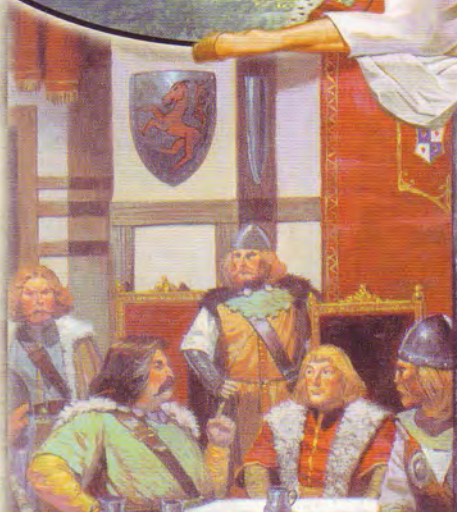




VEREITLE INTRIGEN AM HÖFE  
DES KÖNIGS ODER BEFREIE  
PRINZESSINNEN AUS DEN  
KLAUEN DER BÖSARTIGSTEN  
KREATUREN AVENTURIENS!

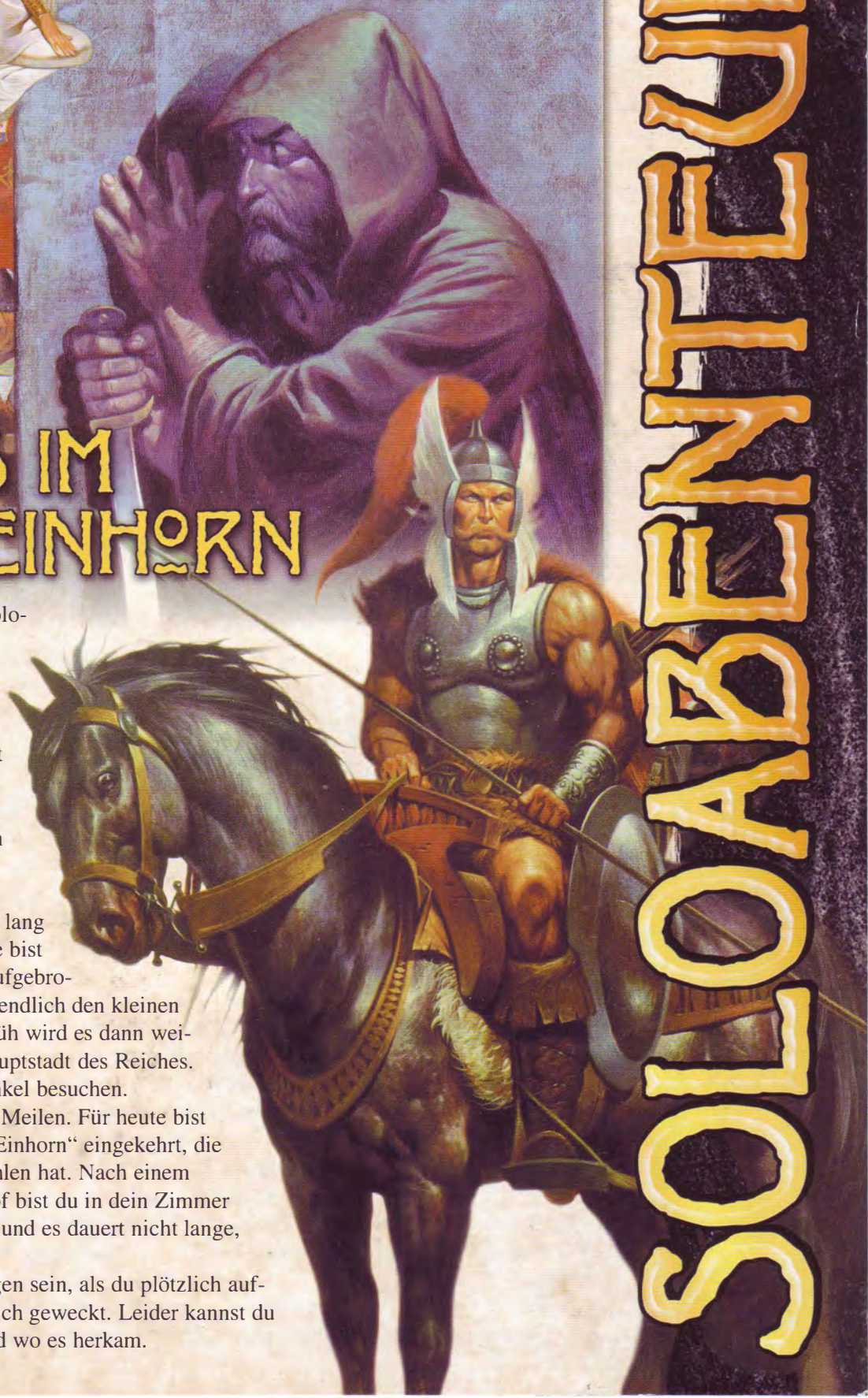


## NACHTS IM ROTEN EINHORN

Das folgende Abenteuer ist ein Solo-Abenteuer. Im Gegensatz zu den normalen Abenteuern kannst du es ganz alleine spielen. Du mußt aber die Regeln vorher gelesen haben und dir einen der acht Helden ausgesucht haben. Beginne bei Abschnitt 1, von dort aus wirst du dann zu den nächsten Abschnitten weiterverwiesen.

Die letzten Tage waren verdammt lang und anstrengend. Vor einer Woche bist du in der Hafenstadt Havena aufgebroschen, und heute abend hast du endlich den kleinen Ort Honingen erreicht. Morgen früh wird es dann weitergehen Richtung Gareth, der Hauptstadt des Reiches. Dort sollst du einen entfernten Onkel besuchen. Aber bis dahin sind es noch viele Meilen. Für heute bist du in der Gaststätte „Zum Roten Einhorn“ eingekehrt, die dir die Wache am Stadttor empfohlen hat. Nach einem großen Teller mit deftigem Eintopf bist du in dein Zimmer gegangen. Jetzt liegst du im Bett, und es dauert nicht lange, da bist du eingeschlafen.

Es mögen einige Stunden vergangen sein, als du plötzlich aufwachst. Irgendein Geräusch hat dich geweckt. Leider kannst du nicht genau sagen, was es war und wo es herkam.



# SOLOABENTEUER



Willst du dich einfach umdrehen und weiterschlafen – schließlich hast du morgen einen anstrengenden Tag vor dir? Dann lies jetzt Abschnitt **16**. Wenn du aber mißtrauisch bist, dann kannst du entweder bei Abschnitt **26** die Luft anhalten und angestrengt lauschen. Oder aber du schleichst zur Tür und schaust nach, ob du im Flur des Gasthauses etwas sehen kannst (dann lies nun in Abschnitt **11** weiter).

**2** Müde wie du bist, schläfst du gleich wieder ein. Du träumst von ruhmreichen Taten und großen Abenteuern. Am nächsten Morgen fühlst du dich erholt und gut gelaunt. Nach einem eiligen Frühstück machst du dich auf den Weg Richtung Gareth.

Für das Erlebte kannst du dir einen Erfahrungspunkt aufschreiben. Viel Glück auf deiner weiteren Reise und in deinem zukünftigen Abenteurerleben. Allerdings solltest du dich fragen, ob du heute nacht nicht irgendwas verpaßt hast. Wenn

HIER WERDE  
ICH ERSTMAL  
EINKEHREN.

HE IHR DA  
VORNE, MACHT  
MAL PLATZ!



du das genau wissen willst, dann wähle einen anderen Helden und fange noch einmal bei Abschnitt **1** an.

**3** Du wirst davon wach, daß dir jemand kaltes Wasser ins Gesicht schüttet. Du liegst in deinem Bett, und neben dir steht ein fremder Mann.

„Na, wer sagt es denn“, lächelt der Alte. „Glück gehabt, mein Freund. Mit so einer Verletzung ist schon so manch einer verblutet. Nun erzähl erst einmal, was geschehen ist.“

Du berichtest, was du erlebt hast. Leider hat niemand außer dir die dunkle Gestalt

gesehen. Aber immerhin hast du überlebt, obwohl die Bezahlung des Heilers fast dein ganzes Geld kostet (dir bleiben nur 5 Silbertaler). Aber immerhin hast du dir einen ersten Erfahrungspunkt verdient. Damit bist du noch nicht zufrieden? Dann such dir einen anderen Helden aus und fang noch einmal in Abschnitt **1** an. Vielleicht hast du diesmal ja mehr Glück.

**4** Ja, da ist es wieder: ein leises, vorsichtiges Kratzen an der Tür. Dann hörst du, wie jemand ganz vorsichtig den Riegel an der Tür zur Seite schiebt. Die Tür öffnet sich einen Spalt breit, und eine dunkle Gestalt huscht leise in das Zimmer. Was willst du nun tun?

- laut um Hilfe rufen (Abschnitt **19**);
- aus dem Bett hinaus zu dem Stuhl springen, um die dort liegende Waffe zu ergreifen und dann sofort anzugreifen (Abschnitt **22**);
- die dunkle Gestalt auch ohne Waffe angreifen (Abschnitt **24**);
- den Eindringling in höflichem Ton fragen, was er denn da tut (Abschnitt **12**).

**5** Gewonnen! Leise war der Kampf nicht gerade, und du hörst auch schon Stimmen und Schritte. In wenigen Sekunden werden wohl die ersten Leute hier sein. Da fällt dir auf, daß der Fremde einen kleinen Lederbeutel und ein Pergament in seinem Gürtel trägt. Willst du die Gelegenheit nutzen und die beiden Dinge schnell an dich nehmen (Abschnitt **7**), oder bleibst du einfach stehen und wartest ab, wer sich da nähert (Abschnitt **29**)?

**6** Da – du hörst es ganz genau: Irgend etwas kratzt an deiner Zimmertür. Willst du lieber abwarten, was geschieht (Abschnitt **4**), oder stehst du leise auf, ergreifst deine Waffe und schleichst vorsichtig zu der Tür (Abschnitt **11**)?





**7** Augenblicke später sind die beiden Beutestücke in deiner Kleidung verschwunden. Das war auch höchste Zeit, denn schon versammeln sich mehrere Leute vor deiner Tür. Du erklärst ihnen den Sachverhalt (natürlich ohne Schriftrolle und Beutelchen zu erwähnen), und alle loben dich für deine mutige Tat.

Der Wirt ruft die Stadtwache, die wenig später ankommt und den bewußtlosen Eindringling mitnimmt. Alle wollen genau wissen, was vorgefallen ist, darum erzählst du immer wieder von deiner Heldentat (und übertreibst dabei nur ganz wenig ...). Es dauert über eine Stunde, bis du endlich deine Ruhe hast und wieder alleine in deinem Zimmer bist. Jetzt kannst du deine Beute untersuchen: In dem Beutelchen findest du 15 Silbertaler und 23 Heller, die du deinem eigenen Geld hinzufügen kannst. Als du die Schriftrolle aufrollst, findest du darauf lauter seltsame Symbole, die du noch nie gesehen hast. Könnte das eine Schatzkarte sein? Schreibe dir für dieses kleine Abenteuer einen Erfahrungspunkt gut, außerdem gehört deinem Helden nun das Pergament, das diesem Spiel beiliegt.

**8** Du wirfst die Tür wieder zu, und so schnell du kannst springst du in dein Bett zurück. Du ziehst dir die Decke so weit über den Kopf, wie es nur geht, und flehst zu allen Göttern, daß dir nichts passiert. Als du etwa eine Stunde später endlich einschlafst, ist nichts weiter geschehen. Weiter geht es bei Abschnitt **16**.

**9** Sie zieht eine Schriftrolle aus ihrem Gürtel. „Hier, das habe ich vor kurzem ... äh ... gefunden. Und weil ich selber nicht lesen kann, kann ich nichts damit anfangen. Aber es sieht wichtig aus. Nehmt es bitte – als Dank.“ Willst du die Rolle annehmen (sie sieht wirklich alt und wichtig aus), dann lies nun bei Abschnitt **20** weiter. Du kannst aber auch sagen: „Die Schriftrolle brauche ich nicht, ich kann ja selber nicht lesen. Hast du mir nichts anderes zu bieten?“ In diesem Fall geht es bei Abschnitt **13** weiter.



**10** Völlig geräuschlos kommst du an der Tür an. Mit einer schnellen Bewegung schiebst du den Riegel zur Seite und reißt die Tür auf. Direkt vor dir kniet eine dunkel gekleidete Gestalt, die offensichtlich gerade am Türschloß herumgefummelt hat. Sie blickt dich völlig überrascht an. Willst du:

- laut um Hilfe rufen (Abschnitt **19**)?
- die Gestalt mit deiner Waffe angreifen (Abschnitt **22**)?

- den Fremden leise fragen, was er denn da tut (Abschnitt **12**)?
- die Tür wieder zuwerfen, in dein Bett flüchten und hoffen, daß nichts passiert (Abschnitt **8**)?

**11** Vorsichtig stehst du auf und schleichst zur Tür. Lege nun eine GE-Probe +7 ab, um zu beweisen, daß du wirklich ganz leise bist. Wenn du die Fertigkeit „Schleichen“ hast, dann entfällt die +7-Erschwernis. Ist die Probe gelungen? Dann lies im Abschnitt **23** weiter, andernfalls im Abschnitt **18**.

**12** „Verzeihung, ich störe Euch ungern bei Eurer sicherlich wichtigen Tätigkeit, aber dürfte ich fragen, was Ihr mitten in der Nacht an meiner Tür tut?“ Die schwarze Gestalt blickt dich einen Augenblick völlig verblüfft an. Schließlich erwidert sie: „Äh, ich hatte mich wohl in der Tür geirrt ...“ Erstaunt stellst du fest, daß dies eine weibliche Stimme ist. „Ach, bei Phex“, spricht die Frau






nach kurzem Zögern weiter, „diese Ausrede glaubt Ihr mir ja sowieso nicht. Na gut, Herr: Bitte verrätet mich nicht! Ich gebe zu, ich wollte in Euer Zimmer einbrechen und versuchen, etwas zu stehlen. Mein Vater liegt im Schulturm, und ich brauche dringend Geld, um ihn freizukaufen. Wenn Ihr mich jetzt anzeigt, dann werde ich ihn nie herausholen können, dabei ist er doch so krank ...“ Große Augen blicken dich flehentlich an. Willst du Gnade vor Recht gelten lassen, dann gehe zu Abschnitt 28. Oder glaubst du der Frau kein Wort, und außerdem ist ihr Vater selbst schuld, wenn er im Schulturm eingesperrt ist. Dann solltest du nun laut um Hilfe rufen und bei Abschnitt 19 weiterlesen.

**13** Die Augen der jungen Frau weiten sich vor Angst: „Nein, etwas anderes habe ich nicht.“

„Nein?“ antwortest du. „Und was ist mit dem Beutel an deinem Gürtel?“

„Herr, ich habe Euch doch gesagt, daß ich das Geld ganz dringend für meinen Vater brauche. Ich kann es Euch nicht geben!“

Willst du trotzdem verlangen, daß sie dir das Geld gibt (Abschnitt 17), oder gibst du nach und nimmst das Pergament (Abschnitt 20).



DEN HÄNDLER  
DA DRÜBEN  
SCHNAPPEN WIR  
UNS!

**14** Hast du in einem der vorhergehenden Abschnitte deine Waffe ergriffen? Wenn ja, dann geht es nun bei Abschnitt 22 weiter. Andernfalls greifst du halt mit bloßen Fäusten an (Abschnitt 24).

**15** Nachdem du eine Minute lang die Luft angehalten hast, wird dir langsam etwas mulmig im Kopf. Gehört hast du allerdings nichts mehr. Vermutlich hast du dir das alles nur eingebildet. Also legst du dich wieder hin und schläfst weiter (Abschnitt 16). Oder bist du doch noch mißtrauisch? Dann solltest du der Sache bei Abschnitt 11 nachgehen.

**16** Du bist so müde, daß du wieder einschläfst. Du träumst von ruhmreichen Taten und großen Abenteuern. Am nächsten Morgen wachst du ausgeruht und gut gelaunt auf. Aber dann stellst du fest, daß dir heute nacht irgend jemand dein ganzes Geld gestohlen hat. Du beklagst dich zuerst beim Wirt und dann bei der Stadtwache, aber niemand kann dir weiterhelfen. Niemand hat einen Dieb gesehen.

So muß du wohl den Rest deiner Reise ohne Geld hinter dich bringen, in Scheunen übernachten und dir etwas zu essen erbetteln. Und weil du heute nacht kein Abenteuer erlebt hast, bekommst du auch keinen Erfahrungspunkt.

Aber vielleicht gibt es ja einen anderen Helden, der auch in dieser Nacht im Roten Einhorn war und der abenteuerlustiger ist? Such dir also einen anderen Helden aus und beginne noch einmal bei Abschnitt 1.

**17** Du sagst: „Das sehe ich anders – immerhin habe ich dich noch nicht verraten, aber das kann sich sehr schnell ändern!“

In Anbetracht dieser Drohung ergreift die Frau die Initiative. Mit einer blitzschnellen Bewegung zieht sie ihren Dolch und sticht zu. Würfle nun eine Attacke-Probe für die Angreiferin: Sie hat einen AT-Wert von 7. Zum Glück warst du auf einen solchen Angriff schon gefaßt, so daß du versuchen kannst, den Hieb zu parieren. Das geht aber nur, wenn du in einem der vorangegangenen Abschnitte deine Waffe gezückt hast und dir nun eine PA-Probe gelingt. Ansonsten mußst du dir nun einen Lebenspunkt streichen.

Aber danach bist auf jeden Fall du dran: Wenn deine AT-Probe gelingt, mußt du für deine Gegnerin eine PA-Probe würfeln. Sollte die mißlingen, kannst du ihr einen Lebenspunkt abziehen. (Wenn du eine zweihändige Waffe benutzt, verliert sie sogar zwei Punkte!) So geht es weiter, bis entweder du oder die Gegnerin keinen Lebenspunkt mehr hat. Aber denk dran: Du kannst nur parieren, wenn du bewaffnet bist. Andernfalls gilt jede gelungene Attacke deiner Gegnerin automatisch als Treffer und kostet dich einen Lebenspunkt.

**Die Werte der Angreiferin: AT: 7; PA: 5; LP: 4.**



Wenn deine Gegnerin irgendwann keine Lebenspunkte mehr hat, dann kannst du in Abschnitt 5 weiterlesen. Ist sie jedoch so gut, daß du verlierst, wird es plötzlich finster um dich herum. Erst bei Abschnitt 3 wachst du wieder auf.

**18** Mit katzenhafter Geschicklichkeit schlüpfst du unter der Decke hervor und schleichst zur Tür hinüber. Leider hast du aber in der Aufregung den kleinen Schemel vergessen, der in der Mitte des Raumes steht. So stolperst du plötzlich über das kleine Möbelstück. Das gibt nicht nur einen üblen blauen Fleck am Schienbein, das Poltern war so laut, daß du das Schleichen jetzt wohl vergessen kannst. Leise fluchend stehst du auf und gehst zur Tür hinüber, um sie zu öffnen. Der dunkle Flur dahinter ist leer. Willst du nun zufrieden in dein Bett zurückkehren und weiter-schlafen (Abschnitt 16)? Oder lauschst du lieber, ob du doch noch etwas hören kannst (Abschnitt 21)?

**19** „Hilfe, zu Hilfe!“ schreist du aus vollem Halse. „Einbrecher, Mörder, Gotteslästerer! Zu Hilfe!“ Die dunkle Gestalt reagiert in Windeseile. Mit einem großen Satz verschwindet sie in der Dunkelheit des Flurs, und Sekunden später hörst du, wie sie die Treppe in die Schankstube hinunterpoltert. Gleichzeitig entsteht überall im ganzen Hause Unruhe: Offensichtlich haben deine Rufe viele Leute aufgeweckt. Wenig später kommt der Wirt aus seinem Zimmer. Er trägt ein weißes Nachthemd und eine Schlafmütze, und in der Hand hat er eine schwere, eiserne Suppenkelle, die er wie eine Waffe schwingt. Wenig später eilt ein Ritter heran, der zwar keine Hosen anhat, aber auf die Schnelle in seinen glänzenden Harnisch geschlüpft ist und sich seinen Helm aufgesetzt hat. Und dann geht eine dritte Tür auf und eine hünenhafte Frau tritt auf den Flur: eine Kutscherin, die dir schon gestern in der Schankstube aufgefallen ist. Die drei stellen dir nun viele Fragen, warum du denn so laut geschrien hast. Du erklärst ihnen, was vorgefallen ist. Lege nun bitte eine Klugheits-Probe ab. Wenn sie gelingt, geht es bei Abschnitt 27 weiter, andernfalls bei Abschnitt 25.



**20** Nachdem dir die Frau das Papier gegeben hat, sagt sie: „Phexens Segen über Euch, daß Ihr mich nicht verraten habt. Aber ich glaube, ich sollte jetzt besser gehen. Lebt wohl!“

Ohne auf eine Antwort zu warten, verschwindet die dunkel gekleidete Gestalt in der Finsternis des Flurs. Du hörst, wie sie die Treppe hinunterhuscht und dann das Gasthaus verläßt. Zufrieden verriegelst du die Tür deines Zimmers und zündest eine Kerze an, um dir das Pergament einmal näher anzusehen. Es fühlt sich alt und brüchig an. Bestimmt birgt dieses Schreiben ein Geheimnis! Merkwürdige Zeichen und Symbole sind zu erkennen, und du hast den Verdacht, daß das eine Schatzkarte sein muß. Da du mittlerweile aber doch ganz schön mü-

de bist, verschiebst du weitere Untersuchungen auf morgen.

Für dieses Abenteuer hast du dir zwei Erfahrungspunkte redlich verdient, außerdem befindet sich die Schatzkarte nun in deinem Besitz, die diesem Spiel beigelegt ist.

**21** Angestrengt lauschst du in den finsternen Flur. Zuerst hörst du nur das Schnarchen eines anderen Gastes, das mit beeindruckender Lautstärke durch eine Zimmertür dröhnt. Doch dann bemerkst du noch ein Geräusch: Unten in der Gaststube wird die Tür geöffnet und kurz danach wieder geschlossen. Offensichtlich hat da gerade jemand das Haus verlassen. Beruhigt verriegelst du deine Zimmertür und legst dich wieder schlafen. Weiter geht es bei Abschnitt 2.

AVENTURISCHE STÄDTE SIND VOLLER GEFAHREN, BESONDERS WENN MAN VIELE DUKATEN IN DEN TASCHEN HAT.



**22** Mit aller Kraft schlägst du mit deiner Waffe zu. Überprüfe mit einer AT-Probe, ob du triffst oder danebenschlägst. Dein Gegenüber kann diesen Schlag nicht parieren, da es völlig überrascht ist. Wenn die Probe gelingt, verliert dein Gegner einen Lebenspunkt und hat dann nur noch 3 LP. Dann allerdings zieht er einen Dolch und greift seinerseits an. Du mußt nun eine AT-Probe für ihn würfeln. Wenn sie gelingt, mußt du versuchen zu parieren. Die Werte deines Gegners sind: **AT: 7; PA: 5; LP: 4 (oder 3, wenn dein erster Schlag getroffen hat)**

Würfle nun den ganzen Kampf aus, indem du abwechselnd die Attacke des Gegners und deine eigene würfelst. Jede gelungene und unparierte Attacke zieht dem Getroffenen 1 LP ab. Folgende Möglichkeiten ergeben sich:

– Nach einem kurzen, aber heftigen Kampf liegt dein Gegner besiegt am Boden. Weiter bei Abschnitt 5.

– Rondra, die Göttin des Kampfes, ist offensichtlich nicht auf deiner Seite. Die schwarze Gestalt stößt dir den Dolch mit aller Kraft in die Schulter, so daß du mit einem Schmerzensschrei zusammenbrichst.

Bei Abschnitt 3 kommst du wieder zu dir.

SEHT MICH AN, IHR LEUT. ICH BIN TURAG DER SCHLANGENMANN.

**23** Völlig geräuschlos kommst du an der Tür an. Mit einer schnellen Bewegung schiebst du den Riegel zur Seite und reißt die Tür auf. Direkt vor dir kniet eine dunkel gekleidete Gestalt, die sich offensichtlich gerade am Türschloß zu schaffen gemacht hat und dich jetzt sehr überrascht anschaut. Was willst du tun:

– laut um Hilfe rufen (Abschnitt 19)?

– die Gestalt mit bloßen Fäusten angreifen (Abschnitt 24)?

– den Fremden leise fragen, was er denn da tut (Abschnitt 12)?

– die Tür wieder zuwerfen, in dein Bett flüchten und hoffen, daß nichts passiert (Abschnitt 8)?

**24** Du nimmst alle Kraft zusammen und setzt deinem Gegenüber einen Faustschlag. Überprüfe mit einer AT-Probe, ob du triffst oder danebenschlägst. Die dunkle Gestalt kann diesen Schlag nicht parieren, da sie völlig überrascht ist. Wenn die AT-Probe gelingt, kannst du ihr einen Lebenspunkt abziehen. Sie hat dann nur noch 3 LP. Dann allerdings zieht sie einen Dolch und greift ihrerseits an. Würfle eine AT-Probe für deinen Gegner. Seine Werte sind: **AT: 7; PA: 5; LP: 4 (oder 3, wenn dein erster Schlag getroffen hat)**

Da du keine Waffe hast, kannst du keine Paraden ausführen. Jedes Mal, wenn deinem Gegner eine AT-Probe gelingt, verlierst du automatisch einen Lebenspunkt.

Die schwarze Gestalt kann aber sehr wohl parieren.

Würfle den ganzen Kampf aus, indem du abwechselnd die AT-Probe des Gegners und deine eigene auswürfelst. Folgende Möglichkeiten ergeben sich:

– Nach einem kurzen, aber heftigen Kampf liegt dein Gegner besiegt am Boden. Weiter geht es bei Abschnitt 5.

– Vielleicht hättest du dir doch zuerst eine Waffe suchen sollen. Nach einer geschickten Finte rammt die schwarze Gestalt ihren Dolch mit aller Kraft in deine Schulter, so daß du mit einem Schmerzensschrei zusammenbrichst. Du erwachst bei Abschnitt 3.

**25** Du bist von der ganzen Aufregung noch so konfus, daß du immer wieder zu stottern anfängst und verschiedene Sachen durcheinanderbringst. „So, so, ein Einbrecher“, sagt der Wirt, als du fertig bist, und er blickt dich mißtrauisch an. „Und wo ist er nun, Ihr Herr Einbrecher? Hat er sich vielleicht in Luft aufgelöst?“

Da hilft alles Reden und Erklären nicht mehr, die drei glauben dir einfach nicht. Nach einigen tadelnden Worten schickt dich der Wirt wieder in dein Bett. Tja, da mußt du wohl diese Blamage hinnehmen. Einiger-







maßen schlecht gelaunt legst du dich wieder ins Bett. Zum Glück geschieht in dieser Nacht nichts mehr, offensichtlich hat dein Alarmgeschrei die schwarze Gestalt in die Flucht getrieben. Aber dir will ja niemand glauben ...

Nun ja, immerhin glaube ich dir, und deswegen spendiere ich dir zum Trost noch einen Erfahrungspunkt, bevor du dich am nächsten Morgen wieder auf den Weg machst. Aber vielleicht gibt es ja einen anderen Helden, der mehr Glück hat? Such dir also einen anderen Helden aus und beginne noch einmal bei Abschnitt 1.

**26** Würfle eine KL-Probe. Gelungen: Abschnitt 6. Mißlungen: Abschnitt 15.

**27** Mit sehr überzeugenden Worten schilderst du die Vorfälle. Sofort beginnen die drei, das ganze Haus abzusuchen. Doch das einzige Ergebnis dieser Suche ist, daß die Haustür nicht verriegelt ist – offensichtlich hat der Dieb sich längst aus dem Staub gemacht. Schließlich kommt der Wirt zu dir zurück und entschuldigt sich vielfach für die nächtliche Störung. Als Dank dafür, daß du sein Haus vor dem Gelichter bewahrt hast, brauchst du für Übernachtung und Essen nichts zu bezahlen.

„Na, das ist ja auch schon mal was“, denkst du dir und legst dich wieder zur Ruhe. Bevor du morgen früh wieder aufbrichst, kannst du dir noch einen Erfahrungspunkt für dieses kleine Abenteuer gutschreiben.

Aber ein kleiner Tip: Einen wichtigen Teil des Abenteuers hast du irgendwie verpaßt. Am besten suchst du dir einen anderen Helden aus und beginnst noch einmal bei Abschnitt 1.

**28** Eigentlich ist es ja egal, ob die Geschichte genau so stimmt, wie die Frau sie erzählt hat.

„Na gut“, sagst du. „Ich mag es zwar eigentlich nicht, wenn jemand versucht, mir meine Sachen zu klauen, aber es ist ja nichts passiert. Wollen wir also mal nicht so sein ...“

Der Frau fällt sichtlich ein Stein vom Herzen. „Ich danke Euch, Herr, das wird Phex Euch hoch anrechnen. Nehmt dies hier als Zeichen meines Dankes ...“

Sie greift an ihren Gürtel, an dem unter anderem auch ein Dolch hängt. Wie willst du reagieren? Willst du voller Spannung abwarten, was dir die Frau anbietet, dann tu das bei Abschnitt 9. Vermutest du aber, daß das nur ein Täuschungsmanöver ist und die Diebin diese Gelegenheit nur dazu nutzt, den

Dolch zu ziehen, dann solltest du nun zum Angriff übergehen, bevor sie das tut. In diesem Fall geht es mit dem Abschnitt 14 weiter.

**29** Augenblicke später versammeln sich mehrere Leute vor deiner Tür. Du erklärst ihnen den Sachverhalt und bekommst von allen Seiten großes Lob für deine mutige Tat. Ein zufällig ebenfalls in der Gaststube übernachtender Heiler versorgt deine Wunden (wenn du überhaupt welche hast). Jemand ruft die Stadtwache, die wenig später eintrifft und den bewußtlosen Eindringling abtransportiert. Immer wieder mußt du von deiner Heldentat berichten. Dann endlich kannst du dich wieder in dein Zimmer zurückziehen.

Als du am nächsten Morgen aufwachst, bist du nicht nur ausgeschlafen, sondern auch um einen Erfahrungspunkt reicher. Erst als du wieder unterwegs sind, fällt die wieder der Beutel und die Schriftrolle ein. Du wirst wohl nie erfahren, was es damit auf sich hatte. Schade.

Aber vielleicht gibt es einen anderen Helden, der mehr Glück hat. Suche dir also einen neuen Helden und fange noch einmal bei Abschnitt 1 an.





# DER ORT DES GESCHEHENS



## LEGENDE DER STADT HONINGEN

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <p>1 Araner Tor</p> <p>2 Nordtor</p> <p>3 Kaserne des Garderegimentes</p> <p>4 Papiermacherei Karjelin</p> <p>5 Tempel des Phex (Gott des Handels, der List und der Diebe)</p> <p>6 Tempel des Praios (Götterfürst)</p> <p>7 Tempel der Hesinde (Göttin der Magie und Wissenschaft)</p> <p>8 Tempel des Boron (Gott des Todes)</p> | <p>9 Tempel der Travia (Göttin der Ehe und Gastfreundschaft)</p> <p>10 Stadthaus mit Sitz des Stadtvogtes</p> <p>11 Osttor</p> <p>12 Viehmarkt, zweimal wöchentlich</p> <p>13 Wohnhaus der Alchimistin Ambrosa Wehrheimerin</p> <p>14 Markthalle, an vier Wochentagen Markt, einmal wöchentlich Gericht</p> <p>15 Tempel der Rondra (Göttin des Kampfes)</p> | <p>16 Teria-Platz, Vorplatz des Peraine-Tempels</p> <p>17 Tempel der Peraine (Göttin der Heilkunde und des Ackerbaus)</p> <p>18 Kaserne der Stadtgarde</p> <p>19 Der Blaue Turm, Wachstube der Stadtgarde</p> <p>20 Gaststätte Zum Roten Einhorn</p> <p>21 Südtor</p> <p>22 Seifenmarkt (und angeblicher Schwarzmarkt – manchmal sollen merkwürdige Dinge in den Seifenstücken zu finden sein ...)</p> |
|--|--|--|