überreden, ihnen zu helfen? (79)

Oder die Felswand empor klettern? (65)

29

Machen sie eine Gefahreninstinkt - Probe +7. Wenn diese mißlingt erleiden sie 2W6+8 SP durch eine Bolzenfalle. (Tot?(107))

Sie finden ein Schild auf dem steht: "Im Südwesten musst du suchen"

Sie können nun nach Süden (129) oder nach Westen (220)

30

Dunkelheit.

Schwärze.

Endlose, schwarze Dunkelheit.

Die Luft ist still.

Alles ist still

Auch sie bewegen sich nicht.

Ruhe, endlose Ruhe umgibt sie.

Ein Hauch von Ewigkeit weht ihnen entgegen.

Ihr Schicksal, unbedeutend, hat sein derisches Ende genommen.

Es kümmert sie nicht, denn sie hatten (hoffentlich) ein erfülltes Leben und begreifen, dass alles zuletzt enden

muss.

Nun hoffen sie, ins Paradies ihres Gottes einzugehen.

Langsam, ohne dass sie es vollständig wahrnehmen, tritt Marbo, Tochter des Totengottes Boron, an sie heran.

Auf dem Rücken Golgaris, des Totenvogels, überfliegen sie das Nirgendmeer und erreichen Borons Hallen.

Hier wird bald über ihre Taten geurteilt werden: Ob sie würdig sind, ins Paradies eines Gottes aufgenommen zu werden oder ob sie in ewiger Verdammnis vor den Hallen oder sogar in den Niederhöhlen existieren müssen.

SIE SIND TOT

31

Sie können nach Norden **(263)** Westen **(80)** oder Süden **(179)**

32

"Ein Narr bist du! Wer die angreift, die ihm nichts böses wollen, haben nicht verdient zu leben. Mögen die Götter richten!" ruft Gideon in den Raum und kniet nieder.

Sie schlagen mit ihrer Waffe auf ihn ein, doch sie scheint durch ihn hindurch zu gleiten. Plötzlich wird es schwarz um sie.

Schmerz durchflutet sie. Plötzlich sind sie sich ihres Fehlers bewußt. Doch für Reue ist es zu spät. Die 12 haben gerichtet. Sie sind tot und befinden sich vor Borons Hallen. Wer diejenigen angreift, die ihm nichts tun, hat nichts anderes verdient. Und Gideon hat es nicht darauf abgesehen sie zu töten.

Sie reihen sich in die Schlange der Gestorbenen ein und durchschreiten das riesige Portal. Möge Rethon ihr Urteil fällen !

33

Sie betreten den Ballsaal. Vor wenigen Tagen haben sie eine Einladung zu einem Ball am Gareth Hof bekommen, und heute ist diese Feier. Überall sehen sie lachende Leute. Getreu ihrem Glauben lachen sie nicht mit, zumindest nicht so übertrieben und nur in Maßen

Nach einiger Zeit werden sie ungewollt die Zielscheibe eines Schelmes. Jedoch macht es ihnen nicht besonders viel aus. Vielmehr sind sie versucht, selbst lauthals zu lachen, doch vor Beginn des Tages haben sie Firun geschworen, es auf der Feier nicht zu tun.

Was tun sie?

Geben sie nach und lachen aus vollem Herzen? **(71)**

Oder reißen sie sich zusammen und unterdrücken das Lachen? **(272)**

34

"Wunderschön. Einfach Wunderschön. Unbeschreiblich." Sie können nicht in Worte fassen, was sie erleben, wo sie sind oder was geschieht, ja was ist. Sie sind umgeben vom 7. Element, umgeben von der KRAFT, der die Magie entspringt und vielleicht Dere selbst. Die pure Essenz von Los durchflutet sie. Sie fühlen sich unbeschreiblich gut. Aber auch unbeschreiblich elend. Sie wissen, was überall geschieht, sehen, wie die Welt endet, wie sie begann. Alles gleichzeitig. Immer mehr versetzen sie sich selbst in Ekstase. Ihr Körper beginnt, sich aufzulösen und ihr Geist dringt in eine Sphäre jenseits der Götter und Dämonen und selbst des Namenlosen vor.

Die Realität rückt immer weiter fort. Sie haben nur noch diese eine Chance, sich an sie zu klammern und zurück zu kehren.

WOLLEN SIE ZURÜCK? (82)

Oder geben sie sich in der KRAFT auf? **(239)**

35

Sie halten den Kindern einen Vortrag über die Unrechtmäßigkeit ihres Handelns. Nachdem sie ihnen von den Göttern und ihren heiligen Tieren, insbesondere den Eidechsen Tsas, erzählt haben sehen die Kinder ein, dass sie sich besser ein lebloses Spielzeug suchen sollten. Schließlich möchten sie selbst auch nicht so behandelt werden. Mit einem wohligen Gefühl ziehen sie weiter ihres Weges, bis es wieder schwarz wird...**(155)**

36

Von hier aus führen Wege nach Norden (202) Süden (140) und Osten (40)

37

Die Reise dauert noch mehrere Tage. Wenn sie wollen, können sie weitere Zufallsbegegnungen auswürfeln. Schließlich erreichen sie Dwarf City bei (74)
Sollten sie in einem Kampf gestorben sein, gehen sie zu (30)

38

"In Ordnung," sagt der Magier, murmelt ein paar Zauberformeln und du stehst wieder am Schuppen, mit voller LE. Verlorene Ausrüstung bleibt verloren und alle Gegenstände aus dem Turm sind wieder an ihrem ursprünglichen Platz. (175)

39

Besiegen sie den furchtbaren Riesen! Seine Werte:
MU: 35; AT: 17; PA: 15; TP: 2W20+10 (Riesenkeule); RS: 5; LE: 150
Gewinnen sie, gehen sie zu dem Abschnitt, von dem sie kamen...
Verlieren sie, gehen sie zu (30)

40

SACKGASSE! So ein Pech... Da bleibt ihnen nichts anderes übrig, als zur letzten Ecke zurück zu kehren (36)

41

Sie finden sich in einem leeren Raum wieder. Eine Stimme ertönt in ihrem Geist. Sie ist gewaltig. "Fürchte dich nicht, dir kann nichts geschehen" sagt sie.
Plötzlich sind um sie herum Flammen. Sie kommen näher und näher. Immer näher...
Wollen sie um Hilfe rufen? (244)
Abwarten? (99)
Oder durch die Flammenmauer hindurch springen? (119)

42

Angesichts des drohenden Todes beschließen sie, alles zu sagen, was sie wissen. Nachdem dies geschehen ist, werden sie dennoch dem Folterknecht übergeben, da der Offizier vermutet, dass sie noch mehr wissen. Leider ist dem nicht so und so hören sie nach einiger Zeit das Knacken ihrer Wirbelsäule...(107)

43

Ohne weitere Worte verschwindet der Dschinn wieder in der Felswand. Offenbar ist er nicht gewillt, ihnen weiter zu helfen.
Sie können nun die Felswand empor klettern (65)
Oder die Orks angreifen (21)

44

Nach einer Viertelstunde entdecken sie ein paar seltsame Zeichen, die sich im Rahmen jeden Spiegels befinden. Beherrschen sie Zahyad (alternativ Magiekunde 15+ oder KL 18+)? (126)
oder nicht? (278)

45

Schwer verletzt verschwindet der Dschinn im Boden vor ihnen. Ob er tot ist oder sich bloß regeneriert, wissen sie nicht.

Sie können nun das Werkzeug nehmen, um den Bergkristall aus dem Eisblock zu schlagen (59)

Oder zuvor um den Eisblock herum gehen (116)

46

Sie finden die richtigen Worte. Der Ritter tritt zur Seite und lässt sie passieren (245)

47

Sie nehmen das Geld und kehren zur Verhandlung zurück. Am Ende sprechen sie den Angeklagten frei. Das Bestechungsgeschenk hat sie von seiner Unschuld überzeugt.

Aber haben sie nicht irgend etwas vergessen???

O ja, haben sie! Als sie erkennen das sie das Bestechungsgeschenk niemals hätten annehmen dürfen ist es auch schon zu spät. es wird schwarz... (150)

48

Als sie den Bergkristall aus der Eiswand herausbrechen erscheint ein Portal neben ihnen, das in den Ausgangsraum zurück führt. Schnell treten sie hindurch (167)

49

Sie können nach Westen (190) Osten (292) oder Norden (31)

50

Bewußtlos sinken sie in den Flammen zusammen. Sie spüren, wie ihr Bewußtsein in den Flammen erlischt. Doch da nehmen die Flammen eine andere, merkwürdige, "Form" an. Sie schmerzen nicht mehr. Sie sind nun angenehm, heilen sie (+40LP). Als sie wieder zu sich kommen sehen sie auf dem Boden ein Pentagramm aus Flammenlinien. Sie treten hinein (155)

51

So Leid es mir tut...

an dieser Stelle muss ich auf ihre Ehrlichkeit vertrauen. Ist ihre Lösung richtig, will heißen: Steht auf ihrem Zettel "CDEFG58" ? Wenn ja, gehen sie zu (9)

Wenn nein zu (200)

52

Ihre Luft wird ihnen knapp und sie nehmen 1W6+4 SP.

Machen sie eine IN - Probe -1. Dann eine -2 usw., bis eine gelingt. Für jede mißlungene Probe nehmen sie 1W6+4+vergangene Versuche Schadenspunkte.

Sollten sie im Verlauf ihrer Suche nach dem Ausgang ertrinken, gehen sie zu (107)

Sobald eine Probe gelingt, gehen sie zu (181)

53

Sie können nach Norden (86) Osten (164) Westen (211) oder Süden (122)

54

Sie gehen durch das Tor und finden sich in einer breiten Schlucht wieder. In einiger Entfernung sehen sie eine Gruppe von ca. 20 Orks, die auf sie zu kommt. Sofort bewegen sie sich in die Gegenrichtung, nur um wenig später festzustellen, dass es eine Sackgasse ist.

Plötzlich bricht ein Erzdschinn aus der Felswand und setzt zu sprechen an.

Wollen sie ihn angreifen? (76)

Oder anhören, was er zu sagen hat? (28)

55

"Skrieetsch!" Sie wurden soeben vom Panzer überrollt- wahrhaft kein würdiges Heldenende - und ihre Seele wird zurück in die Dimension von Aventurien gezogen (107)

56

Sie sind in einem dunklen Raum - Borons Hallen?

Nein, denn einen Augenblick später erhellt ein Leuchten den Raum und Gideon, der Erzmagier erscheint vor ihnen und beginnt zu sprechen: "Ich ehre jeden, der versucht, in meinen Turm zu gelangen und den ausgesetzten Preis zu erringen. Du lebst noch und hast die Wahl, es noch einmal zu versuchen oder aufzugeben. Doch sei gewarnt. Dein nächster Tod wird echt sein!"

Wollen sie es noch einmal probieren ? (38)

Oder wollen sie lieber aufgeben? (16)

57

Sie stehen in einer Höhle. Feuer umgibt sie. Dies erinnert sie stark an ihre Feuerprobe. Die Stimme des Gottes erklingt in ihrem Geist. "Fürchte dich nicht" sagt sie. Selbstbewußt treten sie auf die Flammen zu und halten ihre Hand hinein. Um so größer ist der Schock, als die Hand fürchterlich schmerzt (3SP) (tot?(107)).

Schnell weichen sie vor den Flammen zurück doch sie folgen ihnen. Was tun sie?

Abwarten? (156)

Um Hilfe rufen? (298)

58

Sie probieren also, das Rätsel zu lösen. Machen sie eine KL - Probe +6 !

Wenn sie gelingt gehen sie zu (157)

Wenn sie um weniger als 10 Punkte misslingt, gehen sie zu (163)

Wenn sie um mehr als 10 Punkte misslingt, gehen sie zu (2)

59

Sie greifen sich eine Spitzhacke und schlagen zu. Der Eisblock ist sehr hart. Sie brauchen eine Ewigkeit. Trotz der Anstrengung frieren sie so stark, dass sie pro Stunde 1W6 SP erleiden. Die Dauer ihrer Arbeit ermitteln sie, indem sie 100 durch ihre KK teilen und aufrunden.

Sollten sie nun an Erschöpfung oder Unterkühlung gestorben sein, gehen sie zu (107)

Ansonsten stoßen sie nach geraumer Zeit durch den Eisblock hindurch und stellen zu ihrem Entsetzen fest, dass die ganze Arbeit unnötig war: Der Bergkristall ist nicht im Eisblock gewesen, er war in einer Wand hinter ihm und zwar so weit vorne, dass sie ihn ohne Probleme an sich nehmen können...(48)

60

Gerade als sie in das Boot hinein springen wollen schlägt die Seeschlange zu und das Boot kaputt. Ihnen bleibt nun keine Fluchtmöglichkeit mehr. Was tun sie?

Nehmen sie einen von den Stäben, die auf dem Deck herumliegen und versuchen die Seeschlange zu töten?(78)
Oder springen sie ins Wasser, in der Hoffnung, dass die Schlange sich lieber über das Schiff hermacht als über sie? (5)

61

Leonardo der Mechanicus wäre glücklich, eine solche Werkstatt zu besitzen. Sie wären glücklich, wäre er hier. Mit seiner Hilfe und den Möglichkeiten dieser Werkstatt, würden sie in kürzester Zeit ein Fluggerät bauen, doch auch so dürfte es kein allzu großes Problem sein, denn sie finden einen angefangenen Plan. Offensichtlich reicht es aus, eine Plane, die in einer Ecke liegt, richtig über ein Draht oder Holzgestell zu spannen, das erst noch angefertigt werden muß.

Sobald sie den Diamanten haben, soll, zumindest laut dieser Anleitung, ein Tor erscheinen und sie weg teleportieren. Sie beschließen, sich lieber Zeit zu lassen, da sie nicht unbedingt abstürzen wollen.

Um die Holzstücke richtig zu biegen und die Plane zu spannen, muss ihnen eine FF - Probe +4 gelingen!

Gelungen? (113)

Mißlungen (287)

62

Schwupps! Sie stehen wieder vor dem Turm, genauer gesagt, direkt neben dem Schild. Wenn sie wollen können sie bei (20) wieder in den Turm eintreten, ansonsten bezahlen sie ihre Wettschulden und erhalten 3 AP pro besuchtem Abschnitt (doppelte nicht mitgezählt).

63

Sie finden ein Kästchen, darin liegt ein Zettel auf dem etwas geschrieben steht. "Glücklos bist du, doch trotzdem seiest du belohnt"!

Plötzlich bricht ein Humus - Dschinn aus der Erde hervor, in seiner Hand hält er eine Schachtel.

Wollen sie ihn angreifen? (196)

Oder abwarten? (192)

64

Als sie die Treppe herunter gehen macht es mit einem Mal *plopp* und sie sitzen in einer billigen Schenke. Mit ein paar zwielichtigen Gestalten planen sie, wie sie es schaffen könnten, in das Gebäude des Rats Herrn einzudringen.

Dabei geht es ihnen nicht unbedingt um Gewinn. Der Rats Herr hat eine beträchtliche Anzahl Bürger um Geld betrogen. Da er großen Einfluß besitzt würde es nichts bringen, ihn öffentlich anzuklagen, daher entscheiden sie sich, das Geld zu rauben und den rechtmäßigen Besitzern wieder zu geben.

Die Frage ist nun, wie sie vorgehen:

Schleichen sie sich allein durch ein Fenster ein? (258)

Versuchen sie, mit den anderen Betrogenen zusammen, einzudringen (89)

Oder starten sie einen Sturmangriff auf das Haus? (106)

65

Sie klettern die Wand empor. Es gelingt ihnen ohne größere Probleme. Doch die Orks kommen immer näher. Zum Glück entdecken sie einen großen Felsbrocken und kommen auf die Idee, ihn hinunter zu stoßen.

Machen sie eine KK - Probe +2!

Gelungen? (26)

Mißlungen (105)

66

Sie können nun nach Süden (202) oder nach Osten (177)

67

Sie sind verwundet. Die Schlacht hat an ihnen gezehrt. "Werde ich überleben?" fragen sie den Feldscher, der sich über sie beugt. "Ja" sagt dieser ohne Hoffnung. Was tun sie?

Stehen sie auf und widersetzen sich dem Tod (168)

Oder schließen sie die Augen und ergeben sich in ihr Schicksal (100)

Flehen sie den Heiler an, sie zu retten? (23)

68

Nachdem alle Orks erschlagen sind, zieht es sie instinktiv in die Richtung, aus der sie kamen. Und sie finden dort tatsächlich den Onyx. Als sie ihn berühren erscheint in einigen Metern Entfernung ein Tor, durch das sie eiligst hindurch treten um nicht von eventuell nachfolgenden Orks überrascht zu werden.(167)

69

Während sie das "Ding" abklopfen springt an dessen Oberseite eine Klappe auf und ein Mann schaut heraus. Sofort schreit er sie an. "Hören sie sofort auf an unserem Panz..." Erstaunt bricht er ab. Er sieht verwundert aus - offensichtlich hat er noch nie jemanden, der so gekleidet ist wie sie, gesehen. Auch sie sind überrascht, denn dieser Mann sieht auch nicht so aus, wie sie es von anderen gewohnt sind. Er trägt eine merkwürdig glänzende Uniform. Zumindest sieht es stark nach einer Uniform aus.

Auf dem Kopf hat er eine blau - graue Mütze mit einem Vorsprung an der Vorderseite. Das restliche Kleidung des Mannes ist ebenfalls blau - grau.(152)

70

Machen sie eine Charismaprobe +5!

Gelungen? (219)

Mißlungen? (250)

71

Sie lachen aus vollem Halse. Noch nie haben sie einen Schwur so gern wie heute gebrochen, sie wissen nicht warum. Es ist merkwürdig. Ein komisches Gefühl breitet sich in ihnen aus und sie fallen auf den Boden. Zuerst sehen sie alle Gäste nur belustigt an, doch dann blicken sie in das Gesicht des Schelmes, in dem sich Entsetzen breit macht. Schließlich begreifen sie auch, warum: Sie können nicht mehr aufhören zu lachen!

Nach einigen Stunden des Lachens und vieler Versuche, sie daran zu hindern werden sie bewußtlos. Es wird sehr, sehr schwarz...(107)

P.S.: Wer einen Schwur an seinen Gott bricht sollte an die Konsequenzen denken!

72

Als sie über den Flur schleichen geht alles glatt, doch als sie die Tür öffnen, fängt diese entsetzlich an zu quietschen.

Schnell nehmen sie die Beine in die Hand und rennen zurück zum Fenster. Hinter sich hören sie die Rufe der Wachen. Sie springen aus dem Fenster und sehen, wie ihre Freunde weg rennen. Sie rennen ebenfalls. Ein Zischen durchschneidet die Luft und ein Armbrustbolzen steckt in ihrem Rücken...(107)

73

Machen sie eine Überzeugen - Probe + 7!

Sollten sie in irgendeinem hohen weltlichen Amt sein, +5 (Ritter sind obrigkeitstreu)

Gelungen? (46)
Mißlungen (24)

74

Ihre Wettpartner staunen nicht schlecht, als sie einfach so zum Ortseingang herein marschiert kommen und noch mehr als sie erklären, dass sie wieder in den Turm wollen. Schließlich betreten sie ihn auf ihre alte Methode bei (175)

75

Sie treten in das Pentagramm und alles beginnt, sich zu drehen. Schließlich hört die Welt auf sich zu drehen und sie finden sich in einem Raum wieder. Der Raum ist leer, bis auf 2 Treppen, eine nach unten und eine nach oben, sowie ein Schild. Wollen sie nun das Schild lesen?(146)
nach oben gehen? (273)
oder nach unten gehen? (64)

76

Sie ziehen ihre Waffe und greifen den Dschinn an.
"Du Narr!" schreit er ihnen entgegen. "Helfen wollte ich, doch nun bist du verloren!"
Die Werte des Dschinns:
MU: 20; AT: 15; PA: 15; TP: 3W6+6 (Elementarangriff / Schlag) RS:8; LE: 50;
Sie können nicht fliehen, zumindest nicht, ohne den Orks in die Arme zu laufen...
Der Dschinn ist nur mit magischen Waffen verwundbar!
Wenn sie sterben gehen sie zu (107)
Gewinnen sie, gehen sie zu (21)

77

Sie können nach Süden (288) oder Osten (84)

78

Sie schreien ein Stoßgebet zu Efferd und Rondra und ergreifen einen der Stäbe. Die Seeschlange baut sich vor ihnen auf und schießt herab um sie zu verschlingen. In diesem Moment stoßen sie mit aller Kraft zu und durchbohren das Auge der Seeschlange. Im Todeskampf schlägt sie auf das Deck auf und schleudert sie über Bord. Sie werden bewußtlos aber sie sind froh, einen Teil zu Efferds ewigen Kampf beigetragen zu haben (155)

79

Machen sie eine CH - Probe +4!
Gelungen? (110)
Mißlungen (43)

80

Sie können nach Norden (188) oder nach Osten (31)

81

Machen sie eine Gefahreninstinkt - Probe +4. Mißlingt diese erleiden sie 1W6+5 SP durch eine Bolzenfalle (Tot?(107)).
Von hier aus führen Wege nach Westen (177) Osten (220)und Süden (18)

82

Sie reißen sich aus dem Gefühl der Ekstase, klammern sich an das Elend...
Es schmerzt sie, doch sie reißen sich an die Realität. Ihr Kopf wird schwer. Ihre Gedanken sind träge. Sie haben gesehen, was für keines Sterblichen Blick gedacht war. Doch sie haben ihm entsagt. Erschöpft brechen sie zusammen. (242)

83

Sie haben sich also entschlossen, das Motto "Augen zu und durch" zu beherzigen? Also gut: Wie hoch ist ihre BE? (Es steht ihnen frei, Ausrüstungsstücke und/oder Rüstung bei ihren Wettpartnern zu hinterlegen)
BE kleiner oder gleich 3 (135)
BE 4 - 5 (12)
BE 6 oder größer (98)

84

Sie können nach Osten (114) Westen (77) oder Süden (158)

85

Schwer verletzt verschwindet der Dschinn im Erdreich. Sie widmen ihre Aufmerksamkeit nun der Schatulle, die der Dschinn fallen gelassen hat. Nach einiger Kraftanstrengung gelingt es ihnen, sie zu öffnen. In ihr finden sie den Smaragd. Als sie ihn berühren, erscheint neben ihnen ein Tor, durch das sie hindurch treten. (167)

86

Machen sie eine Gefahreninstinkt - Probe +5. Gelingt diese, konnten sie der Bolzenfalle im Gang ausweichen, ansonsten nehmen sie 1W6+4 SP. (TOT?(107))
Zu allem Überfluss führt sie der Weg auch noch genau an ihren Startpunkt zurück...
Wollen sie nach Norden gehen? (194)
Oder nach Süden? (53)
Es steht ihnen natürlich auch frei nach Osten zu gehen (27)
Wenn sie das alles nicht wollen, gehen sie nach Westen (241)

87

Der Offizier schließt die Luke und verschwindet in dem "Ding" (271)

88

Sobald sie die Höhle betreten, sehen sie den Aquamarin, denn er liegt unübersehbar auf einem Podest. Als sie den Stein nehmen, setzt unglücklicherweise die Wirkung der Yaga - Nüsse aus und sie müssen schleunigst sehen, dass sie einen Ausgang aus der Wasserwelt finden.
Machen sie eine IN - Probe!
Gelungen? (181)
Mißlungen? (52)

89

Nur zur Sicherheit: Wie meinen sie das. Wollen sie mit allen (über 50) in das Haus eindringen (249) oder wollen sie nur ein paar mitnehmen, die draußen aufpassen (258)

90

Am nächsten morgen schlafen sie erst einmal gründlich aus. Nachmittags wird dann das Haus den Bewohnern der Stadt übergeben. Hier werden sie immer gern gesehen sein. Nachdem sie ihren 3wöchigen Urlaub hinter sich haben, brechen sie auf, neuen Abenteuern entgegen...

Ansonsten erhalten sie noch 950 AP.

ENDE

Sollten sie Interesse an Hintergrundinformationen haben, schauen sie doch im **Anhang** nach.

91

Sie graben erneut, doch haben abermals kein Glück. Wieder finden sie einen Zettel mit der selben Aufschrift. Diesmal taucht ein Oger auf.

Seine Werte:

MU: 18;; AT: 11; PA: 11; TP: 2W6+6 (Keule); RS: 4; LE: 50

Wenn sie gewinnen machen sie eine IN - Probe +4...

Gelungen? **(174)**

Mißlungen? **(63)**

Sollten sie jedoch sterben, gehen sie zu **(107)**

92

Mit einem dumpfen Aufschlag landen sie auf dem Boden und nehmen einen Schadenspunkt. Glücklicherweise war das Geräusch so leise, dass es niemand außer ihnen gehört haben kann und so können sie bei **(258)** einen weiteren Versuch starten.

93

Auf dem weg nach Dwarf City treffen sie auf einen Reisenden Händler. Sie können bei ihm beliebige Gebrauchswaren kaufen, keine Waffen. Wollen sie dies tun, richten sie sich nach der normalen Preisliste. Danach gehen sie zu **(201)**

94

Sie stehen auf einem Dorfplatz. Er ist vor ihnen. Sie haben ihn noch nie leiden können. Er ist böse, abgrundtief böse.

Er hat gegen die Gebote der Götter verstoßen, ist an den Namenlosen Tagen geboren.

Sie hassen ihn sie verachten ihn. Nur weil seine Eltern ihn ob der Gebote der Tsa schützten ist er noch am Leben. Sie verabscheuen ihn. Hinter ihnen stehen die anderen Dorfbewohner Zuviel Böses hat er getan. Ehrbare Männer starben durch ihn. Kein Einzelner kann ihn aufhalten, doch jetzt wird er sterben. Die Dorfbewohner sind mit Mistharken und Bauerngerät bewaffnet. Gleich greift ihr an und schickt die Teufelsbrut in die Niederhöllen. Bei **(183)** können sie im Zweikampf gegen ihn antreten. Bei **(8)** stürzt du dich mit der Meute auf ihn.

95

Sie können nach Westen **(122)** oder nach Süden **(131)**

96

Weit und breit ist keine Abzweigung zu sehen. Plötzlich taucht vor ihnen eine Gruppe von 4 Goblins auf, die aus einer Nische in den Gang springt. Da der Gang ziemlich eng ist, kämpfen sie immer nur gegen einen.

DIE WERTE DER GOBLINS:

MU: 14; TP: 1W+4; AT: 12; PA:12; RS:4; LE: 30+W10

Die Goblins fliehen nicht und kämpfen bis zum Tode. Sie können nicht fliehen, da die Goblins deutlich schneller sind als sie.

Wenn sie sterben, gehen sie zu **(107)**

Sollten sie gewinnen, gehen sie zu **(147)**

Haben sie dagegen schon einmal gegen ein Monster aus dem Labyrinth gekämpft, gehen sie zu **(261)**

97

Sie finden sich in einer kompletten Eiswelt wieder. Sie sind in einem Tal, zumindest ist alles um sie herum zu gefroren. Ein paar Schritt vor ihnen sehen sie eine Eiswand. Dahinter schimmert etwas: Der Bergkristall!

Vor der Wand liegen einige Hauwerkzeuge, offensichtlich, um das Eis abzutragen. Sie treten näher und sehen, dass die Wand offensichtlich im freien Raum steht. Plötzlich bricht ein Eisdschinn aus dem Block heraus und positioniert sich vor ihnen.

Wollen sie einfach an ihm vorbei und um den Block herum gehen? **(70)**

Wollen sie den Dschinn angreifen? **(19)**

Oder wollen sie ihn ansprechen? **(189)**

98

Also, um mit so schweren Zeugs einen Sprint zu versuchen, müssen sie ja total verrückt sein. Aber da das hier ja nicht zur Debatte steht nehmen sie Anlauf und rennen los. Ihre Rüstung quietscht. Direkt hinter ihnen ertönt eine Explosion. Dann werden sie von einer zweiten Explosion erwischt und zur Seite geschleudert. Sie erleiden 6W6 SP.

Sind sie tot? **(107)**

Oder leben sie noch ? **(144)**

99

Die Flammen kommen näher und umfassen sie schließlich. Sie spüren die Wärme, die drückende Hitze, jedoch keinen Schmerz.

Das Feuer umfängt sie, wärmt sie, *schützt sie* .

Sie haben von dem Feuer nichts zu befürchten. Schließlich lassen die Flammen von ihnen ab und zeichnen ein Pentagramm auf den Boden, in das sie kurzerhand hinein treten. **(155)**

100

Mit einem Gefühl der Erfüllung legen sie sich auf ihr spärliches Bett zurück und schließen die Augen.

Boron hat gerichtet, ihr Leben ist vorbei. Ohne zu schwanken fügen sie sich in ihr Schicksal und wohlige Wärme erfüllt sie **(155)**

101

Von ihrem Fenster rufen sie den Leuten zu, was wirklich los ist. Verständlich, dass das dem Betrüger ganz und gar nicht recht ist. Er greift zu einer Armbrust und feuert. Wenige Sekunden später steckt ein Bolzen in ihrem Oberkörper und sie sinken zu Boden. Während es Dunkel wird hören sie die schreie der Dorfleute, die sich nun auf den Betrüger stürzen. Sie haben getan was sie tun mussten: Verhindert, dass ein Wissender sein Wissen gegen Unwissende nutzt. Es wird dunkel, als ihr letzter Lebenshauch entschwindet **(155)**

102

"Ich gebe auf!"

Das Echo ihres Schreis hallt in den Gängen wieder. Der Ritter lässt von ihnen ab. Einige Augenblicke später beginnt ein Teleport und sie finden sich außerhalb des Turmes wieder.

Ihre Wette haben sie verloren, doch immerhin ihr Leben behalten.

Sobald sie die 10 Dukaten Wetteinsatz, bei ihren Wettpartnern abgeliefert haben, können sie das machen, wozu sie eigentlich her gekommen sind: Urlaub.

Ansonsten erwartet sie noch ein ziemlich ausgelassenes Gezeche mit ihren 10 Dukaten, das ist doch auch was. Zu guter letzt erhalten sie noch 3 AP / besuchtem Abschnitt.

103

Da haben sie ja noch einmal Glück gehabt. Sie taumeln zwar ein wenig, bleiben jedoch auf den Beinen. Noch immer schwankend erreichen sie den Schuppen. Hinter ihnen sehen sie etliche Brandspuren im, nun schwarzen, Gras.

Durch die Explosion ist ihre Rüstung beschädigt worden. Der RS sinkt um 1, die BE bleibt gleich. Sie betreten den Schuppen bei Abschnitt (175)

104

Von hier aus kann man nach Osten (131) oder Norden (208)

105

Es gelingt ihnen nicht, den großen Felsbrocken hinunter zu rollen. Schon beginnen die ersten Orks, ihnen nach zu klettern. Also beschließen sie, es zu Not mit kleineren Steinen zu versuchen. Die Wirkung ist durchschlagend. Ein Großteil der Orks wird begraben, doch 2 sehr zähe schaffen es bis zu ihnen und es bleibt nichts, als zu kämpfen.

Die Werte der Orks: MU:15; AT: 15; PA:15; TP: 2W+6 (Gruufhai); RS: 4; LE: 32;

Sie kämpfen bis zum Tode.

Wenn sie sterben, gehen sie zu (107)

Wenn sie gewinnen, gehen sie zu (68)

106

Sehr diebisch... oder vielmehr sehr blöd.

Wenn sie diese Möglichkeit ernsthaft in Bedacht gezogen haben gebe ich nur noch den Rat, sich zu erschießen. Als sie auf das Haus zu rennen werden sie und ihre Mitstreiter vom Pfeilhagel getroffen. Bei der Abwehr stehen den Wachen des Rats Herrn logischerweise auch die Stadtwachen zur Seite. Es gelingt ihnen zwar, ein paar zu töten, aber dann bekommen sie selbst einen heftigen Schwerthieb ab...(107)

107

Sind sie zum ersten Mal hier? (56)

Oder zum 2. Mal ? (30)

108

Nach hartem Kampf liegen ihnen nun alle Orks zu Füßen. (Sollte der Dschinn sie begleitet haben und nicht gestorben sein, verschwindet er jetzt einfach im Boden.) Instinktiv zieht es sie in die Richtung, aus der die Orks kamen und sie finden auch tatsächlich den Onyx. Als sie ihn nehmen, erscheint ein Tor, durch das sie hindurch gehen (167)

109

Als sie wieder den Foltern unterworfen werden richten sie all ihre Gedanken auf ihre Kameraden, die sie unter keinen Umständen verraten wollen. Schließlich kommt ein letzter Schrei aus ihrer Kehle und die Welt um sie herum verliert sich in Schwärze... (22)

110

Der Dschinn stimmt zu, mit ihnen gegen die Orks zu kämpfen.

Seine Werte: LE: 50; AT: 16; PA: 16; RS: 9; TP: 3W6+6 (Elementarangriff).

Der Dschinn kämpft gegen jeweils 3 Orks, genau wie sie. Die Kontrolle über ihn obliegt vorerst ihnen. Wenn er getötet wird verschwindet er, ebenso nach dem Kampf.

Bald sind die Orks heran. Jeweils 3 kämpfen gegen sie und den Dschinn.

Die Werte von 18 Orks:

AT: 12; PA: 11; TP: 1W6+2 (Schwert) ; LE: 30; RS: 3

Die werte der 2 Anführer:

AT: 16; PA: 16; TP: 2W6+6 (Gruufhai); LE: 50; RS: 5

Wenn sie sterben, gehen sie zu (107)

Wenn sie alle Orks töten, gehen sie zu (108)

111

Sie treten durch den Spiegel, werden total durchgerüttelt und fallen unendlich lange. Schließlich stehen sie inmitten des Trümmerfelds. Hinter sich sehen sie ein Tor, doch es verschwindet gerade.

Überall liegt Schutt herum. Einzelne Bruchstücke brennen. Pure Zerstörung umgibt sie. Selbst mächtige Dämonen können keine solche Zerstörung anrichten. Sie haben keine Ahnung was los ist und wo sie sich befinden. Da sie keinen weiteren Teleporter sehen, gehen sie ein wenig umher. Nach einer Viertelstunde überqueren sie eine Hügelkuppe und finde ein merkwürdiges metalliges "Ding" von ca. 8 Kubikschritt.

An der einen Seite schaut ein langes Rohr hinaus. An 2 Seiten sind Räder mit flach gepressten Ketten rundum.

Sie beschließen, das "Ding" zu untersuchen, wie?

Sie schauen in das Rohr (275)

Sie beschließen, das "Ding" abzuklopfen und nach Eingängen o.ä. zu suchen (69)

112

Sie nehmen das Geld und Grinsen. Als die Verhandlung weiter geht hören sie nur noch halb zu. Schließlich sprechen sie den Angeklagten schuldig. In diesem Moment tritt der Mann vor, der ihnen das Geld gab und gibt sich als Inquisitor des Praios zu erkennen. Auf sein Geheiß hin werden sie in Fesseln gelegt.

Während sie abgeführt werden bemerken sie, wie sehr sie ihren Gott hintergangen haben... (150)

113

Geschafft! Leonardo wäre sicher stolz auf sie. Ohne länger zu zögern tragen sie ihr Gefährt zum Abgrund und springen ab. Nach wenigen Sekunden des bängen in - der - Luft - schweben haben sie den Diamanten in ihren Händen. Vor ihnen erscheint ein Tor. Während sie hindurch schweben, verschwindet ihr Gefährt...(167)

114

Sie können in folgende Richtungen gehen: Norden (234) Osten (241) oder Westen (84)

115

Sie beschließen also nach Dwarf City zurück zu gehen. Nur mal so nebenbei: Haben sie eigentlich eine ungefähre Vorstellung, welche Strecke sie zurücklegen müssen? Nein? Auch egal.

Also, da ich momentan keine Lust auf Reiseberichte habe können sie 2W6 würfeln. Dies ist die Zahl der Begegnungen auf ihrer Reise. Wenn sie über die Kreaturenbox verfügen würfeln sie sie Anhand der nördlichen Mittelreich Tabelle aus. Eine der Begegnungen ist ein Trupp von 2W6 Orks nahe Dwarf City.

Ansonsten erreichen sie ein paar Tage später die Stadt. Ihre Wettpartner gucken etwas verdutzt als sie sehen, wer da die Straße heraufkommt. Noch merkwürdiger sehen sie sie an, als sie erklären, dass sie "Nur mal eben kurz weg" waren und "die Wette nicht verloren haben" da "sie ja gleich wieder in den Turm hinein gehen und kein Zeitlimit ausgemacht war". Nun, das tun sie auch, nämlich hineingehen und zwar in den Schuppen, bei (175)

116

Sie gehen um den Eisblock herum und machen eine erfreuliche Entdeckung: Der Bergkristall ist gar nicht im Eisblock, sondern in einer Wand hinter ihm. Zudem sitzt er so lose, dass sie ihn ohne Probleme heraus brechen können...(48)

117

Sie können nach Norden (158) Süden (223) oder Westen (288)

118

Soviel also zum Thema "Held der seine Kameraden nicht verrät"...

Schön und gut eigentlich um seine Haut zu retten aber haben sie das Schild gelesen gehabt? Da stand irgendwas von Treue... und die haben sie ja wohl nicht! Ihr Pech, dass diejenigen, die sie verhört haben sie nun nicht mehr brauchen...(107)

119

Sie nehmen Anlauf und springen durch die Flammen. Sie nehmen keinen Schaden. Sie fühlen sich merkwürdig. Sie hatten sich auf Schmerzen eingestellt, doch nichts passierte. Ungläubig halten sie ihre Hand in die Flammen. Nichts passiert. Nur eine wohlige Wärme umfängt sie. Schließlich sinken die Flammen zusammen und bilden ein Pentagramm. Sie treten hinein. (155)

120

Ihre Waffe prallt ab, das "Ding ist entschieden zu hart und kommt nun auf sie zu. Der Offizier ist inzwischen wieder im Inneren verschwunden, ihre einzige Chance ist, hinauf zu springen und ihn drinnen zu stellen.

Machen sie eine GE - Probe +5

gelungen (271)dsa/solo1/271.html

mißlungen (55)

121

Als sie aus dem Turm hinaus teleportiert worden sind, eilen sie zu ihren Wettpartnern und erzählen von ihren Erlebnissen.

Wollen sie die Wettschulden eintreiben? (136)

Oder sie erlassen? (268)

122

Sie können entweder nach Norden (53) oder aber nach Osten (95)

123

Der Gang endet. Doch das ist nicht so tragisch, denn auf einem Podest liegt eine Karte, die ihnen sagt, dass sie von hier aus einmal nach Norden, 3 Mal nach Westen, 3 Mal nach Süden, 1 Mal nach Westen, 1 Mal nach Süden, noch einmal nach Westen und anschließend den Gang bis zum Ende nach Süden gehen müssen, um ans Ziel zu kommen.

Nach der Lektüre der Karte gehen sie zur Ecke zurück, nach NORDEN (220)

124

Was? Wie? Sagen sie mal: Sind sie eigentlich total bekloppt? Sie lesen die Zeichen in den Spiegeln, finden heraus, dass dieser Spiegel in den Limbus führt und schreiten hindurch???

Ich weiß nicht was ich davon halten soll. Komplette verrückt können sie ja nicht sein, sonst hätten sie die Zeichen nicht entdeckt.

Andererseits müssen sie das ja sein, sonst wären sie nicht hier...

Aber warum grübele ich eigentlich? Ein gutes Dutzend Zants kommt auf sie zu, so dass sich das Problem bald von alleine erledigt... (30)

125

Die Umriss der Dschinni verblassen immer weiter und schließlich verschwindet sie ganz. Ob sie tot, vernichtet oder nur zurückgezogen und in ihrem Element ist, wissen sie nicht, daher betreten sie die Höhle schnell bei (88)

126

Die Zeichen sind tatsächlich Zahyad. Sie können sie größtenteils entschlüsseln, zumindest soweit, dass alles klar wird.

Offensichtlich dienen die Spiegel, ähnlich den Pentagrammen, dem magischen Teleport. Der große Unterschied ist, dass man in den Spiegeln sieht, wo man hin teleportiert wird, denn er zeigt den Zielort (wie er in eben diesem Augenblick ist).

Durch die Zeichen enträtseln sie auch gleichzeitig die Zielorte, die im Folgenden in Klammern stehen.

Durch welchen Spiegel wollen sie nun gehen?

durch den ersten ("Maraskan")? (7)

durch den zweiten ("Gareth")? (229)

durch den dritten ("Reichsforst")? (186)

durch den vierten ("E12"; was auch immer das heißt)? (282)

durch den fünften ("Limbus")? (124)

durch den sechsten ("Ausgang")? (62)

durch den siebten ("Keft")? (243)

durch den achten ("Terra")? (111)

Oder bleiben sie lieber, wo sie sind und verhungern? (30)

127

Sie gehen an die Harpune und zielen auf das Auge der Seeschlange. Sie drücken ab. Bange Sekunden vergehen, als die Harpune durch die Luft saust. Dann trifft sie das Auge. Im Todeskampf schlägt die Seeschlange wie wild um sich und sie werden durch die Wellen von Bord gespült. Doch das Schiff ist gerettet und sie haben ihren Teil zum Kampf Efferds beigetragen...(155)

128

Mit einem Stöhnen sinkt der Ritter vor ihnen zusammen. Auf ihrem Gesicht spiegelt sich maßlose Verwunderung, denn der Ritter blutet nicht. Wenige Sekunden später ist alles klar, denn der Ritter löst sich auf und eine Stimme in ihrem Geist erklärt, dass er nur eine Illusion war. (Sie erhalten die eben verlorenen LP zurück)

Kurzerhand treten sie in das Pentagramm, das nun direkt vor ihnen liegt. (245)

129

Sie können nach Norden (29) Süden (280) oder nach Westen (179)

130

Sie stürzen sich auf dem "Dämon" und schlagen zu. Ihre Waffe prallt an seinem Schwert ab und sie nehmen durch den blitzartigen Konterhieb 1W6 + 6 SP (Tot? (107))

Durch die Wucht des Hiebes werden sie gegen die Wand geschleudert. "Das ist das Ende" denken sie und wollen ihren Blick schon gen Alveran wenden, als die Gestalt die Kutte abstreift.

Es ist KEIN Dämon sondern ein sehr muskulöser Mann der nun einen ziemlich wütenden Gesichtsausdruck hat.

Ohne den Gesichtsausdruck zu verändern fängt der Mann an zu sprechen : "Ich bin eine deiner Prüfungen, sei gewarnt. Beim nächsten Mal wirst du solch vorschnelle Entscheidungen vielleicht nicht überleben. Nun zur Aufgabe. Wir werden miteinander Ringen (TaW: Ringen, wenn nicht vorhanden Raufen; mit echten SP). Der Kampf geht bis zum Tod oder bis zur Aufgabe. Waffen, Zauberei und magische Artefakte sind verboten."

Sie legen ihre Waffen ab und machen sich bereit. Dann stürzen sie sich aufeinander.

Die Werte ihres Gegners:

MU: 17 ; KK: 20 ; LE 104 ; Ringen: 17 ; AT: 16 ; PA: 16 ; TP: 1W+6

Ihr Gegner gibt auf, wenn seine LE unter 30 sinkt oder er mit einem einzigen Schlag 16 oder mehr SP erhält.

Der Rüstungsschutz ist 0, auch bei ihnen. Aber jetzt los.

Wenn sie gewinnen: (247)

Wenn sie aufgeben: (138)

Wenn sie sterben: (107)

Wenn sie schummeln (ein Verbot übertreten): (300)

131

Sie können nach Norden (95)nach Süden (209) oder nach Westen (104)

132

Hmm, also mal ganz abgesehen von ihrer Heldenehre, die ihnen eigentlich solcherlei Handlungen verbieten sollte: Sie als Rahjagläubiger kennen doch sicherlich die Gebote der Göttin? Unter anderem heißt es "Die Geweihte lebt nur für die Ekstase selbst, nicht für andere Dinge". Nun gut. Das Attentat gelingt ihnen. Bedauerlicherweise können ihre Auftraggeber keinerlei Mitwisser gebrauchen. Daher wird es sehr, sehr schwarz um sie...(150)

133

Der Stein, der Diamant, er ist direkt vor ihnen. Vielleicht 100 Schritt entfernt. Keine Hindernisse sind im Weg. Was sie daran hindert, ihn zu holen ist, dass er frei in der Luft schwebt, und dass sie nirgendwo einen Erdboden sehen. Das einzige Stück der Welt scheint das zu sein, auf dem sie stehen, nämlich ein steil ins unendliche abfallender Felsvorsprung.

Plötzlich flimmert die Luft und eine Luft - Dschinni erscheint vor ihnen. Sie anzugreifen wäre das sinnloseste, was ihnen einfallen könnte, daher verwerfen sie diesen Gedanken sofort.

Die Luft - Dschinni spricht zu ihnen: "Ein Gefährt, gebaut mit deiner Hände Kraft, vermag zu verleihen Flügel!". Es gibt keine Zweifel, was sie meint, denn als sie sich kurz umdrehen, sehen sie eine Hütte, die eine kleine Werkstatt zu beinhalten scheint. Sie sollen sich offensichtlich ein Fluggerät bauen!

Wollen sie mit dem Bau beginnen? (61)

Oder lieber die Luft - Dschinni überzeugen, sie zu dem Stein zu tragen? (253)

134

So blöd ihre Beleidigung sein mag - ihr Gegenüber scheint mindestens ebenso blöd zu sein, denn er kratzt sich (soweit möglich) am Kopf und scheint zu überlegen. Schließlich stapft er entschieden an ihnen vorbei und sie können das Pentagramm betreten (245)

135

Sie nehmen Anlauf und rennen los. Nach wenigen Metern ertönt hinter ihnen eine Explosion. Dann noch eine. Weitere Explosionen folgen, doch keine erwischt sie.

Sie erreichen den Schuppen und sehen sich um. Entlang des von ihnen gewählten Weges ist das Gras schwarz und verbrannt. Sie öffnen die Tür und treten in den Schuppen ein. (175)

136

"Ist schon richtig so" sagen ihre Wettpartner und händigen ihnen das Geld aus. In den nächsten Wochen verbringen sie viel Zeit mit ihren Erzählungen. Dabei geht der Großteil des Geldes drauf. Ein Höhepunkt ihres Urlaubs ist sicherlich die Übergabe ihres Hauses an die Bürger. Was sie daraus machen, wissen sie noch nicht, irgendwann wird es ihnen sicherlich einfallen.

Ansonsten erhalten sie noch 920 AP. Das Wohlwollen der Bürger von Dwarf City ist ihnen sicher, so dass sie diesen Ort sicher noch öfter besuchen werden.

ENDE

Wenn sie irgendwelche Hintergrundinformationen wollen, schauen sie doch einfach mal im **Anhang** nach.

137

Die Werte des Ritters:

MU: 20; AT: 14; PA: 12; RS: 12; LE: 117; TP: 1W6+8 (Schwert mit KK-Bonus).

Der Ritter kämpft bis zum Tod.

Wenn sie sterben, gehen sie zu (107)

Wenn sie den Ritter töten, gehen sie zu (128)

Wenn sie sich ergeben, gehen sie zu (102)

138

"Genug, es reicht!" rufen sie und ihr Gegner löst seinen Griff. Sie bluten aus mehreren Wunden und haben einen schnellen Atem. Ihr Herz rast. "Ich gebe auf." sagen sie.

"So sei es. Dem der aufgibt soll man goldene Brücken bauen" sagt ihr Gegner und verschwindet. Die Illusionen im Raum verschwinden ebenfalls und in seiner Mitte erscheint ein Pentagramm. Sie stehen in einem leeren Turmzimmer und ihnen bleibt nur noch, in das Pentagramm zu treten. **(16)**

139

Nach kurzer Grübele stimmt die Dschinni zu und sie werden von einem leichten Luftstrom erfasst. Es ist ein merkwürdiges Gefühl, einfach so in der Luft dahin zu schweben...

Nach einigen Sekunden halten sie den Diamanten in der Hand und vor ihnen erscheint ein Tor, durch das die Luft - Dschinni sie stößt. **(167)**

140

Sie können nach Norden **(36)** oder Westen **(234)** gehen

141

Die Dschinni sagt nur "Sobald du ihn hast, vertraue deiner Intuition" und verschwindet. Ihre Sinne scheinen ihnen Schärfer zu sein als zuvor (IN +4 für die nächsten 10 Abschnitte). Bei **(88)** betreten sie die Höhle.

142

Sie beugen sich über den Räuber und behandeln seine Wunden. Er schreit auf, als sie ihre Kräuter auf seine Wunde legen. Dann fällt er in Ohnmacht. Sie beschließen, dass es so besser ist und richten ihr Lager neben ihm ein.

Irgendwann am nächsten Morgen erwacht der Räuber. In seinem Gesicht sehen sie ein dankbares Lächeln. Er setzt an, etwas zu sagen, doch sie halten ihn davon ab. Sie lächeln zurück. Sie bemerken, wie sie von einem magischen Strom ergriffen werden...**(155)**

143

Sie treten in das Pentagramm und werden Teleportiert. Ein merkwürdiges Schwindelgefühl setzt ein und hört wieder auf.

Sie stehen in einem leeren Raum, nun ja, fast leer. Außer ihnen sehen sie 3 Dinge: Ein Schild, eine Treppe nach oben und eine Treppe nach unten.

Wollen sie das Schild lesen? **(198)**

Nach unten gehen? **(230)**

Oder nach oben gehen? **(290)**

144

Also, haben sie durch die Explosion weniger als 15 SP abbekommen ? **(103)**

Oder haben sie 15 oder mehr SP einstecken müssen ? **(191)**

145

Mit einem *plopp* verschwinden die Tiger. Sie sehen sich noch kurz um und stellen fest, dass nichts weiteres in der Arena ist. Daher treten sie kurzerhand in das Pentagramm. Ein Teleport beginnt...**(218)**

146

Auf dem Schild steht: "Der Diebe Weg nach unten führt, den Treuen der Weg nach oben gebührt"
Gehen sie nach oben? (273)
oder nach unten? (64)

147

Merkwürdigerweise lösen sich die Leichen der Goblins auf. Eine Stimme ertönt im Labyrinth. "Illusionen hast du bekämpft, doch hättest du verloren, so wärest du tot. Beim nächsten Male, ignoriere sie"
Sie erhalten alle eben verlorenen LP zurück (193)

148

Ich hoffe einfach mal, dass sie eine magische Waffe oder Zauber verwendet haben, denn sonst ist sie gerade geschmolzen und sie haben, ohne Fluchtweg, ein echtes Problem. (107)
Ansonsten hier die Werte des Feuerelementars:
MU: 30; AT: 14 ; PA 14; RS: 2; TP: 3W6 (Flammenstoß od. Berührung); LE: 30+3W6;
Nur mit magischen od. Geweihten Waffen verwundbar. Efferdgeweihte Waffen und Diener dieses Gottes erhalten AT und SP +3
Wenn sie gewinnen, gehen sie zu (185) und holen sich den Rubin.
Ansonsten gehen sie zu (107)

149

Gehören sie zum Volk der Zwerge? (57)
Oder nicht? (41)

150

Oh du verlorene Seele....
Gesündigt bei der Prüfung deines Glaubens...
Gestorben bei einem Kampf ohne Gefahr...
Verräter der Ideale denen du treu gewesen...
Verloren bist du auf immerdar!
Ausdruckslos stehen sie da. Ein paar Minuten nach ihrem Versagen haben sie Dwarf City verlassen, und ihr gesamtes Geld zurück gelassen.
Sie haben verstoßen gegen die Gebote ihres Gottes, gegen die Gebote die sie als die höchsten ehrten. Sie haben versagt. Das Leben hat keinen Sinn mehr.
Sie ziehen durchs Land. Endlos und weit. Vielleicht werden sie eine Gelegenheit finden, ihre Schuld zu tilgen. Vielleicht finden sie die Gnade ihres Gottes und das einzige wonach es ihnen noch trachtet...
...Erlösung...

151

"Was genug ist, ist genug" sagen sie sich, und sie tun gut daran, denn der Händler guckt schon ziemlich grimmig. Sie zahlen die 500 Dukaten nehmen den Dolch und ziehen fröhlich von dannen.
Sie glauben zu spüren, das Phex mit Wohlwollen auf sie herab sieht: Ein guter Händler muß wissen, wann er aufhören sollte (155)

152

"Hey Leute" ruft der Offizier, denn ein solcher ist es offensichtlich, mit einem Grinsen. "Diese verdammten Amis ha'm sich schon wieder was neues ausgedacht. Auch wenn ich nich' weiss, was das soll - knallt ihn ab und achtet auf weitere!"
Was machen sie?
Sie erklären, dass sie kein Ami sind, obwohl sie keine Ahnung haben, was das eigentlich ist. (3)

Sie warten einfach ab, was passiert (260)
Sie rennen schnellstmöglich weg (221)
Sie ziehen ihre Waffe und gehen auf den Offizier los (87)
Sie ziehen ihre Waffe und schlagen auf das "Ding" ein (120)

153

Die Dschinni schüttelt den Kopf und verschwindet ohne einen weiteren Kommentar. Ihnen bleibt nichts anderes, als die Werkstatt zu betreten und ein Fluggerät zu konstruieren. (61)

154

Es gelingt ihnen nicht, dass Lachen zu unterdrücken (71)

155

Sie wurden teleportiert und finden sich in einem quadratischen Raum mit 4 Ausgängen wieder. Das ungute Gefühl, in einem Labyrinth gelandet zu sein beschleicht sie. Ein Blick auf die Karte bestätigt es, denn dort steht:

Der Gläubige ist würdig doch schlau muß er sein
Wissen ist nötig nicht Glaube allein
Finde den Ausgang, ein Pentagramm
Betrete es: Teleportiert wirst du dann!

Weitere Hinweise finden sie nicht. HINWEIS: Da ich nicht für alle möglichen Richtungen, aus denen man kommen kann, neue Abschnitte schreiben kann, gebe ich die Möglichkeiten immer mit der Himmelsrichtung an. Wollen sie nach Norden gehen? (194)

Oder nach Süden? (53)

Es steht ihnen natürlich auch frei nach Osten zu gehen (27)

Wenn sie das alles nicht wollen, gehen sie nach Westen (241)

156

Als die Flammen sie erreichen erleiden sie weitere, fürchterliche Schmerzen (15SP).

Wollen sie um Hilfe schreien? (298)

Oder abwarten? (226)

Wurde ihre LE auf 0 oder darunter reduziert, gehen sie zu (50)

157

Hmm, also jedes R müsste für eine Drehung nach rechts stehen, jedes L für eine Drehung nach links und die Zahlen geben Schritte vorwärts an. Aber wo soll man anfangen. Ach ja, das S! Wofür steht das bloß?

Sie schauen sich kurz um und haben das Rätsel gelöst: S steht für Schild und das ist nur wenige Schritte von ihnen entfernt.

Sie begeben sich zum Schild und folgen exakt den Anweisungen des Rätsels. Ein paar Minuten später haben sie den Schuppen erreicht. Sie drehen sich noch einmal um und sehen das grüne Gras. "Ob da überhaupt Fallen sind?" denken sie. Aber sie wollen lieber nichts Riskieren und betreten den Schuppen bei (175)

158

Sie können nach Norden (84) Süden (117) oder Osten (171) gehen.

159

Sie lehnen ab, schließlich besteht eines der Gebote der Rahjageweiheten darin, nur für die Ekstase selbst zu leben, nicht für einen niederen Zweck für den sie verwendet werden soll. Ganz nebenbei wäre diese Sache zu tiefst unehrenhaft. Schade eigentlich, dass der Mann, der gerade einen Dolch gezogen hat keine unliebsamen Mitwisser braucht. Es wird schwarz...(155)

160

"Gratuliere" sagt Gideon. "Du hast es tatsächlich geschafft. Das Haus ist dein."

Was antworten sie?

Nehmen sie das Haus und setzen sich zur Ruhe? (228)

Nehmen sie das Haus und behalten es als Erholungsort? (214)

Oder sagen sie Gideon, er soll das Haus der Bevölkerung geben, zu irgendeinem Zweck? (121)

161

Gerade, als sie sich von ihm abwenden wollen stöhnt der Räuber auf und wirft ihnen einen Blick zu. "Helft mir, in der Göttin Namen," keucht er mit ersterbender Stimme. Ohne ihre Hilfe wird er die nächste Stunde nicht mehr erleben.

Wollen sie trotzdem gehen? (262)

Oder helfen sie dem Mann? (142)

162

Sie greifen die Dschinni an.

Da sie im Wasser kämpfen erhalten Sie je nach TaW: Schwimmen, AT und PA - Abzüge:

TaW<0:-7

TaW<5:-6

TaW<7:-5

TaW<9:-4

TaW<11:-3

TaW<14:-2

TaW=17:-1

TaW=18:0

Die Dschinni hat folgende Werte:

MU: 25; AT: 17; PA: 17; TP: 3W6+6 (Elementarangriff); LE: 50; RS: 2

Die Dschinni ist nur mit magischen Waffen oder Zaubern verwundbar. Sie können nicht fliehen, denn die Dschinni ist viel schneller.

Wenn sie sterben, gehen sie zu (107)

Wenn sie den Kampf gewinnen, gehen sie zu (125)

163

Also: $L+5=Q$ und $R+7=y$??? So geht das nicht. Sie sind ganz offensichtlich auf der falschen Spur. Einige mögen das Rätsel lösen, sie jedoch nicht.

Nach einer Viertelstunde Grübeleien geben sie schließlich auf und entscheiden sich, doch zu rennen (83)

164

Sie können nach Osten (188) nach Westen (53) oder nach Süden (215)

165

Sie strecken ihre Hand aus und nehmen den Diamanten vom Podest. Sie haben es geschafft, dieser Diamant wird ihnen all ihre Träume erfüllen...

HE SIE, JA, GENAU SIE, WIE KOMMEN SIE ZU DIESEM ABSCHNITT???

Um es nicht unnötig zu verkomplizieren hier die Antwort: Sie haben geschummelt.

Und hinterher auch gleich die Strafe....:

Gerade als sie ihre Umgebung untersuchen nehmen sie ein Zischeln wahr und sehen, wie sich neben ihnen ein roter Punkt bildet. Er wird größer und größer und detoniert schließlich.

SIE SIND TOT. Und noch etwas: In ein Paradies gehen sie nicht ein, Praios hat etwas gegen Schummler!

166

Es sind die Tage des Namenlosen. Sie haben Vorräte ins Haus geschafft, damit sie das nicht mehr hinaus müssen. Bei ihnen ist ihre Familie und ein paar Bauern, die bei ihnen Schutz vor den Dämonen suchen. Plötzlich klopft es an der Tür. Sie schauen durch das Fenster und sehen eine in eine tiefschwarze Robe gehüllte Person. Wollen sie sie trotz der Gefahr herein bitten **(216)** ? Oder wollen sie die Tür geschlossen halten und schnell noch ein Zeichen gegen das Böse schlagen **(252)**?

167

Sie stehen wieder im Raum der Elemente.
Wenn sie alle Steine haben, setzen sie diese nun in die Fassungen ein **(246)**
Ansonsten müssen sie noch die restlichen Steine aus den Toren holen.
Durch welches gehen sie?
Gehen sie durch das Tor aus Dornenranken? **(248)**
Durch das Tor aus brennenden Flammensäulen? **(15)**
Durch das Tor aus Wassersäulen **(187)**
Durch das Tor aus durchsichtig schimmerndem Stein? **(133)**
Durch das Tor aus blankem Eis? **(97)**
Oder durch das Tor aus Fels? **(54)**

168

Mühsam stehen sie auf und begeben sich aus dem Zelt. Sie schwindelt und legen sich schnell zurück. Als sie die Augen schließen eröffnet sich ihnen eine Vision. Marbo tritt an sie heran und will sie mit ihrer gnädigen Umarmung empfangen. Doch sie reißen sich von ihr los und schreien "Ich will noch nicht sterben". Daraufhin verschwindet die Vision und sie finden sich in purer Schwärze wieder.
Erst jetzt bemerken sie, dass sie den Totengott hintergangen haben, denn wenn er ihr Leben als zu Ende betrachtet, haben sie zu folgen...**(150)**

169

Sie schließen die Augen. Einen Augenblick hören sie noch das Herabsausen der Klinge des Räubers. Dann ist es still. Offensichtlich ist es ihnen gelungen, die Illusionen wegzudenken. Die Stimme hat nicht gelogen. Sie öffnen die Augen... und finden sich in einer Arena wieder...**(17)**

170

Sie gehen einen Weg entlang, er ist stark abgenutzt. Neben ihnen sprießen auf der Wiese die ersten Blumen. Das pralle Leben umgibt sie. Am Wegrand spielen Kinder. Zu ihrem Schreck vertreiben sie ihre Zeit damit, Eidechsen zu jagen und ihnen die Schwänze abzureißen. Was tun sie? Erzählen sie den Kindern, wie gemein das ist **(35)** oder sagen sie sich, dass Kinder nun mal mit irgend etwas spielen müssen **(217)**

172

Es gelingt ihnen nicht, den Zauber des Schelms zu unterdrücken. Ein Lachen steigt aus ihrer Kehle empor. Machen sie eine Selbstbeherrschung - Probe + 5! Wenn diese gelingt gehen sie zu **(222)**
Mißlingt sie müssen sie zu **(154)**

171

Sie können nach Norden **(241)** Osten **(211)** oder Westen **(158)**

173

Sie treten durch die Illusion des Ritters hindurch und in das Pentagramm hinein. Sofort beginnt (mal wieder...) ein Teleport.**(245)**

174

Sie beginnen zu graben. Nach einiger Zeit stoßen sie auf eine kleine Metall - Schatulle. Als sie diese öffnen sehen sie den Smaragd. In dem Moment, in dem sie ihn berühren, erscheint neben ihnen ein Tor. Sie treten bei (167) hindurch.

175

Sie sehen sich um. Der Schuppen ist leer, keinerlei Gerät ist in ihm. Auf dem Boden sind 3 Pentagramme, die magisch Leuchten. Sie denken sich, das sie magische Teleportzauber auslösen, wenn sie hinein treten. Jedes Pentagramm wird sie zu einer anderen Stelle im Turm bringen. Es gibt keinerlei Hinweise, welches Pentagramm sie wählen sollten.

WELCHES PENTAGRAMM WÄHLEN SIE ?

das rechte? (199)

das mittlere? (143)

oder das linke? (75)

176

Sofort verschwindet die Arena. Ebenso die Tiger und das Pentagramm...

Hmm, haben sie nicht irgend etwas vergessen? Nein? Sie wissen wirklich nicht, was?

Sie Trotteln haben sich gerade den einzigen Ausgang weg gedacht! Dann viel Spaß beim suchen nach einem zweiten!

Wenn sie ihn gefunden haben, geben sie mir Bescheid...

177

Von hier aus geht es nach Westen (66) Osten (81) und Süden (194)

178

Sie schlagen auf die Schatten ein und zerstören damit die Schutzsphäre die sie bis eben umgab...

Tja, sie hätten sich doch wohl denken können, dass die Schatten sie schon längst angegriffen hätten, wenn sie dazu in der Lage gewesen wären, oder? Wie dem auch sei: Die Schatten stürzen sich auf sie und es wird sehr, sehr dunkel... (107)

179

Sie können nach Osten (129) Süden (292) oder Norden (269)

180

Sie tasten sich vorsichtig voran und stoßen gegen etwas. Es wird plötzlich hell und sie sehen einen eingedrückten Knopf vor sich in der Wand. Ein sirrendes Geräusch zerschneidet die Luft. Sie drehen sich blitzschnell um, doch es ist zu spät, der Armbrustbolzen aus der falle steckt mitten in ihrer Brust.

Tja, hätten sie das Schild gelesen oder auf den rat gehört, wäre dies nicht passiert! (107)

181

Sie finden ein Tor im Wasser. Es ist sehr schwer zu erkennen, da es aus Wasser zu bestehen scheint. Damit ihnen nicht die Luft ausgeht schwimmen sie schnell hindurch (167)

182

Sie sind zu Besuch in einem Rahjatempel, als plötzlich ein gut gekleideter Mann zu ihnen tritt. Er schlägt ihnen vor, einen der Richter(innen) zu verführen und ihm ein Gift in seine / ihre Getränke zu mixen. Nehmen sie an? (132)oder lehnen sie entschieden ab? (159)

183

Sie treten vor. Er tritt vor. In seiner Hand erscheint ein von einer bleichen Flamme umgebenes Schwert. Sie stürzen los. Er stürzt los. Wie wild hacken sie aufeinander ein. Minuten vergehen, dann Stunden... Sie beide sind erschöpft. Ein guter Kampf. Sie erheben ihre Stimme "FÜR DIE LEUIN - FÜR RONDRA!" schreien sie und stürzen sich auf ihn. Schwert bohrt sich durch ihren Brustkorb und er lächelt. Er lächelt sie an und sie lächeln zurück. Keiner kann ihn besiegen nein, denn er ist der an das man glaubt, die Prüfung nach den Geboten der Göttin. Es wird dunkel...(155)

184

Der Offizier mustert sie noch einmal aufmerksam und brüllt dann in das "Ding": "Wartet mal, Leute! So bescheuert kann nich'mal 'n Ami sein!" Er gibt ihnen ein Zeichen, zu ihm in das "Ding" zu kommen, sie tun es, bevor er es sich doch noch anders überlegt. Alles um sie herum ist aus Metall (tja liebe Magiebegabte, das war's dann mit Zaubern für die nächsten 48 Stunden!). Sie sehen einige Glaskästen mit Bildern des Trümmerfelds. Überall sind verschiedenfarbige Knöpfe und 3 Männer sitzen in merkwürdigen Stühlen. Sie sind ähnlich wie der Offizier gekleidet, doch weniger geschmückt. Offensichtlich sind es gemeine Soldaten. Sie unterhalten sich mit den Männern und bekommen heraus, dass sie an einem Ort Namens Erde sind und dass man das Jahr 1941 schreibt - Daten mit denen sie allerdings wenig anfangen können. Den Soldaten ergeht es bei ihren Erzählungen ebenso. Einer der Soldaten witzelte irgend etwas von Außerirdischen. Als sie sich so unterhalten und mit dem Panzer, so nannten die Soldaten das Ding, durch die Gegend fahren erscheint auf einem der Glaskästen plötzlich ein schwarzer Riß in der Luft - das Tor durch das sie gekommen sind. Schnell verabschieden sie sich von den Soldaten und dem Offizier und steigen aus. Bevor sie das Tor durchschreiten sehen sie noch einmal zurück zu dem Offizier, der sich gerade am Kopf kratzt. Dann treten sie hindurch und finden sich in Aventurien wieder. (218)

185

Sie gehen zu dem Rubin herüber, der auf einem kleinen Podest liegt. Er fühlt sich in ihrer Hand sehr warm an. Als sie ihn genommen haben, ist neben ihnen ein Tor erschienen, durch das sie jetzt gehen (167)

186

Sie stehen in dem Wald. Erst jetzt stellen sie fest, dass es ein sehr dichter Wald ist. Sie sind irgendwo im Neuen Reich, das wird ihnen an den vorhandenen Baumarten schnell klar. Nachdem sie eine Weile umher gestapft sind erreichen sie den Waldrand und blicken auf eine Stadt: Greifenfurt. Sie sind im Reichsforst gelandet! Sie können nun entweder aufgeben (in diesem Falle erhalten sie (besuchte Abschnitte) mal 3 in AP und müssen noch 10 D nach Dwarf City senden; ihre Ausrüstung können sie dort abholen) oder nach Dwarf City zurück gehen und einen weiteren Versuch unternehmen (115)

187

Sie stehen auf einer Klippe. Vor ihnen erstreckt sich endloses Wasser. Ihr Gefühl sagt ihnen, dass der Aquamarin irgendwo dort unten ist. Neben ihnen finden sie einen Yaga - Strauch, dessen Nüsse die Fähigkeit haben, demjenigen, der sie isst, das Atmen unter Wasser zu erlauben. Sie essen eine und springen in die Fluten. Immer tiefer sinken sie. Schließlich erreichen sie den Meeresboden und sehen eine Grotte. Instinktiv spüren sie, dass der Edelstein dort ist. Sie wollen sich gerade hinein begeben, als eine Dschinni den Weg versperrt. In ihrem eigenen Element ist sie nur durch Umrisse zu erkennen, doch sie spüren deutlich, dass sie nicht einfach hindurch gehen können

Wollen sie versuchen, der Dschinni mit Zeichen zu erklären, was sie suchen und um Durchlass bitten? (212)
Oder sie angreifen? (162)

188

Sie können nun nach Westen (164) oder nach Süden (80) sowie nach Norden (27).

189

Der Dschinn sagt "Muskelkraft führt zum Ziel, doch wer die "Eigenschaft des Eises" zu nutzen versteht, mag es schneller und einfacher zu erreichen!"

Der Dschinn verschwindet im Boden.

Wollen sie nun zum Werkzeug greifen und den Kristall aus dem Eisblock schlagen? (59)

Oder auf die andere Seite gehen? (116)

190

Als sie durch den Gang gehen springen mit einem Mal ein paar Orks aus einem Geheimgang in den Weg.
Fliehen können sie nicht, sie müssen kämpfen bis sie gewinnen oder sterben.

Die Werte der Orks:

MU:17; AT:14; PA:14; TP:1W+3; RS:4; LE:40

Die Orks fliehen nicht und kämpfen nur einzeln gegen sie (schmaler Gang).

Haben sie vorher schon gegen Kreaturen aus dem Labyrinth gekämpft, gehen sie zu (299)

Wenn sie sterben, gehen sie zu (107)

Wenn sie gewinnen, gehen sie zu (277)

191

Voll erwischt! Sie kennen doch hoffentlich die Regeln für schweren Schaden? Nein? Auch egal!

Wenn ihnen nicht sofort eine Selbstbeherrschung - Probe erschwert um die eben erlittenen SP gelingt, fallen sie in Ohnmacht und erleiden durch weitere Explosionen nochmals 10W6 SP.

Sind sie nun tot? (107)

Oder leben sie noch? (203)

192

Wortlos öffnet der Dschinn das Kästchen und reicht es ihnen hinüber. In ihm findet sich der Smaragd. Nach einem Nicken des Dschinns nehmen sie ihn. Prompt erscheint ein Tor, durch das sie hindurch gehen. (167)

193

Sie können dem Gang entweder weiter nach Süden folgen (123) oder zur letzten Ecke nach Norden zurück kehren(220).

194

Sie können nach Süden (86) Westen (202) Norden (177) oder Osten (18)

195

"Überheblichkeit ist jedenfalls keine von deinen Schwächen" tönt es unter dem Helm hervor. "Im Namen der Herrin fordere ich dich zum Kampf!"

Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als ebenfalls ihre Waffe zu ziehen. (137)

196

Der Dschinn zögert nicht lange und schlägt ebenfalls zurück. Seine Werte:

MU: 20; AT: 15; PA: 15; TP: 3W6+6 (Elementarangriff); RS: 4; LE: 50

Wenn sie gewinnen, gehen sie zu (85)

Sollten sie sterben, gehen sie zu (107)

197

Sie machen eine Seereise und stehen auf dem Deck. Plötzlich kommt Wind auf und die Wellen schlagen höher. Schließlich bricht eine Seeschlange, ein Diener H'Rrangars, aus der Gischt hervor. Der Kapitän versucht, der Schlange weg zu segeln. Ihnen wird schnell klar, dass er keine Chance auf Erfolg hat, das Schiff ist viel zu groß um der agilen Schlange auszuweichen.

Was tun sie? Springen sie von Bord und versuchen, schwimmend zu entkommen? (286)

Begeben sie sich an die Harpune und schießen auf die Seeschlange? (127)

Oder versuchen sie mit einem Großteil der Besatzung in einem der kleineren Beiboote zu entkommen? (60)

198

Auf dem Schild steht: "Wer Vertrauen hat, nach unten geht, des Zweiflers Blick nach oben sich dreht"

Sie können nun nach oben gehen (290) , oder aber nach unten (230)

199

Ihnen wird schwindelig. Der Schuppen schwimmt vor ihren Augen und sie finden sich in einem alchimistisch eingerichteten Labor wieder.

Die Wände sind gerundet - ein untrügliches Zeichen dafür, dass sie im Turm sind. Fenster gibt es nicht. Als Lichtquelle dienen Fackeln, sie vermuten magische. Mitnehmen können sie sie nicht, denn, wie sie nach kurzer Prüfung feststellen, sie sind fest in der Wand verankert.

Vor ihnen steht ein Tisch und an den Wänden sind viele Regale. In ihnen stehen die verschiedensten Zutaten.

Die meisten kennen sie nicht - und wollen lieber auch gar nicht wissen, was es ist.

Auf dem Tisch liegt ein offenes Buch. Sie werfen einen Blick hinein, können aber nichts entziffern.

Wahrscheinlich sind es die alchimistischen Rezepturen des Magiers, die er verschlüsselt hat.

Außer ihnen ist keine Person im Raum. Erst jetzt bemerken sie das metallene Schild an der Wand. Direkt neben dem Schild sind 2 Treppen, eine nach oben, die andere nach unten.

Du kannst nun:

Das Schild lesen (294)

Nach oben steigen (224)

oder nach unten steigen (267)

200

Sie treten ins Pentagramm, werden mehrmals teleportiert und landen schließlich in einer dämmrig - dunklen Gegend. Dämonische Schatten umstreifen sie und greifen schließlich an. Ihre Gegenwehr hält nicht lange stand und es wird dunkel... (107)

Zuvor erhalten sie jedoch noch 100 AP - für Ehrlichkeit und dann werden 75 abgezogen - wegen mangelnden Aventurienkenntnissen.

201

Plötzlich springt eine wild aussehende Gestalt aus einem Gebüsch am Wegrand hervor und greift sie an.

Die Werte des Räubers:

MU: 15 (hat 1. Angriff!); AT: 14; PA: 13; TP: 1W6+2 (Schwert); RS: 4; LE: 45

Sollten sie sterben, müssen sie zu (30)

Ansonsten gehen sie zu (37)

202

Sie können nach Norden (66) Osten (194) oder Süden (36)

203

Völlig erschöpft erreichen sie den Schuppen. Ihre Rüstung ist durch die Explosion(en) irreparabel beschädigt worden, weswegen sie beschließen, sie wegzuwerfen.

Außerdem sind 3 weitere Ausrüstungsgegenstände (zufällig auswürfeln) so unbrauchbar geworden. Streichen sie sie aus ihrer Inventarliste. Nachdem sie sich einen Moment ausgeruht haben betrachten sie noch einmal den von ihnen gewählten Weg. Das Gras ist an vielen Stellen schwarz und verkohlt. Nun wissen sie ganz sicher, dass ihre Aufgabe nicht einfach ist.

Sie öffnen die Tür und betreten den Schuppen (175)

204

Fasziniert betrachten sie die Sternenkongstellatlon. Vom Dorfplatz hören sie erstaunte und auch erschreckte Rufe. Schließlich begeben sie sich zu Bett.

Ihre Träume handeln von der Sternenkongstellatlon, doch ein dunkler Schatten liegt über ihnen. Es ist nichts böses, nur der pure göttliche Geist. Sie haben gesündigt, einfach zugelassen, dass jemand sein Wissen zu einem Betrug nutzt. Sie begreifen dies, doch es ist zu spät (150)

205

Sie treten durch den Spiegel. Ein Gefühl totaler Orientierungslosigkeit umfängt sie, sie trudeln und kommen schließlich auf die Beine. Nun wissen sie, wo sie sich befinden, im Limbus, zwischen den Sphären.

Kein gemütlicher Ort, zumal kein Ausgang in Sicht ist...

Irgendwann, nachdem sie lange einen Ausgang gesucht haben treffen sie auf ein paar umherstreunende Dämonen, die sie als willkommene Abwechslung empfinden... (107)

206

Sie können nun nach Osten (49) oder Westen (215) gehen

207

Sie gehen ganz normal vorwärts. Plötzlich flammt für einige Sekunden das Licht auf und sie sehen, dass sie sich über einen hauchdünnen Grat bewegen, unter dem sich ein schier endloser Abgrund erstreckt.

Wollen sie trotzdem einfach weiter gehen? (285)

Oder doch lieber nach dem Weg tasten? (291)

208

Sie können nach Norden (211) Süden (104) oder nach Westen (223)

209

Sie können entweder nach Norden (131) oder nach Westen (225)

210

Mühsam stehen sie wieder auf und rennen auf ihren Gegner zu. Sie rammen ihm ihre Schulter in den Leib. Schwer getroffen fliegt er einige Schritte zurück, rappelt sich jedoch gleich wieder auf. Unter seinem Mantel zieht er eine kleine Armbrust hervor und schießt. Sie haben nicht mehr die Zeit, auszuweichen und werden tödlich getroffen. Während sie zusammensinken verblassen die irrealen Räuber und das Dorf. Ebenso der Bolzen. Doch

sie sind nicht fähig es weg zu denken. Sie sterben, getroffen von einem irrealen Geschoß, ein tragisches Ende, nicht wahr? (107)

211

Sie können nach Osten (53) Süden (208) oder Westen (171)

212

Sie geben der Dschinni zu erkennen, was sie suchen und sie scheint sie auch zu verstehen. Machen sie eine CH-Probe +3!

Gelungen? (141)

Mißlungen? (231)

213

Um ein Haar wären sie abgerutscht, doch sie können sich an der Wand fest halten und ziehen sich ins Haus hinein.

Sie stehen in einem dunklen Raum. Ihre Erkundigungen haben ergeben, dass das Zimmer in dem der Ratsherr sein Geld aufbewahrt auf der anderen Seite des Flurs ist. Unglücklicherweise sind von dort Stimmen zu hören. Ein flüchtiger Blick aus der Tür zeigt, dass die Stimmen von der Ecke kommen, also müssen sie über den Flur schleichen.

Wenn eine Schleichen - Probe +9 gelingt, gehen sie zu (284)

wenn selbige nicht zu ihren Gunsten ausfällt zu (72)

214

Nachdem Gideon sie nach draußen teleportiert hat, eilen sie zu ihren Wettpartnern. Ihre Erlebnis - Erzählung endet in einem Gezeche, das ihren gesamten Wettgewinn verschlingt. Danach treten sie ihren wohlverdienten Urlaub an. In der Zeit in der sie nicht da sind, haben sie den Bürgern erlaubt, ihr Haus nach eigenem Gutdünken zu benutzen. Schließlich, nach einigen Wochen der Erholung ziehen sie wieder in die Welt hinaus.

ENDE

War da nicht noch was??? Ach ja, richtig, sie erhalten 900 AP!

Wenn sie irgendwelche Hintergrundinformationen wollen, schauen sie doch einfach mal im **Anhang** nach.

215

Sie können nach Norden (164) oder nach Osten (190)

216

Sie öffnen die Tür. Unbehagen überfällt sie, doch nichts passiert. Es stellt sich heraus, dass der Fremde ein wandernder Boroni ist, der nirgendwo Einlass fand.

Gemeinsam sitzen sie am Lagerfeuer und erwarten das Ende der Namenlosen Tage. Durch die Aura des Geweihten werden die Namenlosen Schrecken abgehalten und sie schlafen wohligh ein (155)

217

Hmm, ach ja, Kinder müssen mit irgend etwas spielen, ja, das stimmt schon, aber sie als Tsagläubiger haben sie da nicht etwas vergessen? Nein, ich finde aber doch, schließlich sind Eidechsen die heiligen Tiere der Tsa. Nun ja, zur Strafe für ihren mangelnden Glauben bekommen sie Visionen zu sehen. Nein, nicht solche Visionen über die Zukunft. Nur Visionen der Wahrheit. Diese Visionen sind in sich so klar, dass sie die Welt um sie herum vergessen und sich selbst aufgeben. Wie sagte doch einmal jemand? "Es gibt zuviel Wahrheit auf dieser Welt."! Dies glauben sie mittlerweile auch und beschließen deshalb, ein Eremitendasein zu führen, bis Tsa ihnen verzeiht. (150)

218

Das bereits bekannte Schwindelgefühl setzt ein und sie finden sich in einem komplett dunklen Raum wieder. "Gratuliere" hören sie die Stimme des Erzmagiers Gideon sagen. "Du hast die erste Prüfung bestanden, doch weitere werden folgen. Freue dich also nicht zu früh!"

Es wird hell im Raum.

Karge Wände umgeben sie. Der Raum ist leer, bis auf 8 Spiegel. Als sie in den ersten Spiegel blicken sind sie Überrascht, denn sie sehen nicht sich und auch nicht den Raum sondern eine Art Dschungel. Im 2. Spiegel sehen sie die Gassen irgendeiner Stadt, im 3. die Lichtung eines Waldes.

Im 4. Spiegel können sie ein kleines Turmzimmer sehen, im 5. ein beständiges graues Wabern. Der 6. Spiegel zeigt den Turm in dem sie sich gerade befinden. Im 7. Spiegel sieht man eine Wüstenoase. Der 8. Spiegel zeigt ein Trümmerfeld.

Als sie die Spiegel weiter untersuchen stellen sie fest, dass man durch sie hindurch gehen kann.

Was wollen sie jetzt machen?

Durch den ersten Spiegel gehen? (7)

durch den zweiten? (229)

durch den dritten? (186)

durch den vierten? (282)

durch den fünften? (205)

durch den sechsten? (62)

durch den siebten? (243)

durch den achten? (111)

Oder wollen sie die Spiegel lieber noch einmal gründlich untersuchen? (44)

219

Der Dschinn beäugt sie kurz, als sie sich um ihn herum schleichen wollen. Dann verschwindet er in einer der Eiswände.

Wollen sie nun um den Klotz herum gehen? (116)

Oder das Werkzeug nehmen und den Bergkristall aus dem Block heraus schlagen? (59)

220

Sie können von hier nach Westen (81)Osten (29)oder Süden (96)gehen.

221

Während sie weg rennen hören sie zuerst ein Klicken und dann ein dumpfes Grummeln: Das "Ding" kommt auf sie zu - und es ist schneller als sie!

Sie können nur noch versuche, hinauf zu springen und hinein zu gelangen. Machen sie eine GE Probe +5:

gelungen (271)

mißlungen (55)

222

Unter Aufbietung ihrer gesamten Selbstbeherrschung gelingt es ihnen, ernst zu bleiben. Der Schelm unternimmt einen letzten Versuch, sie zum Lachen zu bringen. Als dies mißlingt sucht er sich lieber andere "Opfer".

Während sie zum Essenstisch hinüber stapfen merken sie, wie sie teleportiert werden. (155)

223

Sie stehen in einem quadratischen Raum. In einer Nische auf der westlichen Seite erspähen sie ein Pentagramm - das Ziel!

Ihr einziges Problem ist der Ritter, der davor steht und gerade sein Schwert zieht...

Wenn sie schon irgendwo im Labyrinth gekämpft haben, gehen sie zu (173)

Wenn sie ebenfalls ihr Schwert ziehen gehen sie zu (137)

Wollen sie hingegen den Ritter von einer friedlichen Lösung überzeugen, gehen sie zu (293)

224

Sie gehen langsam die Treppe hinauf und passen auf, nicht in eine Falle zu treten. Ohne Zwischenfälle erreichen sie die nächste Etage. Sie sind überrascht, denn sie finden einen leeren Raum vor.

Eigentlich fragen sie sich sogar, ob sie noch im Turm sind, denn das, was sie sehen ähnelt eher einem Gareth's Hinterhof: Auf dem Boden Staub und Steine, die Wände älter. Als sie sich umdrehen ist die Treppe verschwunden. Sie haben nun keinen Weg mehr, um die Etage zu verlassen. Beunruhigt sehen sie sich um und suchen die Wände nach Hebeln und/oder Knöpfen ab. Sie finden nichts.

Sie drehen sich um und sehen plötzlich eine Gestalt in einer schwarzen Kutte vor sich. Das Gesicht ist nicht zu sehen. In der einen Hand hat die Gestalt ein Schwert, in der anderen eine Peitsche.

Dein erster Gedanke ist "Ein Heshtot!"

Willst du die Gestalt sofort angreifen? (130)
oder abwarten, was passiert? (226)

225

Sie können nach Osten (209) oder nach Norden (13) gehen.

226

Die Flammen verlieren ihre zerstörerische Wut. Sie sind nun von ihnen umgeben, spüren jedoch keinen Schmerz. Im Gegenteil: Ihre Wunden werden durch die Flammen ausgebrannt und verheilen ohne dass sie irgendeinen bleibenden Schaden davon tragen (+35LP). Schließlich sinken die Flammen zusammen und bilden auf dem Boden ein Pentagramm, in das sie hinein treten (155)

227

Sie können nach Norden (295) oder nach Osten (263) gehen

228

Nachdem Gideon sie hinaus teleportiert hat eilen sie zu ihren Wettpartnern. Ihre Erzählung von den Erlebnissen im Turm endet in einem mittelgroßen Gezeche, bei dem ihr gesamter Wettgewinn drauf geht. Sie brauchen ihn auch nicht mehr, schließlich haben sie beschlossen, sich zur Ruhe zu setzen. Ihre neuen Mitbürger sind darüber erfreut. Sie selbst haben einen Posten in der Garnison / der Magierakademie angenommen, den Gideon ihnen angeboten hat.

AP brauchen sie ja keine.

ENDE

Wenn sie irgendwelche Hintergrundinformationen wollen, schauen sie doch einfach mal im **Anhang** nach.

229

Sie treten durch den Spiegel und finden sich in der Gasse wieder. Typisch - aventurischer Großstadtgestank und Lärm umhüllt sie. Sie gehen die Gasse entlang und gelangen auf einen Marktplatz. Ein Stück weiter sehen sie die Stadtmauer. 10 Schritte von ihnen entfernt stehen 2 Gardisten Ihre Wappen lassen keinen Zweifel: Sie befinden sich in Gareth, der Hauptstadt des Neuen Reichs.

Dieses Abenteuer ist für sie zu Ende. Sie erhalten 3 AP pro besuchtem Abschnitt. Hinterlegte Ausrüstung ist noch in Dwarf City. Sie können sie dort abholen und gleich ihre Wettschulden bezahlen.

Zunächst jedoch beschließen sie, ein paar Tage Urlaub in Gareth zu machen, obwohl sie genau wissen, dass ihnen das wohl kaum gelingen wird...

Natürlich können sie auch nach Dwarf City zurückkehren und den Turm erneut betreten (93)

230

Als sie die Treppe hinab steigen werden sie teleportiert. Sie stehen in totaler Finsternis. Wind weht, doch sie sehen nicht. Sie vernehmen eine Stimme, wie von weit weg "Geh ohne Zögern und du wirst leben" sagt sie.

Wollen sie ohne Zögern vorwärts gehen, obwohl sie nicht wissen, was vor ihnen ist? (207)
Oder wollen sie sich lieber langsam voran tasten? (180)

Sie greifen den Dschinn an.

Da sie im Wasser kämpfen erhalten Sie je nach TaW: Schwimmen, AT und PA - Abzüge:

TaW<0:-7

TaW<5:-6

TaW<7:-5

TaW<9:-4

TaW<11:-3

TaW<14:-2

TaW =17:-1

TaW =18:-0

Die Dschinni hat folgende Werte:

MU: 21; AT: 14; PA: 15; TP: 3W6+6 (Elementarangriff); LE: 48; RS: 3

Die Dschinni ist nur mit magischen Waffen oder Zaubern verwundbar. Sie können nicht fliehen, denn die Dschinni ist viel schneller.

Wenn sie sterben, gehen sie zu (107)

Wenn sie den Kampf gewinnen, gehen sie zu (125)

232

Entschieden weisen sie den Beutel zurück und wenden sich ab um in den Saal zurückzukehren. Im selben Moment haben sie einen Dolch im Rücken. Sie schreien und ein paar Wachen kommen angerannt. Schnell ist ihr Mörder festgenommen. Mit ersterbender Stimme erklären sie, was vorgefallen ist. Die Wachen nehmen den Kläger, der offensichtlich ein Komplize war, fest. Dann schließen sich ihre Augen, doch sie sind sicher, im Sinne Praios' gehandelt zu haben (155)

233

Sie graben und graben. Plötzlich stoßen sie auf ein Metallkästchen. Voller Hoffnung öffnen sie es... und stellen zu ihrem Entsetzen fest, dass der Smaragd nicht darin ist, sondern ein Zettel auf dem folgendes steht: "Nicht verzagen, kühner Abenteurer, doch vorerst muß du kämpfen, nicht graben!"

Plötzlich sehen sie einen Ork, der auf sie zu kommt.

Seine Werte:

MU: 15; AT: 15; PA: 15; TP: 1W6+6 (Schwert); LE: 40; RS: 4

Gewinnen sie, machen sie eine weitere IN - Probe +4!

Gelungen? (174)

Oder mißlungen? (91)

Sollten sie sterben, gehen sie zu

234

Sie können nach Osten (140) oder Süden (114)

235

Sie können nach Süden (27) Norden (18) oder Osten (256)

236

Sie ziehen über das Land, als sie plötzlich eine Gestalt am Wegrand liegen sehen. Es ist ein Mann. Die Wunde auf seiner Brust ist kaum zu übersehen. Das einzige was sie noch davon abhält, dem Mann zu helfen, der offensichtlich starke Schmerzen hat, ist seine Kleidung: Er trägt die "Uniform" einer Räuberbande, die in neuerer Zeit für Aufsehen gesorgt hat.

Wollen sie dem Mann trotzdem helfen, obwohl es eine Falle sein könnte? (142)

Oder machen sie, dass sie fort kommen? (161)

237

Sie geben sich einen Ruck und springen. Es wird heißer und heißer. Kurz vor dem Moment des Aufpralls werden sie teleportiert und stehen vor dem Rubin. (185)

238

Als sie sich weigern zu reden werden sie ausgepeitscht und weiteren Foltern ausgesetzt, die hier wegen einiger schwächerer Gemüter nicht erwähnt werden. Sie fallen in Bewußtlosigkeit und verlieren alle LE bis auf 1.

Als sie wieder aufwachen haben sie sich halbwegs erholt (+10LE) doch die Aussichten auf den Folterknecht stimmen sie nicht eben gut, zumal sie schon Schritte auf dem Gang zu ihrer Zelle hören.

Wollen sie jetzt erzählen, was der Offizier von ihnen wissen will? (42)

Oder halten sie weiter Stand? (109)

239

Sie geben sich vollkommen dem Gefühl des Glückes hin. Das Elend macht ihnen nichts aus. Ihr Geist erhebt sich in unendliche Höhen. Unter sich, sehr weit unter sich, sehen sie ihren Körper, der ohne Leben, ohne Zweck, zusammen bricht.

Sie blicken über Dere. Sie haben größere Macht als alle Zwölf, der Namenlose und der Dämonensultan zusammen. Nur Los sind sie ergeben. Dere. Die Götter. Die Menschen. Die Orks. Vergänglich. In ihren Augen erscheinen sie nun so vergänglich. Sie wissen, dass sie vergehen werden, eher als sie es selbst für möglich halten.

Sie wenden ihren Blick von Dere ab. Ein uninteressanter Ort, eine einfache Welt, die auf simplen Gesetzen beruht. Faszinierend, doch einfach. Sie wenden ihren Blick ab, denn sie wissen alles, was war, was ist und was sein wird. Die Geschehnisse sind uninteressant geworden für sie...

Nun, dies ist sicherlich auch eine Möglichkeit, das Abenteuer zu lösen, wenn es auch bedeutet, sich endgültig von seinem Helden zu verabschieden. Sie können ihn sich ja mit dem Vermerk Abenteuerpunkte: Unendlich an die Pinwand hängen. Es ist sicherlich nicht die schlechteste Methode einen zu erfahrenen Helden endgültig abzusetzen.

240

Mit einem Knall landet ihr Knüppel auf dem Kopf des Händlers und sie reißen den Dolch an sich. Eine ziemlich blöde Idee, wie sie auch sofort feststellen. Die Stadtgardisten nehmen sie gefangen

Während sie abgeführt werden kommt ihnen in den Kopf, dass sie nicht wie Phex gehandelt haben, er hätte versucht, den Dolch mit Schläue zu entwenden, nicht mit Gewalt. Es wird schwarz um sie, als man sie in die Zelle stößt...(150)

241

Sie können nach Süden (171) Osten (86) oder nach Westen (114)

242

Sie erwachen. Es ist hell. Fackellicht scheint auf sie. Sie fühlen sich erholt (+10 LP) doch gleichzeitig spüren sie eine Leere in sich. Sie haben der KRAFT entsagt, doch sie spüren, dass es richtig war. Mühsam rappeln sie sich auf und sehen den Magier Gideon vor sich stehen.

Wollen sie ihn angreifen? (257)

Oder abwarten? (160)

243

Sie treten durch den Spiegel und stehen inmitten einer Oase. Um die Oase herum erstreckt sich die weite Khom. Um sie herum laufen Novadis und Tulamiden die Straße entlang. Nachdem sie ein paar Schritte gemacht haben gelangen sie auf einen Bazaar. Es gibt keinen Zweifel, sie sind in Keft gelandet...

da sie nun keine Lust verspüren die mehr als 1000 Meilen nach Dwarf City zurück zu gehen und das womöglich auch noch ohne Ausrüstung, beschließen sie, fürs erste im Land der ersten Sonne zu bleiben. (Stimmt dies nicht, können sie bei **(93)** nach Dwarf City zurück kehren.)

Sie erhalten für jeden Besuchten Abschnitt 3 AP. Doppelte zählen nicht. Ihre Ausrüstung können sie in Dwarf City abholen, wenn sie mal wieder in der Gegend sind. Dann können sie auch gleich ihre Wettschulden bezahlen.

244

Lauthals schreien sie um Hilfe. Die Flammen kommen näher und verzehren sie. Sie sind so mit schreien beschäftigt, dass sie gar nicht merken, dass die Flammen keinen Schaden anrichten.

Und dann ist da wieder diese Stimme. Gewaltig, gleich der des Gottes. Wieso gleich? Es ist die des Gottes! Ihr Erkenntnis kommt zu spät. Durch ihr mangelndes Vertrauen wendet sich der Gott von ihnen ab. Vor Verzweiflung schreien sie abermals laut auf und gnädige Ohnmacht umfängt sie...**(150)**

245

"Gratuliere!" ertönt eine Stimme in ihrem Geist. "Nicht viele sind bis hier gekommen. Du befindest dich im Raum der Elemente. 6 Tore musst du durchschreiten und 6 Steine finden. Sobald du diese in ihre Fassungen setzt, bist du dem Sieg sehr nahe. Sieh auf deine Karte!"

Sie tun es, obwohl es eigentlich überflüssig ist. Auf der Karte steht das eben gesagte noch einmal. Und überdies die Arten der Steine. Ein Rubin aus dem Feuer, ein Bergkristall aus dem Eis. Ein Aquamarin aus dem Wasser, ein Smaragd aus der Erde. Ein Onyx aus dem Erz und ein Diamant aus der Luft.

Die Fassungen für die Steine stehen ebenfalls in diesem Raum. Sie sind in den Farben des jeweiligen Elements gehalten. Wahrscheinlich kehren sie nach jeder Elementarprüfung hierher zurück, denn sie sehen Fassungen für die Steine.

Die Tore zu den verschiedenen "Elementarprüfungen" sind unverkennbar.

Gehen sie durch das Tor aus Dornenranken? **(248)**

Durch das Tor aus brennenden Flammensäulen? **(15)**

Durch das Tor aus Wassersäulen **(187)**

Durch das Tor aus durchsichtig schimmerndem Stein? **(133)**

Durch das Tor aus blankem Eis? **(97)**

Oder durch das Tor aus Fels? **(54)**

246

Als sie die Steine in die vorgesehenen Fassungen legen, verblassen die Tore, eines nach dem anderen, jeweils das, dessen Stein sie gerade einlegten, und verschwinden ganz. Als sie den letzten Stein eingelegt haben rumpelt es kurz und die Steine verschwinden alle in der Wand.

Sie sind allein, stehen allein in einem leeren Raum. Plötzlich erscheinen in der Mitte des Raumes magische Zeichen in Zahyad und Nanduria. Im Zentrum des Raumes entsteht ein weiteres Tor. Seine Form ist unbeschreiblich. Es besteht aus... purer Kraft... das 7. Element...

Seine Umrisse verschwimmen, verschwinden und nehmen wieder Gestalt an. Im Tor sehen sie Bilder von Orten, weit entfernt. Und sie sehen sich. Es ist, als ob sie an allen Orten Deres zugleich wären, nein, sie sähen, aber nicht eingreifen könnten und auch nicht wirklich fähig sind, alles aufzunehmen.

Nun haben sie die Gewissheit, dass das 7. Element existiert. Mit einem beherzten Schritt schreiten sie durch das Tor. **(34)**

247

"Es reicht, du hast gewonnen" sagt ihr Gegner.

Sie lassen von ihm ab. "Du hast deine erste Prüfung bestanden. So gehe weiter zur Spitze des Turmes". Während er spricht verblasst die Gestalt ihres Gegners. Schließlich ist er ganz verschwunden. Sie sind wieder allein. Die Illusionen im Raum verschwinden. Sie stehen nun in einem leeren Turmzimmer in dessen Mitte sich ein magisch leuchtendes Pentagramm befindet, in das sie bei **(218)** hinein treten.

248

Als sie das Tor durchschreiten, finden sie sich auf einem weiten Acker wieder. Erste Pflanzen sprießen. Zuerst wissen sie nicht, was sie tun sollen, doch dann erklingt eine Stimme in ihrem Geist: "Traue deiner Intuition. Grabe und du wirst den Smaragd schnell finden!"

Zum graben haben sie nichts anderes als ihre Hände, doch eine kurze Prüfung ergibt, dass die Erde leicht genug ist, sie selbst mit ihnen zu heben.

Machen sie eine IN - Probe +4!

Gelungen? (174)

Mißlungen? (233)

249

Sie ziehen also mit den Betrogenen zum Haus. Sie finden ein offenes Fenster und steigen ein. Wider Erwarten werden sie nicht entdeckt. Erst als sie das Geld gefunden haben und einer vor Freude aufschreit kommen die Wachen herbei und bereiten ihnen mit ihren Armbrüsten ein ziemlich unehrenhaftes Ende...(107)

250

Als sie um den Block herum gehen wollen hebt der Dschinn seine Hand und eine Mauer aus purem Eis schießt vor ihnen empor. Dadurch wird es ihnen unmöglich, auf die andere Seite zu gelangen. Sie müssen notgedrungen gegen den Dschinn kämpfen, denn er scheint sie aus irgend einem Grund nicht leiden zu können...(19)

251

Sie wollen nach ihrer Waffe greifen, doch es ist bereits zu spät: Ein Tiger hat sie zu Boden geworfen und die anderen beiden schlagen auf sie ein. schließlich beendet der erste Tiger den Kampf, indem er einen Kehlbiß anbringt...(107)

252

Sie schlagen ein Zeichen um das Böse, das den Fremden begleitet zu vertreiben und wenden sich vom Fenster ab. Wenige Augenblicke später zersplittert die Tür und der Fremde tritt ein. Namenloser Schrecken steht in ihr Gesicht geschrieben. Es ist ihres und doch ist es nicht ihres. Ihnen wird klar, dass sie gegen Traviass Gesetz der Gastfreundschaft sträflich verletzt haben und es wird schwarz...(150)

253

Machen sie eine CH - Probe +12, ja, +12, dies ist *kein* Schreibfehler!

Gelungen? (139)

Mißlungen? (153)

254

Sie ziehen übers Land. Heute ist es soweit. Die Sterne werden eine ganz besondere Konstellation annehmen, die sie beobachten wollen. Gegen Abend kommen sie in ein Dorf und mieten sich ein Zimmer. Sie haben Blick auf den Dorfplatz. Dort unten tut sich ebenfalls etwas. Ein Mann in einer bunten Robe sagt, er wolle einen großen Zauber wirken und die Sterne verdunkeln.

Ganz offensichtlich ist der Mann ein Betrüger, der die Konstellation der Sterne nutzen will um die unwissenden Dorfbewohner herein zu legen. Was tun sie?

Kümmern sie sich nicht drum und erfreuen sich an den Sternen? (204)

Versuchen sie, den Mann zu erpressen? (265)

Oder klären sie die Dorfbewohner über den Betrug auf? (101)

255

Der Offizier betrachtet sie mit einem schiefen Blick und murmelt so etwas wie "Das soll ich am besten auch noch glauben und wenn - ach egal".

Der Offizier verschwindet im Ding und schlägt die Luke hinter sich zu.

Das Ding setzt sich in Bewegung, es kommt auf sie zu. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als hinauf zu springen, ins Innere vorzudringen und den Offizier zu töten.

Machen sie eine Gewandtheitsprobe +5: gelungen (271)
mißlungen (55)

256

Sie können nach Westen (235) oder Süden (269)

257

Mit erhobener Waffe stürmen sie auf den Magier zu.

Gerade als sie ihn durchbohren, verschwindet er und taucht auf der anderen Seite des Raumes wieder auf.

"Narr!" hallt seine Stimme durch den Turm. Sie erzittern. "Dies war nicht nötig, doch wenn du kämpfen willst, vergehe!"

Gideon ist nun ziemlich wütend, und ihnen bleibt nichts anderes übrig, als zu kämpfen...

GIDEONS WERTE:

MU:20; AT: 18; PA: 17; TP: 1W6+23 (Flammenschwert); RS: 0; 2 AT/KR; LE: 104

Gideon verzichtet auf den Einsatz von Zaubern, daher ist seine AE unwesentlich. Das Flammenschwert hält beliebig lange.

Wenn sie sterben, gehen sie zu (30)

Reduzieren sie Gideons LE auf 0 oder darunter, gehen sie zu (32)

258

In der Nacht schleichen sie um das Haus herum und entdecken tatsächlich ein offenes Fenster. 2 der anderen Betrogenen warten draußen auf sie, während sie hinein steigen. Machen sie eine Klettern - Probe +6!

gelungen? (213)

mißlungen? (92)

259

"Nun reicht es aber" ruft der Händler als sie noch immer weiter feilschen. Resigniert geben sie auf. Was machen sie nun ? Greifen sie den Händler an, um an den Dolch zu gelangen (240)oder warten sie bis zur Dämmerung um den Dolch zu entwenden (6) ?

260

Der Offizier verschwindet wieder im Inneren des "Dings" und schließt die Luke. Plötzlich hören sie ein Knarren, das "Ding" setzt sich in Bewegung. Das Rohr dreht sich direkt in ihre Richtung und das "Ding" kommt auf sie zu.

Ihre einzige Chance ist nun, auf das "Ding" rauf zu springen, denn es wird immer schneller. Machen sie eine GE Probe +5!

gelungen? (271)

mißlungen (55)

261

Sie wissen, dass sie es nur mit Illusionen zu tun haben und ignorieren diese daher. Als die Goblins durch sie hindurch laufen, verschwinden sie. (193)

262

Sie wenden sich von dem Mann ab. Ein ungutes Gefühl beschleicht sie, doch sie haben sich entschieden. In der kommenden Nacht werden sie von schrecklichen Albträumen heimgesucht - die Strafe der Göttin. Sie haben gesündigt, einem Menschen in Not, den sie allein retten konnten, dem Tod überantwortet. Sie haben gesündigt doch die Erkenntnis kommt zu spät. Wahnsinn überflutet ihren Geist...(150)

263

Sie können nach Westen (227) oder nach Süden (31)

264

Der Riese ist zu real, als dass sie ihn weg denken könnten! Sie reißen ihre Waffe hoch. Einen Augenblick später ist sie zerstört und sie werden von der Wucht des Hiebes zurück geschleudert (10 SP) (Tot?(107)). wollen sie aufstehen und den Kampf doch noch für sich entscheiden? (210) Oder die Augen schließen und hoffen, dass so alles verschwindet? (169)

265

Sie gehen zu dem Mann herunter und fangen ihn in einem unbeobachteten Moment ab. Er ist einverstanden, ihnen die Hälfte seines Gewinns zu überlassen
Später am Abend zählen sie das erhaltene Geld, wohl an die 10 Dukaten. Die Dörfler müssen ihre letzten Ersparnisse zusammen gekratzt haben um den Mann zu bezahlen - wer weiß, was er ihnen erzählt hat?!
Plötzlich klopft es und ein Geweihter der Hesinde kommt in den Raum. "Schämt ihr euch nicht, mein Sohn, gegen die Gebote der Hesinde zu verstoßen?" sagt er. "Ihr seid als Gläubiger der Hesinde wohlbekannt und doch habt ihr sie gleich zweifach verraten. Einmal indem ihr dem Betrüger halft sein Wissen unrechtmäßig zu nutzen und zweitens indem ihr es nicht verhindert"
Plötzlich durchfluten die Gebote der Göttin ihren Geist und es wird schwarz vor ihren Augen (150)

266

Die Gestalt nimmt ihre Kapuze ab. Es ist ein Mensch. Er hat ein freundliches Lächeln. "Du bist beherrscht, das ist gut, doch merke dir: Manchmal kann Zögern auch tödlich sein.
Ich bin deine erste Prüfung. Wir werden miteinander Ringen(TaW: Ringen, wenn nicht vorhanden Raufen; mit echten SP). Der Kampf geht bis zum Tod oder bis zur Aufgabe. Waffen , Zauberei und magische Artefakte sind verboten."
Die Gestalt legt nun ihre Kutte ab und ein kräftiger Körper kommt darunter zum Vorschein.
Die Werte ihres Gegners: MU:17; KK:18; LE:150; Ringen:12; AT:14; PA:15; TP: 1W6+4.
Er gibt auf, wenn seine LE auf 75 oder darunter sinkt.
Der Rüstungsschutz ist 0, auch bei ihnen. Aber jetzt los.
Wenn sie gewinnen, gehen sie nach (247)
Wenn sie aufgeben, nach (138)
Wenn sie schummeln, nach (300)
und wenn sie sterben nach (107)

267

Sie gehen die Treppe hinunter, genau auf Fallen achtend. Sie erreichen das Ende der Treppe und als sie die letzte Stufe verlassen verschwindet die Treppe hinter ihnen. Sie stehen nun in einem fast leeren Raum, der in ein schummriges Licht gehüllt sitzt. Die Quelle dieses Lichts können sie nicht erkennen. Sie sehen einige Hebel und Knöpfe mit den Bezeichnungen A - I und 1 - 9 und ein Pentagramm in der Raummitte.
In ihrem Kopf erklingt eine Stimme, die ihnen Anweisungen gibt, Telepathie. "So du Kluge(r), eine Probe des Wissens: Sieh auf deine Karte. Anweisungen dort erschienen. Aktiviert ist bei Hebeln unten , bei Knöpfen gedrückt. Nochmaliges drücken bzw. hoch stellen deaktiviert wieder. Wenn du die Anweisungen befolgt hast, trete in das Pentagramm in der Raummitte"
Sie stellen fest, dass momentan alle Hebel deaktiviert sind. Sie sehen sich ihre Karte an:
"Aktiviere..."

den Hebel des ersten Buchstaben des Dämonenmeisters
den Knopf der angibt die Zahl der Gezeichneten
alle Hebel deren Buchstaben im Spiegel gleich
wenn $a^2+b^2=x^2$ den 2. und den 4. Knopf
alle Zahlen durch die 17 teilbar
wenn Borbarad ein Sohn von Praios alle Hebel die noch nicht aktiviert und alle bereits aktivierten deaktivieren
die Knöpfe die durch drei ganze Zahlen ergeben
Zuletzt deaktiviere alle aktivierten und aktiviere alle deaktivierten Hebel und Knöpfe, aber nur, wenn der
Schwertkönig gestorben mit der Klinge die in ihrem Namen trägt die Zahl der Gezeichneten!"
Gut: So Leid es meiner Seele tut, an dieser Stelle muss ich auf ihre Ehrlichkeit vertrauen. Nehmen sie einen
Zettel und schreiben sie ihre Lösung auf. Wenn sie fertig sind, gehen sie zu **(51)**

268

Als ihre Wettpartner ihnen das Geld geben wollen lachen sie. "Behaltet es ruhig, ihr habt es nötiger als ich."
Eines lassen sich ihre neuen Freunde aber nicht nehmen: Sie zum Zechen in ein Gasthaus einzuladen und ihren
Erzählungen zu lauschen.
Machen sie eine Zechen - Probe +8!
Gelungen? **(276)**
Mißlungen? **(283)**

269

Machen sie eine Gefahreninstinkt - Probe +3. Wenn diese mißlingt erleiden sie 1W6+2 SP durch eine
Bolzenfalle.
Sie können nach Norden **(235)** Süden **(179)** oder Westen **(295)**

270

Mit einer merkwürdig knisternden Stimme sagt das Elementar: "Mut muß beweisen, wer mit dem Feuer spielt.
Springe in die Lava und du bleibst unversehrt!"
Wollens sie es tun? **(237)**
Oder das Elementar doch lieber angreifen? **(148)**

271

Sie springen gekonnt auf die Maschine und reißen die Luke auf. Der Offizier erwartet sie schon mit einer Art
Knüppel und einem metallenen Gegenstand den sie nicht kennen. Des weiteren sind noch 3 Soldaten im Inneren
des "Dings". Sie kämpfen jedoch nur nacheinander und einzeln gegen sie, da der Platz viel zu eng ist.

OFFIZIER:

MU:18 (hat immer 1. AT) ; AT 16; PA/Ausweichen: 15; TP: 2W+4 (Totschläger); Das Metallding ist eine
Schußwaffe, die der Offizier einmalig vor der 1. Attacke abfeuert, mit FK:16 und 3W20 TP; LE: 86; RS 8
(Kugelweste)

SOLDATEN:

MU:16; AT:14; PA/Ausweichen:14; TP: 2W+4 (Totschläger); LE:60; RS:5 (Schwere Weste)

Schlagen sie alle gehen sie zu **(14)**

Wenn sie sterben gehen sie zu **(107)**

Wenn sie die Rüstung des Offiziers/ eines Soldaten nicht beschädigen, das heißt nur AT +8 bei normalem
Schaden eingesetzt haben, können sie diese nach dem Kampf an sich nehmen und benutzen. Sie wiegen jeweils
100 U.

272

Machen sie eine Selbstbeherrschungs - Probe +9!
Gelungen? **(11)**
Mißlungen? **(172)**

273

Plötzlich, als sie die Treppe herauf gehen, macht es *plopp* und sie finden sich inmitten einer großen Feldschlacht wieder. Sie wissen, dass sie gerade den Eid abgelegt haben für das Neue Reich zu kämpfen und, wenn nötig zu sterben. Bei der KGIA haben sie gelernt auch harten Foltern zu widerstehen und es wurde ihnen aufgetragen, eher mit Praios zu sterben als ihre Gefährten zu verraten. Mit Feuereifer stürzen sie sich in die Schlacht, wo sie bald bewußtlos zusammen brechen.

Sie wachen wieder auf und stellen fest, dass sie an einen Stuhl gefesselt sind. Sie sehen einen Offizier. Offenbar wird man sie verhören. Wollen sie lieber gleich nachgeben? (118)

Oder tapfer dem Verhör stand halten? (238)

274

Sie können nun nach Osten gehen (13) oder ein paar Schritte in einen Raum im Norden machen. (223)

275

In dem Rohr sehen sie nur Schwärze. Während sie hinein schauen hören sie ein Klicken und einen dumpfen Schlag. Sie hören einen Mann in Mittel - Hoch - Garethi sprechen: "Hey, sie da, nehmen sie sofort ihren verdammten Schädel aus dem Kanonenrohr!"

Sie tun wie ihnen gesagt wurde und sehen einen Mann der aus dem merkwürdigen "Ding" zu kommen scheint. Er ist noch halb in dem "Ding und steht in einer eben geöffneten Luke. Er sieht verwundert aus - offensichtlich hat er noch nie jemanden, der so gekleidet ist wie sie, gesehen. Auch sie sind überrascht, denn dieser Mann sieht auch nicht so aus, wie sie es von anderen gewohnt sind. Er trägt eine merkwürdig glänzende Uniform.

Zumindest sieht es stark nach einer Uniform aus.

Auf dem Kopf hat er eine blau - graue Mütze mit einem Vorsprung an der Vorderseite. Das restliche Kleidung des Mannes ist ebenfalls blau - grau. (152)

276

Irgendwann, spät in der Nacht, als sie schon ziemlich stark angetrunken sind, verabschieden sie sich von ihren neuen Freunden und gehen auf ihr Zimmer im Gasthof. (90)

277

Nachdem sie die Orks erschlagen haben, lösen sich deren Leichen auf und eine Stimme ertönt, die ihnen mitteilt, dass alle Gegner im Labyrinth nur Illusionen sind.

Sie erhalten alle eben verlorenen LP zurück (206)

278

Sie können die Zeichen nicht entschlüsseln und geben entnervt auf. Ihnen bleibt nun nichts anderes übrig, als durch einen Spiegel zu gehen. Welchen wählen sie?

den ersten (Dschungel)? (7)

den zweiten (Stadt)? (229)

den dritten (Lichtung)? (186)

den vierten (Zimmer)? (282)

den fünften (graues Wabern)? (205)

den sechsten (Turm)? (62)

den siebten (Oase)? (243)

den achten (Trümmerfeld)? (111)

279

Sie ignorieren das herabsausende Schwert. Es gleitet durch ihre Waffe...und durch sie.

Sekundenbruchteile später löst sich das ganze Dorf auf und sie finden sich in einer Arena wieder (17)

280

Von hier aus können sie nach Norden (129) oder Westen (292)

281

"Ich bin nicht bestechlich" klingt es unter dem Helm hervor. Durch das Metall ist das Zischen merkwürdig verzerrt, so dass sie leicht zusammen zucken. Im nächsten Moment greift der Ritter an, so dass ihnen nichts anderes übrigbleibt, als ihre Waffe zu ziehen (137)

282

Sie stehen in einem Raum. Es ist dunkel. In der Wand um sie herum sehen sie Türen. Es sind 12. Plötzlich ertönt eine Stimme, nicht in der realen Welt, nicht als Ton, sondern in ihrem Geist.

"Wähle mit Bedacht die Tür deines Gottes. Eine Prüfung ist dir auferlegt. Weiterkommen werden die, welche dienen mit Ehrfurcht. Sterben werden die, welche sind von heuchlerischem Glauben."

Sie verspüren plötzlich einen Drang der Aufforderung nachzukommen, wissen jedoch nicht, welche Tür sie wählen sollen. Da erblicken sie die Zeichen der Zwölfgötter an den Türen. Zielsicher gehen sie auf die Tür ihres Gottes zu. Welcher ist es?

Phex (25), Rahja (182), Tsa (170), Firun (33), Efferd (197), Peraine (236), Travia (166), Hesinde (254), Ingerimm (149), Praios (289), Rondra (94), Boron (67)

oder sind sie ein Diener des Gottes ohne Namen.? (4)

Sollten sie einem der anderen Götter oder Rastullah huldigen, wählen sie die Tür, deren Gott dem ihren am ähnlichsten ist, bei Rastullah: Dessen Attribute ihren Idealen entsprechen

283

Irgendwann ist es ihrem Körper zuviel und sie klappen zusammen. Ihre neuen Freunde schleppen sie auf ihr Zimmer. In ihrem Rausch hören sie noch immer ihre lachenden Stimmen. "Da schafft er es, durch den Turm zu kommen und kippt dann beim Trinken um, also so was..." (90)

284

Sie schleichen über den Flur und öffnen die Tür, ohne dass sie quietscht. Ihre Aufmerksamkeit fällt sofort auf ein Bild. Sie nehmen es von der Wand und entdecken ein Geheimfach mit dem Geld. Dann nehmen sie ihre Beine unter den Arm und rennen schnellstmöglich weg. Während sie rennen, merken sie, wie sie teleportiert werden...(218)

285

Das Licht geht wieder an. Direkt vor ihnen sehen sie ein Pentagramm. Offensichtlich ein weiterer Teleporter. Sie treten schleunigst hinein, um nicht eine weitere Überraschung zu erleben. (218)

286

Mit einem Satz springen sie über Bord. Ihnen wird schnell klar, dass dies eine ziemlich blöde Idee war, nämlich genau dann als die Seeschlange vor ihnen auftaucht...

Nun, gegen Efferds Gebote haben sie nicht verstoßen, dennoch weilen sie auf diese Art nicht mehr unter den Lebenden (107)

287

Autsch! Beim schneiden des Holzes haben sie sich in den Finger geschnitten. Machen sie eine weitere FF - Probe +4. Mißlingt diese, lesen sie das eben geschriebene nochmal...

Sollten sie bereits 20 oder mehr Schnitte im Finger haben, so bleibt ihnen nichts anderes, als um Hilfe zu schreien. Irgendwann werden sie hinaus teleportiert (16)

Natürlich steht es ihnen frei, dazubleiben, bis ihre Hände heilen und es noch einmal probieren. Unglücklicher Weise sind sie bis dahin aber verhungert...(30)
Wenn es ihnen gelingt, das Gerät zu bauen, gehen sie zu (113)

288

Sie können nach Norden (77) oder Osten (117)

289

Sie verbringen ein paar Tage in Gareth. Ob ihrer Erfahrung als Diener Praios' werden sie gebeten, in einer Verhandlung als Richter zu agieren, was sie natürlich annehmen
Während der Verhandlung stellt sich heraus, dass es keine eindeutigen Beweise gibt.
Während einer Verhandlungspause steckt ihnen ein Freund des Anklägers einen Beutel mit Dukaten zu und sagt, dass der Angeklagte als Feind der Gesellschaft verurteilt werden müsse.
Nehmen sie das Geld und sprechen den Angeklagten schuldig? (112)
Nehmen sie das Geld und sprechen den Angeklagten frei? (47)
Oder weisen sie das Geld zurück, sprechen den Angeklagten frei und klagen ihr Gegenüber an? (232)

290

Als sie die Treppe hinauf gehen, werden sie Teleportiert. Währenddessen hören sie eine Stimme. "Real ist nur, was du real machst!".
Der Teleport endet und sie finden sich inmitten eines kleinen Dorfes wieder. Alles scheint ruhig, doch da tauchen mit einem mal ein paar zwielichtige Gestalten hinter einem Haus auf. Einer von ihnen ist ein Halber Riese. Er tritt auf sie zu. Sie ziehen ihr Schwert, er einen mächtigen Zweihänder. Schließlich, nach längerem Kampf, schlägt er einen Senkrechten Hieb auf sie.
Was tun sie?
Bleiben sie einfach stehen, weil sie sich an die Stimme erinnern haben? (279)
Oder reißen sie ihr Schwert hoch, um zu parieren? (264)

291

Sie bücken sich, um auf dem Weg entlang zu robben. Plötzlich ertönt eine Stimme: "Du Narr! Nichts wäre passiert, wenn du mutig weiter gegangen, doch so wirst du vergehen!"
Wenige Augenblicke später wissen sie, was die Stimme meinte, denn sie berühren einen Knopf an der Seite des Felsgrates und dieser klappt urplötzlich zusammen.
Sie fallen lange, sehr lange, doch irgendwann ist der Fall zu ende und sie schlagen auf...(107)

292

Sie können nach Westen (49) Osten (280) oder Norden (179)

293

Was sagen sie zu dem Ritter?
"Wenn du mit mir kämpfst wirst du eh unterliegen, lass mich lieber gleich durch!" (195)
"Hilf mir lieber, durch den Turm zu kommen, dann bekommst du das Haus, während ich weg bin!" (281)
"Warum versperrst du mir den Weg? Hast du nichts anderes zu tun?" (134)
oder versuchen sie es lieber mit einem eigenen Argument? (73)

294

Auf dem Schild steht "Magier du kluger, nach unten schau - Krieger, du starker nach oben dich trau"
Sie können nun:
Die Treppe hinauf gehen (224)

Die Treppe hinab gehen (267)

Sie können selbstverständlich auch zurück zu (199) - aber wozu???

295

Sie können nach Osten (269) oder nach Süden (227)

296

Als sie in das Elementar hinein treten, wird es sehr, sehr heiß. Ihre Rüstung schmilzt / verbrennt, auch wenn sie magisch war. Gleiches gilt für ihre Ausrüstung. Sie selbst nehmen 4W20+ 20 SP. Wenn sie jetzt noch leben, können sie zu (185) gehen und sich den Rubin nehmen, ansonsten gehen sie zu (107)

297

Sie bleiben stehen. Die Schatten umkreisen sie weiter, doch greifen nicht an. Mehrmals wollen sie zur Waffe greifen, beherrschen sich jedoch und bleiben stehen. Nach einer Zeit die ihnen unendlich lange vorkommt merken sie, dass ein weiterer Teleport beginnt. (218)

298

Sie schreien um Hilfe. Wieder ist die Stimme des Gottes in ihrem Geist. Doch diesmal ist sie nicht freundlich sondern erzürnt. "Wer kein Vertrauen in mich hat, der soll sehen wie er allein zu Recht kommt" sagt sie. Dann ist es still. Ganz still. Die Flammen verschwinden.

Einige Zeit später erkennen sie, dass sie auf ihren Gott hätten hören sollen. Die Erkenntnis nagt an ihrem Geist wie keine andere und halb wahnsinnig vor Hunger, Durst und dem Vermissten ihres Gottes versinken sie in Bewußtlosigkeit (150)

299

Da sie wissen, das alle Gegner Illusionen sind, ignorieren sie sie. Nachdem einige Säbelhiebe durch sie hindurch gefahren sind, verschwinden die Orks. (206)

300

Aha, sie sind also einer von denen, die sich einen tollen Helden zusammen schummeln und dann auch noch in Abenteuern betrügen! Schämen sie sich: Die Götter (insbesondere Praios) sehen alles.

Und Gideon hat natürlich auch seine Vorkehrungen getroffen.

Um es kurz zu machen: Haben sie ihren Gegner mit der Schummelei direkt angegriffen, gehen sie zu (30)

Ansonsten zu (10)