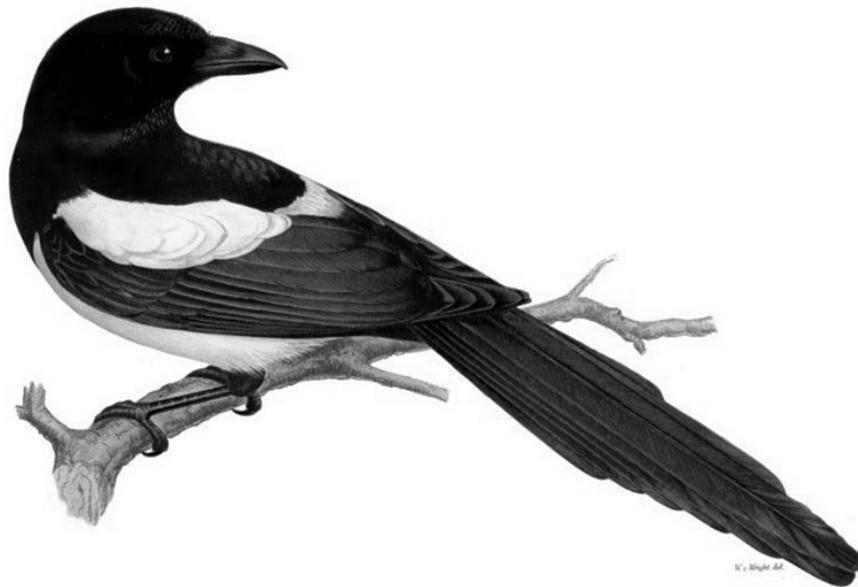


# Die Elster

Soloabenteuer für einen Helden mit beliebiger Erfahrung  
Zwischen zwei beliebigen Orten, die etwa 100 Meilen Entfernung haben  
In einem beliebigen Jahr



Meinem Spielleiter zum Geburtstag gewidmet, damit er auch einmal zum Spielen kommt

Martin Windischer  
martin.windischer@gmx.net

Dieses Abenteuer ist für alle Helden geeignet, die von einem Ort zu einem anderen reisen wollen, und als Fortbewegungsmittel die Kutsche wählen. Sei es, weil es dem Standard des Helden entspricht, er die Reise bei einer Wette gewonnen hat, oder weil ihm sein Auftraggeber diese Reise bezahlt. Das Abenteuer ist für alle Stufen geeignet, auch wenn höherstufige Helden wohl weniger Probleme mit den Proben haben werden. Insgesamt stellt das Abenteuer mehr Ansprüche an den Spieler als an die Talentwerte des Helden. Proben kommen daher eher selten vor. Magisch begabte Helden stellen auch kein Problem dar, doch sei mir verziehen, dass ich nicht überall alle möglichen Zauber in Betracht ziehen kann.

Der Ort des Geschehens ist mehr oder weniger frei wählbar, einzige Bedingung ist, dass es zumindest ein bisschen Zivilisation geben sollte. Das Abenteuer beginnt in einem beliebigen Ort und endet zwei Tagesreisen weiter in einem andern Ort. Dazwischen sollte ein Weg sein, der mit der Kutsche befahren werden kann.

Damit wünsche ich euch viel Spaß beim Spielen des Abenteuers, und eine fröhliche Reise, die bei Abschnitt **1** beginnt.

Es ist ein sonniger Tag. Für die Fahrt ist schon alles organisiert, die Reise ist bezahlt, der Treffpunkt für heute Nachmittag ausgemacht. Ihr wollt heute von hier (wir wollen den Ort Aleph nennen) abreisen und die Nacht in der Wildnis verbringen. Von Wegelagerern und wilden Tieren hat man schon länger nichts gehört, also erscheint dir das ungefährlich. Am nächsten Tag wollt ihr weiterreisen, um am Abend in einem kleinen Dorf (nennen wir ihn Beth) in einer Herberge zu übernachten. Am dritten Tag wird die Kutsche dann am Abend hoffentlich wohlbehalten im Zielort (Hier im Abenteuer Gimel genannt) eintreffen.

Es ist jetzt Mittag und es dauert noch ein bisschen bis zur Abreise. Das Mittagessen hast du schon hinter dir. Jetzt heißt es nur noch abwarten. Du könntest dir die Zeit vertreiben, indem du zum Markt ein bisschen spazieren gehst (weiter bei **28**) oder du könntest jetzt schon zum vereinbarten Treffpunkt gehen, um mit dem Kutscher noch ein wenig vor der Fahrt zu plaudern (weiter bei **107**).

## 2

„Die Elfe ist in den Schlafsaal gegangen.“ Antwortet der Wirt auf deine Frage. „Wollt Ihr jetzt auch zum Schlafen in den Schlafsaal gehen?“ Wenn ja, dann weiter bei **108**. Falls du lieber ein Einzelzimmer möchtest, weiter bei **86**. Falls du noch nicht müde bist, und dich wieder zu den anderen setzen möchtest, dann weiter bei **50**.

## 3

Leise stehst du auf, und schaust dir die Taschen der Schlafenden an. Es ist zwar dunkel, doch der Mond wirft genügend Licht, um sich zumindest halbwegs zu orientieren. Es dauert nicht lange, da findest du eine Tasche, die von Sylia sein könnte. Du willst dir die schlafende Person genauer anschauen, aber leider kannst du sie nicht erkennen. Wenn du versuchen willst, leise die Tasche zu nehmen und zu untersuchen, dann weiter bei **70**. Willst du dein Unternehmen lieber aufgeben und dich wieder zur Ruhe legen, weiter bei **40**.

## 4

Du betrittst den Schlafsaal und siehst, dass noch nicht viele Lager belegt sind. Da es dunkel ist, kannst du die Gesichter der Liegenden leider nicht erkennen. Du suchst dir ein Lager nahe der Ecke rechts neben der Tür aus. Du machst dich bettfertig und legst dich hin. Eine halbe Stunde vergeht, ohne dass du einschlafen kannst, doch schließlich schaffst du es doch noch. Weiter bei **80**.

## 5

Während des Vormittages sitzt ihr in der Kutsche und redet miteinander. Auch Sylia scheint sich ein bisschen an euch gewöhnt zu haben und bringt sich in das Gespräch ein. Die Sonne steht schon hoch am Himmel, als die Kutsche langsamer wird. „Wir werden hier eine kurze Rast machen“ hört ihr den Kutscher sagen. Die Kutsche bleibt stehen und ihr beginnt auszusteigen. Ihr befindet euch auf einer sonnigen Lichtung, die Vögel zwitschern, gar nicht allzu weit hörst du einen Bach plätschern, und auch sonst scheint alles ganz friedlich. Während ihr euch nach einem netten Platz zum hinsetzen umschaut, packt der Kutscher ein paar Bündel aus der Kutsche, und bringt sie euch. Ihr setzt euch, und beginnt, das Mittagessen aus den Bündeln zu holen. Ihr sitzt nicht lange, als die Elfe wortlos aufsteht, und hinter ein paar Bäumen verschwinden will. Du hast das Amulett zwar schon, doch trotzdem bemerkst du, dass Sylia ihre Tasche nicht mitgenommen hat. Wenn du ihr folgen willst, um herauszufinden, was sie macht, dann schnell weiter bei **112**. Ansonsten weiter bei **51**.

## 6

Du sprichst leise die Formel. Mach eine Probe auf den Zauber Bannbaladin. Die Magieresistenz der Elfe ist 5. Gelingt dir der Zauber, weiter bei **100**. Ansonsten weiter bei **81**.

## 7

Du weichst weiter zurück, bis du eine Wand in deinem Rücken spürst. „Du willst dich nicht verteidigen? Na dann nimm das!“ Mit diesen Worten schlägt dir der tätowierte Gegner seine Faust ins Gesicht. Du versuchst noch auszuweichen, doch zu spät. Dir wird schwarz vor Augen und du beginnst zu schwanken. Weiter bei **24**.

## 8

Du hebst deine Waffe, und rennst auf den Mann zu. Doch bald merkst du, dass er mit dem Messer umzugehen weiß. Ihr kämpft nicht lange, als du bemerkst, dass sich weitere Leute um dich gestellt haben, und dich von allen Seiten attackieren. So gut es geht, versuchst du dich zu wehren, doch selbst der mächtigste Krieger hätte keine Chance gegen solch eine Übermacht. Langsam verlassen dich die Kräfte, die Schmerzen werden zu einem betäubenden Gefühl. Du sinkst langsam zu Boden, und dein Geist beginnt, dich zu verlassen. Möge Boron deiner Seele gnädig sein.

## 9

Es dauert nicht lange, da steht Sylia mit den Worten „Ich werde schlafen gehen“ auf. Sie redet kurz mit dem Wirt, dann steigt sie die Treppen hinauf. Während die andern ihr Bier zu Ende trinken, überlegst du, was du tun willst. Willst du zum Wirt gehen, um zu fragen, wo Sylia hin ist, dann weiter bei **2**. Wenn du lieber noch ein bisschen sitzen bleiben willst, weiter bei **50**.

## 10

Während du, der Kutscher, Xeto, Quendan und Sylia gemütlich frühstücken, hängst du deinen Gedanken nach. Es sind schon zwei Tage vergangen, ohne dass du das Amulett hast. Wenn du heute nicht mehr an den Schmuck kommst, wirst du mit leeren Händen vor den tätowierten Leuten stehen. Dir schaudert vor dem Gedanken. Sie haben nicht so gewirkt, als ob sie vor Mord zurückschrecken werden. Plötzlich schreckst du hoch. „Bereit zum Abfahren?“ Der Kutscher ist schon aufgestanden, das Frühstück habt ihr inzwischen alle aufgegessen. Ihr macht euch auf den Weg zur Kutsche und schon bald fährt ihr auf der Straße entlang und lässt die Stadt hinter euch. Weiter bei **54**.

## 11

Die Matrix des Zaubers will sich gerade aufbauen, als du für einen Moment unkonzentriert wirst. Die Matrix löst sich auf, du merkst, dass der Zauber misslungen ist. Weiter bei **58**.

## 12

Die Kutsche bleibt plötzlich stehen. Du schaust aus dem Fenster, ihr seid in Gimel angekommen, inzwischen regnet es leicht. Du verabschiedest dich von dem Kutscher und deinen Reisegefährten, doch in Gedanken bist du bei den tätowierten Männern. Hoffentlich vergeht die Übergabe ohne Zwischenfälle. Du verlässt den Platz, wo die Kutsche steht, und gehst die Straße

entlang. Als du in eine menschenleere Gasse kommst, siehst du plötzlich am Ende der Straße einen Mann, der dich herwinkt. Du schaust genauer und erkennst eine Tätowierung am Oberarm des Mannes. Du stellst dich deinem Schicksal und gehst auf den Mann zu. Weiter bei **35**.

### 13

Du bist gerade in einem schönen Traum, als du unsanft geweckt wirst. „Du bist dran“, hörst du eine Stimme. Müde rappelst du dich auf und schaust dich um. Kaum stehst du, siehst du, wie sich Sylia schon in ihrem Lager verkrochen hat und nur noch ruhig atmet. Alles ist noch gleich, wie zu dem Zeitpunkt, als du schlafen gegangen bist. Nur die Elfe scheint ihr Schlaflager ein bisschen vom Feuer entfernt zu haben. Die erste halbe Stunde sitzt du neben dem Lagerfeuer und hörst in den Wald rein, ohne irgendwas zu bemerken. Du beobachtest die Elfe und bemerkst, dass ihre Tasche neben ihrem Schlaflager unbewacht steht. Der Atem von Sylia ist ruhig und regelmäßig. Wenn du magisch begabt bist, kannst du versuchen, den Schlaf der Elfe mit einem Somnigravis zu verstärken, um ihre Tasche zu durchsuchen (Die Magieresistenz von Sylia ist 5). Falls der Zauber gelingt, lies weiter bei **53**. Wenn du ohne Zauberei versuchen willst, die Tasche zu durchsuchen, weiter bei **117**. Wenn du lieber weiter wachst, ohne dich an fremdem Eigentum zu vergreifen, weiter bei **63**.

### 14

Schnell verlässt du das Lager der Elfe wieder, um dich in dein Bett zurückzulegen. Die restliche Nacht vergeht ruhig, bis du am nächsten Morgen aufwachst. Du gehst runter in den Schankraum, wo du auf die anderen Reiseteilnehmer triffst. Weiter bei **115**.

### 15

Während des Vormittages sitzt ihr in der Kutsche und redet miteinander. Auch Sylia scheint sich ein bisschen an euch gewöhnt zu haben und bringt sich in das Gespräch ein. Die Sonne steht schon hoch am Himmel, als die Kutsche langsamer wird. „Wir werden hier eine kurze Rast machen“ hört ihr den Kutscher sagen. Die Kutsche bleibt stehen und ihr beginnt auszusteigen. Ihr befindet euch auf einer sonnigen Lichtung, die Vögel zwitschern, gar nicht allzu weit hörst du einen Bach plätschern, und auch sonst scheint alles ganz friedlich. Während ihr euch nach einem netten Platz zum hinsetzen umschaute, packt der Kutscher ein paar Bündel aus der Kutsche, und bringt sie euch. Ihr setzt euch, und beginnt, das Mittagessen aus den Bündeln zu holen. Ihr sitzt nicht lange, als die Elfe wortlos aufsteht, und hinter ein paar Bäumen verschwinden will. Ihre Tasche hat sie mitgenommen, bemerkst du zu deinem Bedauern. Wenn du ihr folgen willst, um herauszufinden, was sie macht, dann schnell weiter bei **109**. Ansonsten weiter bei **23**.

### 16

Als du beim Tätowierten ankommst, blickt er dir in die Augen. „Hast du das Amulett?“ „Nein, ich habe es leider nicht geschafft“ antwortest du. Der Mann zieht mit seiner rechten Hand einen Dolch aus der Scheide. „Du weißt, was mit Leuten passiert, die nicht auf uns hören?“ Du weichst zwei Schritte zurück. „Ich hab es versucht, ich konnte nicht besser...“ Der Mann kommt auf dich zu. Willst du deine Waffe ziehen, dann weiter bei **52**. Ansonsten weiter bei **7**.

### 17

Quendan ist tatsächlich ein Krieger, wie sich bald herausstellt. Er hatte hier in Aleph wichtige familiäre Geschäfte zu regeln, und ist jetzt wieder auf dem Rückweg zu seiner Akademie in Gimel. Auch du erzählst einige Dinge aus deinem Leben, verschweigst allerdings deine Begegnung kurz vor der Abreise. Fast den ganzen Nachmittag plaudert ihr, hin und wieder meldet sich auch Xeto, ein Händler, zu Wort. Plötzlich merkt ihr, wie der Wagen anhält. Du schaust aus dem Fenster und siehst, dass es mittlerweile schon dunkel geworden ist. Der Kutscher öffnet die Wagentüre. Weiter bei **98**.

## 18

Du schaffst es tatsächlich, einzuschlafen. Die Nacht vergeht ruhig, bis du am nächsten Morgen aufwachst. Du machst dich fertig und gehst runter in den Schankraum, wo du auf die anderen Reisetilnehmer triffst. Weiter bei **10**.

## 19

Während du, der Kutscher, Xeto, Quendan und Sylia gemütlich frühstücken, hängst du deinen Gedanken nach. Heute am Abend werden die tätowierten Leute das Amulett von dir wollen, doch Sylia hat dich leider erwischt als du es stehlen wolltest. Noch einmal wirst du sicher nicht die Gelegenheit dazu haben. Du machst dir Sorgen. Die Fremden Leute haben nicht ausgeschaut, als ob mit ihnen zu spaßen wäre. Du hoffst, dass sie dir nicht allzu viel antun werden. Plötzlich schreckst du hoch. „Bereit zum Abfahren?“ Der Kutscher ist schon aufgestanden, das Frühstück habt ihr inzwischen alle aufgegessen. Ihr macht euch auf den Weg zur Kutsche und schon bald fährt ihr auf der Straße entlang und lässt die Stadt hinter euch. Weiter bei **15**.

## 20

Die Kutsche bleibt plötzlich stehen. Du schaust aus dem Fenster, ihr seid in Gimel angekommen, inzwischen regnet es leicht. Du verabschiedest dich von dem Kutscher und deinen Reisegefährten, doch in Gedanken bist du bei den tätowierten Männern. Was sie wohl mit dir anstellen werden, wenn sie erfahren, dass du das Amulett nicht hast. Doch eine Möglichkeit, doch noch in Besitz des Amulettes zu kommen, gibt es wohl nicht mehr. Du verlässt den Platz, wo die Kutsche steht, und gehst die Straße entlang. Als du in eine menschenleere Gasse kommst, siehst du plötzlich am Ende der Straße einen Mann, der dich herwinkt. Du schaust genauer und erkennst eine Tätowierung am Oberarm des Mannes. Willst du dich deinem Schicksal stellen und auf den Mann zugehen, dann weiter bei **16**. Versuchst du, wegzulaufen, dann weiter bei **116**.

## 21

Am Anfang herrscht noch Schweigen, während du aus dem Fenster schaust. Doch schon nach kurzer Zeit beginnen Quendan und Xeto ein Gespräch miteinander. Das meiste davon ist belanglos, doch du findest heraus, dass Quendan tatsächlich ein Krieger ist, und Xeto dem Handelshandwerk nachgeht. Bis auf einen Hirsch, den du laufen siehst, vergeht der Nachmittag ereignislos. Als es dunkel wird, hält der Wagen an. Kurz darauf wird die Wagentüre vom Kutscher geöffnet. Weiter bei **98**.

## 22

Du ziehst das Amulett aus der Tasche, als dich im selben Moment die Elfe anschaut. „Was machst du mit meinem Amulett?“ fragt sie. „Leg es sofort wieder zurück.“ Du bist fast wie gelähmt, als du das Amulett zurücklegst. Du suchst schnell das Weite und legst dich in dein Bett. Dein Herz klopft rasend schnell, doch bald hat es sich beruhigt, und du schläfst ein. Weiter bei **83**.

## 23

Es dauert nicht lange bis die Elfe zurückkommt. Sie setzt sich wieder in den Kreis und fährt mit dem Essen fort. Weiter bei **34**.

## 24

Dein Kopf tut weh als du wieder zu dir kommst. Du öffnest die Augen. Du bist in einem dunklen Raum. Als du dich bewegen willst merkst du, dass du gefesselt bist. Du hörst zwei Stimmen, die auf dich zukommen und kurz darauf verstummen. Die Türe öffnet sich und zwei Leute kommen in den Raum. Beide haben die Tätowierung der Elster auf ihren Oberarm. „Er ist aufgewacht“ hörst du einen sagen. „Ich hoffe, du weißt jetzt, dass mit der Elster nicht zu spaßen ist“ wendet sich der andere zu dir. „Das Amulett war wichtig für uns. Dank dir müssen wir einen anderen Weg finden, es zu bekommen.“ Er spuckt vor dir auf den Boden. „Solltest du noch einmal in den Genuss kommen, uns zu dienen, dann überleg dir zweimal, was du machst. Wir werden das nächste Mal nicht wieder so gnädig zu dir sein.“ Du willst gerade etwas entgegnen, da spürst du einen Schlag am Hinterkopf. Noch einmal wird dir schwarz vor Augen. Weiter bei **91**.

## 25

Eine halbe Stunde lang geschieht nichts, während du halb wach in deinem Lager liegst. Doch dann bemerkst du, wie sich Syla vom Lager entfernt und im Wald verschwindet. Du bist hellwach, als du dich für deinen nächsten Schritt entscheidest. Willst du schnell aufspringen, und versuchen, der Elfe zu folgen, dann weiter bei **76**. Willst du die Situation ausnützen, um ihre Tasche zu durchsuchen, dann weiter bei **36**. Willst du liegen bleiben, aber bis zur ihrer Rückkehr versuchen wach zu bleiben, weiter bei **92**. Wenn du jetzt wieder einschlafen möchtest, dann weiter bei **114**.

## 26

Als du zurückkommst, merkst du, dass Syla nicht mehr am Tisch bei den anderen sitzt. Die Mitreisenden erzählen dir, dass sie schlafen gegangen ist. Nachdem ihr noch ein bisschen geredet habt, beschließt ihr ebenfalls, euch schlafen zu legen. Ihr geht zum Wirt, um euch die Zimmer zeigen zu lassen. Während Quendan ein Einzelzimmer nimmt, bevorzugen der Kutscher und Xeto den Schlafsaal. Wenn du auch lieber im Einzelzimmer übernachtest, dann weiter bei **99**. Willst du die Nacht lieber mit den anderen im Schlafsaal verbringen, weiter bei **4**.

## 27

Der Kutscher ruft seinen Pferden ein paar Worte zu, und schon beginnt die Kutsche, sich in Bewegung zu setzen. Du hast kein gutes Gefühl, wenn du an heute Abend denkst. Die tätowierten Leute erwarten das Amulett von dir, doch du kannst ihnen nichts vorweisen. Vielleicht kann dir die Elfe helfen...

Durch das Fenster siehst du, wie der Himmel langsam von Wolken bedeckt wird. Xeto und Quendan schlafen, Syla sitzt neben dir und schaut ebenfalls aus dem Fenster. Viel Zeit bleibt dir nicht mehr. Willst du dich zur Elfe wenden und mit ihr darüber reden, warum du ihr Amulett

stehlen solltest, dann weiter bei **84**. Willst du lieber abwarten, und die Elfe nicht unnötig nerven, dann weiter bei **103**.

## 28

Du machst dich auf den Weg zum Markt und hörst schon von weitem die Rufe der Händler, die ihre Waren anbieten, die Schreie der spielenden Kinder und das Hufgetrappel von Pferden. Am Markt angekommen siehst du dutzende Menschen, die feilschen, reden, handeln und sonstigen Tätigkeiten nachgehen. Du blickst dich um und bemerkst die unterschiedlichsten Waren, von Nahrungsmitteln bis zum Duftwässerchen. Du beobachtest das Treiben einige Zeit, bis du dich frühzeitig auf den Weg zum Treffpunkt machst, um die Kutsche nicht unnötig warten zu lassen. Weiter bei **59**.

## 29

Du steckst das Amulett wieder zurück in die Tasche, und setzt dich schnell wieder auf dein Lager, um die restliche Nacht zu wachen. Nichts Außergewöhnliches passiert mehr, so dass du bei Sonnenaufgang die Mitreisenden weckst. Sie beginnen kurz darauf, ihr Lager wegzupacken, während der Kutscher ein kleines Frühstück herrichtet. Neben dem Frühstück unterhaltet ihr euch, nur Sylia sitzt eher schweigsam etwas abseits der Gruppe. Bald wird die Kutsche fahrbereit gemacht, und ihr steigt ein, um weiter nach Gimel zu fahren. Weiter bei **111**.

## 30

„Na gut, dann muss es wohl wo anders sein“ gibt die Elfe das Gespräch auf. Immer noch nervös steigst du in die Kutsche, und dann fährt ihr los. Weiter bei **113**.

## 31

Du sprichst leise die Formel. Mach eine Probe auf den Zauber Bannbaladin. Die Magieresistenz der Elfe ist 5. Gelingt dir der Zauber, weiter bei **65**. Ansonsten weiter bei **78**.

## 32

Als du den Treffpunkt erreichst, haben sich der Kutscher und die anderen Reisetilnehmer schon dort versammelt. Während der Kutscher dein Gepäck verstaut, musterst du die anderen Reisenden. Wie der fremde Mann erwähnt hatte, befindet sich auch eine Elfe unter den Mitreisenden, die sich als Sylia vorstellt. Sie trägt leichte Kleidung, eine kleine Umhängetasche, und sie sieht auch sonst recht hübsch aus. Nur ihr ernstes Gesicht will nicht ganz zu ihr passen. Bei den anderen Leuten handelt es sich um einen groß gewachsenen Mann mit einem Schwert an der Seite der sich als Quendan vorstellt, vermutlich ein Krieger, und um einen charismatischen Mann mit spitzen Bart namens Xeto.

„Seid ihr bereit?“ Die Stimme des Kutschers holt dich aus deinen Beobachtungen. Schweigen steigst du in die Kutsche, und setzt dich links neben Quendan. Gegenüber von dir sitzt der Mann mit Spitzbart, während die Elfe den Platz gegenüber dem Krieger belegt. Es dauert nicht lange, da hörst du ein paar unverständliche Worte des Kutschers, und euer Wagen setzt sich in Bewegung. Nachdem du die vorherigen Geschehnisse halbwegs verarbeitet hast, und sich bis zum Abend wohl nichts mehr Aufregendes ereignen wird, bestünde jetzt die Möglichkeit, ein bisschen ins Gespräch zu kommen. Willst du versuchen, mit Sylia ins Gespräch zu kommen, dann weiter bei **56**. Wenn du dich mit Quendan unterhalten willst, dann lies weiter bei **17**. Und wenn du mit Xeto ein

Gespräch beginnen willst, weiter bei **46**. Wenn du allerdings nichts von Gesprächen hältst, und lieber schweigend aus dem Fenster schaust, dann lies weiter bei **21**.

### 33

Du ziehst das Amulett heraus, und kannst im Mondschein die dunkelgrüne Farbe erkennen. Wenn du das Amulett einstecken möchtest, um dann in dein Bett zurückzukehren, dann weiter bei **14**. Willst du es doch lieber in die Tasche zurückstecken, damit der Elfe nichts auffällt, dann weiter bei **57**.

### 34

Bald seid ihr mit dem Essen fertig. Ihr packt eure Sachen zusammen und steigt in die Kutsche, um eure Reise fortzusetzen. Weiter bei **27**.

### 35

Als du beim Tätowierten ankommst, blickt er dir in die Augen. „Hast du das Amulett?“ „Ja, ich habe es“ antwortest du. Du greifst mit deiner Hand in deine Tasche und ziehst das Schmuckstück raus. „Hier ist es.“ Der Mann nimmt dir das Amulett aus der Hand und begutachtet es. „Nun, du hast deine Aufgabe gut erledigt. Wir werden dich jetzt in Ruhe lassen.“ „Was hat es mit dem Amulett auf sich?“ fragst du den Fremden. „Ich glaube kaum, dass dich das was angeht. Du hast von uns einen Auftrag bekommen, du hast ihn ausgeführt, der Rest hat dich nicht zu interessieren. Sei lieber froh, dass du es geschafft hast.“ Mit diesen Worten dreht sich der tätowierte Mann um und verschwindet in der nächsten Seitengasse. Du wüsstest zwar gerne genauer bescheid, doch irgendwie bist du auch froh, dass du es hinter dir hast.

Hiermit ist das Abenteuer vorläufig zu Ende. Du hast den Auftrag der Elster zu ihrer Zufriedenheit ausgeführt. Alle Helden, die es bis hierher geschafft haben, dürfen sich 150 Abenteuerpunkte gutschreiben. Ich hoffe, das Abenteuer hat Spaß gemacht.

### 36

Du nimmst dir Sylia's Tasche und untersuchst den Inhalt. Eine Flöte, ein bisschen Schnur und getrocknete Kräuter findest du darin. Doch es gibt keine Spur von einem dunkelgrünen Amulett. Entweder muss die Elfe es bei sich tragen, oder der Kerl mit der Zahnlücke hatte gelogen. Verärgert legst du dich wieder auf dein Lager. Willst du warten, bis Sylia wieder zurückkommt (weiter bei **92**), oder ziehst du es vor, zu schlafen und dich zu erholen (weiter bei **114**).

### 37

Du lehnst dankend ab, dann verabschiedest du dich von Sylia und den anderen. In Gedanken bist du bei den tätowierten Männern. Was sie wohl mit dir anstellen werden, wenn sie erfahren, dass du das Amulett nicht hast. Du verlässt den Platz, wo die Kutsche steht, und gehst die Straße entlang. Als du in eine menschenleere Gasse kommst, siehst du plötzlich am Ende der Straße einen Mann, der dich herwinkt. Du schaust genauer und erkennst eine Tätowierung am Oberarm des Mannes. Willst du dich deinem Schicksal stellen und auf den Mann zugehen, dann weiter bei **105**. Versuchst du, wegzulaufen, dann weiter bei **106**.

## 38

Der Kutscher ruft seinen Pferden ein paar Worte zu, und schon beginnt die Kutsche, sich in Bewegung zu setzen. Du hast kein gutes Gefühl, wenn du an heute Abend denkst. Die tätowierten Leute erwarten das Amulett von dir, doch du kannst ihnen nichts vorweisen. Vielleicht kann dir die Elfe helfen...

Durch das Fenster siehst du, wie der Himmel langsam von Wolken bedeckt wird. Xeto und Quendan schlafen, Syla sitzt neben dir und schaut ebenfalls aus dem Fenster. Viel Zeit bleibt dir nicht mehr. Willst du dich zur Elfe wenden und mit ihr darüber reden, warum du ihr Amulett stehlen solltest, dann weiter bei **55**. Willst du lieber abwarten, und die Elfe nicht unnötig nerven, dann weiter bei **97**.

## 39

„Ich glaube, du magst dein Leben, also hör zu, was ich dir zu sagen hab'. Wie ich gehört hab', willst du heute in einer Kutsche nach Gimel reisen, nicht? Nun, ich hab' einen Auftrag für dich. Unter den Fahrgästen befindet sich zufälligerweise eine Elfe, und diese Elfe hat etwas, was ihr nicht gehört. Es handelt sich um ein Amulett. Nicht groß, dunkelgrün. So weit ich weiß, hat sie es meistens in ihrer Tasche. Ich will, dass du uns dieses Amulett besorgst; wie, ist deine Sache. In Gimel wird sich einer von uns bei dir melden. Und pass auf, dass du der Elfe nichts davon verratest, sonst wirst du deinen Auftrag nicht mehr so leicht erfüllen können. So, und jetzt geh, sonst verpasst du noch deine Reise. Wenn dir dein Leben lieb ist, tu, was ich dir gesagt hab'.“ Der Mann spuckt vor dir auf den Boden. Du wendest dich ab und rennst weg. Viele Dinge gehen dir durch den Kopf, als du zum Treffpunkt eilst. Weiter bei **32**.

## 40

Du legst dich zurück in dein Bett und schläfst bald ein. Die Nacht vergeht ruhig, am nächsten Morgen wachst du auf und gehst runter in den Schankraum, wo du auf die anderen Reisetilnehmer triffst. Weiter bei **10**.

## 41

Du drehst dich zur Elfe. „Darf ich kurz mit dir reden?“ Syla schaut zu dir. „Was gibt es denn?“ sagt sie in einem fast genervten Ton. „Es geht um dein Amulett. Das dunkelgrüne.“ Du machst eine kurze Pause, Syla schaut dich immer noch an. „In Aleph überfielen mich ein paar Leute, sie hatten eine Elster als Tätowierung. Sie befahlen mir, das Amulett von dir zu stehlen, wenn mir mein Leben lieb ist.“ Die Elfe blickt abwartend zu dir. „Es geht gegen meine Prinzipien, fremde Leute zu bestehlen, doch langsam bekomme ich Angst. Ich weiß nicht, was diese Leute mit mir anstellen werden, wenn ich in Gimel ankomme.“ Hilfesuchend blickst du zu Syla. Willst du versuchen, sie mit einem Bannbaladin zu verzaubern, weiter bei **106**, ansonsten weiter bei **58**.

## 42

Die Elfe schaut dich ein bisschen an, dann sagt sie „Hmm, ich glaube, ich weiß, wie ich dir helfen kann. Warte bis wir in Gimel sind, dann zeig ich dir was.“ Du fragst neugierig nach, was sie vorhat, doch Syla will es dir nicht sagen. „Was hat es mit dem Amulett auf sich? Warum sind die Elstern hinter dem Amulett her?“ fragst du. „Nun, das Amulett ist magisch, wie du vielleicht schon vermutet hast. Die Männer der Elster sind wohl hinter ihm her, weil sie über seine Eigenschaften Bescheid wissen. Das Amulett hilft einem, sich leise, unauffällig und fast Katzengleich zu bewegen. Für Diebe sicher ein sehr brauchbares Artefakt. Doch warte bis Gimel, dann zeig ich dir

was.“ Du schaust wieder ein bisschen aus dem Fenster während du überlegst, was die Elfe wohl vorhat. Es haben sich weitere graue Wolken gebildet, langsam fallen die ersten Tropfen vom Himmel. Xeto und Quendan schlafen, Sylia sitzt neben dir und schaut ebenfalls aus dem Fenster. Die Zeit vergeht, bis ihr am Abend schließlich in Gimel ankommt. Weiter bei **110**.

### 43

Du nimmst das Amulett zu dir, verstaust es in deinem Gepäck und wachst die restliche Nacht. Nichts Außergewöhnliches passiert, so dass du bei Sonnenaufgang die Mitreisenden weckst. Sie beginnen kurz darauf, ihr Lager wegzupacken, während der Kutscher ein kleines Frühstück herrichtet. Neben dem Frühstück unterhaltet ihr euch, nur Sylia sitzt eher schweigsam etwas abseits der Gruppe. Ob sie es wohl schon gemerkt hat? Bald wird die Kutsche fahrbereit gemacht, und ihr steigt ein, um weiter nach Gimel zu fahren. Weiter bei **102**.

### 44

Nach einer Weile kommt die Elfe zurück und setzt sich, um weiter zu essen. Ihr beendet eure Mahlzeit, doch als ihr euch zurück in die Kutsche setzen wollt, redet dich Sylia plötzlich an. „Hast du mein Amulett gestohlen? Es war eben noch hier.“ „Nein hab ich nicht“ lügst du sie an, doch sie scheint dir nicht zu glauben. Mach eine Überreden-Probe, um Sylia davon zu überzeugen. Wenn du sie schaffst, weiter bei **30**. Falls dir die Probe misslingt, weiter bei **93**.

### 45

Du blickst Sylia in die Augen, um sie doch noch für dich zu gewinnen. Mach eine um einen Punkte erleichterte Charismaprobe. Schaffst du sie, weiter bei **42**. Misslingt dir die erleichterte Probe, dann weiter bei **94**.

### 46

Xeto ist ein Händler, der eigentlich in Aleph ansässig ist, doch seine Geschäfte treiben ihn zurzeit nach Gimel. Auch du erzählst einige Dinge aus deinem Leben, verschweigst allerdings die Begegnung kurz vor der Abreise. Fast den ganzen Nachmittag plaudert ihr, hin und wieder meldet sich auch Quendan, tatsächlich ein Krieger zu Wort. Plötzlich merkt ihr, wie der Wagen anhält. Du schaust aus dem Fenster und siehst, dass es mittlerweile schon dunkel geworden ist. Der Kutscher öffnet die Wagentüre. Weiter bei **98**.

### 47

Ein paar Momente später findest du dich auf der Straße wieder, während du dich nach dem tätowierten Mann umschaust. Tatsächlich siehst du, wie er gerade um eine Ecke biegt. Schnell eilst du ihm nach, und als du die Ecke umrundest stößt du fast in ihn rein. „Wie ich gehört habe, hast du das Amulett schon“ sagt er, während er mit einem kleinen Messer herumspielt. „Leider kann ich dich von diesem Amulett noch nicht befreien, doch in Gimel werden wir wieder zu dir stoßen, dort kannst du uns es dann geben. Lass dich nicht vorzeitig von der Elfe erwischen.“ Während seiner Worte ist der fremde Mann Schritt für Schritt rückwärts gegangen. Jetzt dreht er sich zur Seite und verschwindet in der Gasse. Als du schnell ein paar Schritte vorgehst, um um die Ecke zu schauen, ist er bereits verschwunden. Du drehst dich um, um wieder ins Wirtshaus zurückzugehen. Weiter bei **26**.

**48**

Du spürst, wie sich die Matrix aufbaut, um dann seine Wirkung zu entfalten. Weiter bei **42**.

**49**

„Wer ist denn dieser Junge?“ fragst du. „Hab ich angeheuert“ ist die knappe Antwort. Der Junge blickt dich an, setzt dann aber gleich wieder mit seiner Arbeit fort. Weiter bei **82**.

**50**

Ihr redet noch ein bisschen, dann beschließt ihr, auch schlafen zu gehen, um für den letzten Teil der Reise am nächsten Tag fit zu sein. Ihr geht zum Wirt, um euch die Zimmer zeigen zu lassen. Während Quendan ein Einzelzimmer nimmt, bevorzugen der Kutscher und Xeto den Schlafsaal. Wenn du auch lieber im Einzelzimmer übernachtetest, dann weiter bei **86**. Willst du die Nacht lieber mit den anderen im Schlafsaal verbringen, weiter bei **108**.

**51**

Es dauert nicht lange bis die Elfe zurückkommt. Sie setzt sich wieder in den Kreis und fährt mit dem Essen fort. Weiter bei **74**.

**52**

Du ziehst ebenfalls deine Waffe und weichst nicht zurück. Der tätowierte Mann tänzelt ein bisschen vor dir, dann greift er an. Falls du vor dem Kampf einen Zauber sprechen willst, kannst du das tun, die Magieresistenz des Gegners ist 4.

Die Werte des Tätowierten: MU:12 AT:15 PA:14 LE:32 RS:1 TP:1W+1 (Dolch)
--

Sobald der Tätowierte dir 15 Lebenspunkte abgezogen hat, weiter bei **75**. Solltest du es hingegen schaffen, deinem Gegner 15 Lebenspunkte abzuziehen, weiter bei **62**.

**53**

Du murmelst die Formel, während du dich konzentrierst, und merkst, dass dein Zauber funktioniert hat. Die Elfe atmet immer noch ruhig und regelmäßig. Leise schleichst du zu ihrer Tasche und nimmst sie in die Hand. Du blickst hinein, und siehst tatsächlich neben einer Flöte, ein bisschen Schnur und getrockneten Kräutern ein dunkelgrünes Amulett. Du nimmst es aus der Tasche heraus, um es dir genauer anzusehen. Es ist ein runder Stein, der an einer Lederschnur hängt. Die Lederschnur schaut nicht abgenutzt aus, die Elfe hat es also wahrscheinlich noch nicht all zu oft getragen. Nun überlegst du deinen nächsten Schritt. Willst du das Amulett wieder in die Tasche zurückstecken, damit Sylia nichts merkt, dann weiter bei **29**. Oder steckst du dir das Amulett ein, und hoffst, dass die Elfe dir bis Gimel nicht auf die Schliche kommt (weiter bei **43**).

## 54

Während des Vormittages sitzt ihr in der Kutsche und redet miteinander. Auch Sylia scheint sich ein bisschen an euch gewöhnt zu haben und bringt sich in das Gespräch ein. Die Sonne steht schon hoch am Himmel, als die Kutsche langsamer wird. „Wir werden hier eine kurze Rast machen“ hört ihr den Kutscher sagen. Die Kutsche bleibt stehen und ihr beginnt auszusteigen. Ihr befindet euch auf einer sonnigen Lichtung, die Vögel zwitschern, gar nicht allzu weit hörst du einen Bach plätschern, und auch sonst scheint alles ganz friedlich. Während ihr euch nach einem netten Platz zum hinsetzen umschaut, packt der Kutscher ein paar Bündel aus der Kutsche, und bringt sie euch. Ihr setzt euch, und beginnt, das Mittagessen aus den Bündeln zu holen. Ihr sitzt nicht lange, als die Elfe wortlos aufsteht, und hinter ein paar Bäumen verschwinden will. Du bemerkst, dass sie ihre Tasche nicht mitgenommen hat. Wenn du Sylia folgen willst, um herauszufinden, was sie macht, dann schnell weiter bei **96**. Ansonsten weiter bei **120**.

## 55

Du drehst dich zur Elfe. „Darf ich kurz mit dir reden?“ Sylia schaut zu dir. „Was gibt es denn?“ sagt sie in einem fast genervten Ton. „Es geht um dein Amulett.“ Du machst eine kurze Pause, Sylia schaut dich immer noch an. „In Aleph überfielen mich ein paar Leute, sie hatten eine Elster als Tätowierung. Sie befahlen mir, das Amulett von dir zu stehlen, wenn mir mein Leben lieb ist.“ Die Elfe blickt abwartend zu dir. „Nun ich hab es getan, ich möchte mich dafür entschuldigen. Doch ich habe Angst. Ich weiß nicht, was diese Leute mit mir anstellen werden, wenn ich in Gimel ankomme.“ Hilfesuchend blickst du zu Sylia. Willst du versuchen, sie mit einem Bannbaladin zu verzaubern, weiter bei **31**, ansonsten weiter bei **45**.

## 56

Du blickst zu Sylia und beginnst ein bisschen über das Wetter zu reden, doch du hast das Gefühl, dass sie dich nicht gehört hat. „Sylia?“ fragst du, als ein unhöfliches „Bitte störe mich nicht“ zurückkommt. Du beschließt, dieses Experiment aufzugeben und dich anderen Dingen zuzuwenden. Willst du mit dem Krieger Quendan reden, dann weiter bei **17**. Unterhältst du dich lieber mit dem Spitzbärtigen Mann, dann weiter bei **46**. Ziehst du es vor, nicht zu reden und die Umwelt zu beobachten, dann weiter bei **21**.

## 57

Du steckst das Amulett zurück, und verlässt das Lager der Elfe, um es dir in deinem Bett gemütlich zu machen. Die restliche Nacht vergeht ruhig, bis du am nächsten Morgen aufwachst. Du gehst runter in den Schankraum, wo du auf die anderen Reiset Teilnehmer triffst. Weiter bei **10**.

## 58

Du blickst Sylia in die Augen, um sie doch noch für dich zu gewinnen. Mach eine um einen Punkt erschwerte Charismaprobe. Schaffst du sie, weiter bei **42**. Misslingt dir die erschwerte Probe, dann weiter bei **94**.

## 59

Du gehst gerade eine Gasse entlang, als du hinter dir ein „He! Du da!“ hörst. Ein schäbig ausschauender Mann blickt dir aus zehn Schritt Entfernung entgegen. Eine Zahnücke prägt sein Lächeln, auf dem linken Oberarm erkennst du die Tätowierung einer Elster. Doch das

bedrohlichste an ihm ist das Messer, das er dir mit seiner rechten Hand entgegenhält. Du schaust dich schnell um und bemerkst, dass außer euch beiden niemand zu sehen ist. Der Mann macht ein paar Schritte auf dich zu und setzt wieder zum Reden an. Willst du schnell deine Waffe ziehen und ihm entgegen halten (weiter bei **69**), oder doch lieber weiter anhören, was er zu sagen hat (weiter bei **39**)? Du kannst dich natürlich auch umdrehen und versuchen, wegzurennen (weiter bei **101**).

## 60

„Ihr könnt entweder im Schlafsaal übernachten, oder ein Einzelzimmer nehmen“ antwortet der Wirt. Beim Schlafsaal geht es weiter bei **108**, für das Einzelzimmer weiter bei **86**.

## 61

Du greifst in deinen Rucksack und nimmst das Amulett heraus. „Ich wurde gezwungen, es zu stehlen.“ Beginnst du deine Entschuldigung, doch Sylia scheint dir nicht zuzuhören. Wortlos nimmt sie das Amulett und schaut dich böse an. Dann dreht sie sich von dir weg. Als die anderen Mitreisenden ihre Sachen zu packen beginnen, räumt auch ihr euer Zeug wieder in die Kutsche, doch Sylia vermeidet jeden Augenkontakt mit dir. Wenig später habt ihr alles verstaut und ihr steigt in die Kutsche um eure Reise fortzusetzen. Weiter bei **38**.

## 62

Dein Gegner schreit auf, und du versuchst, ihm noch einen Schlag zu versetzen, doch plötzlich merkst du einen dumpfen Schmerz am Hinterkopf. Offensichtlich war der verfluchte Tätowierte nicht allein. Du versuchst bei Bewusstsein zu bleiben, doch es hilft nichts. Langsam wird dir schwarz vor Augen und du sinkst zu Boden. Weiter bei **24**.

## 63

Die restliche Nacht vergeht ohne besondere Vorkommnisse, bis du langsam die ersten Sonnenstrahlen bemerkst. Du weckst die anderen, die nach kurzer Zeit schon damit beginnen, ihre Lager wegzupacken. Der Kutscher richtet ein kleines Frühstück her, das ihr während einer kleinen Unterhaltung genüsslich verzehrt. Nur Sylia sitzt eher schweigsam etwas abseits von der Gruppe. Anschließend wird die Kutsche wieder fahrbereit gemacht, und ihr steigt alle ein, um weiter nach Gimel zu fahren. Weiter bei **111**.

## 64

Bald seid ihr mit dem Essen fertig, und ihr setzt euch wieder in die Kutsche, um eure Reise fortzusetzen. Weiter bei **87**.

## 65

Du spürst, wie sich die Matrix aufbaut, um dann seine Wirkung zu entfalten. Weiter bei **42**.

## 66

Ein wenig wird noch geredet, dann beschließt ihr, euch zur Ruhe zu legen. Einen Moment überlegst du dir zwar, wach zu bleiben, um die Elfe zu beobachten, doch da du selber noch eine Wache übernehmen musst, verwirfst du den Gedanken gleich wieder. Es dauert nicht lange, bis du einschläfst und sanft in deinen Träumen wiegst. Weiter bei **13**.

## 67

Es dauert nicht lange, da steht Sylia mit den Worten „Ich werd schlafen gehen“ auf. Sie redet kurz mit dem Wirt, dann steigt sie die Treppen hinauf. Du und die anderen drei redet noch ein bisschen, dann beschließt ihr ebenfalls, schlafen zu gehen, um für den nächsten Tag ausgeruht zu sein. Ihr geht zum Wirt, um euch die Zimmer zeigen zu lassen. Während Quendan ein Einzelzimmer nimmt, bevorzugen der Kutscher und Xeto den Schlafsaal. Wenn du auch lieber im Einzelzimmer übernachtet, dann weiter bei **99**. Willst du die Nacht lieber mit den anderen im Schlafsaal verbringen, weiter bei **4**.

## 68

Du blickst Sylia in die Augen, um sie doch noch für dich zu gewinnen. Mach eine um zwei Punkte erschwerte Charismaprobe. Schaffst du sie, weiter bei **42**. Misslingt dir die erschwerte Probe, dann weiter bei **94**.

## 69

Du ziehst deine Waffe, doch der fremde Mann grinst nur. „Steck die Waffe weg, Bürschchen. Glaubst du wirklich, ich bin alleine hier?“ Er winkt kurz mit der Hand, dann siehst du am anderen Ende der Gasse vier weitere Gestalten auftauchen. Jeder von ihnen hat ein Messer in der Hand und alle tragen eine Tätowierung in Form einer Elster. Der Mann setzt wieder zum Reden an. Willst du deine Waffe wegstecken und weiter zuhören, dann weiter bei **39**. Oder ziehst du es vor, mit der Waffe in der Hand vorzustürmen, um zu versuchen, im Kampf die Oberhand zu gewinnen. In diesem Fall geht es weiter bei **8**.

## 70

Du greifst dir leise die Tasche und wühlst ein bisschen herum. Du ertastet eine Flöte, eine Schnur, ein paar getrocknete Kräuter und tatsächlich etwas, das das Amulett sein könnte. Du versuchst, es herauszuziehen. Mach eine Schleichen-Probe, um ungehört zu bleiben. Wenn du sie schaffst, weiter bei **33**. Falls sie dir misslingt, weiter bei **22**.

## 71

Der Nachmittag vergeht, ohne dass das Wetter besser wird. Nach ein paar Stunden kommt ihr in Gimel an. Weiter bei **20**.

## 72

Du schaffst es tatsächlich, einzuschlafen. Die Nacht vergeht ruhig, bis du am nächsten Morgen aufwachst. Du blickst dich um, die anderen beginnen schon, langsam aufzustehen. Auch du machst dich fertig, und ihr trefft euch kurze Zeit später unten im Schankraum. Weiter bei **10**.

## 73

Die anderen sind gerade mit dem Essen beschäftigt, also nutzt du den Zeitpunkt um in die Tasche zu blicken. Viel Zeit bleibt dir nicht. Tatsächlich erblickst du ziemlich nahe der Öffnung das dunkelgrüne Amulett. Mit einem Griff schnappst du es dir und begibst dich wieder auf deinen Platz zurück. Dein Herz pocht, doch die anderen scheinen nichts bemerkt zu haben. Weiter bei **44**.

## 74

Du bist schon fast mit dem Essen fertig, da beugt sich Sylia zu dir. „Kann ich dich kurz sprechen?“ Du schaust sie fragend an und sie fährt fort. „Ich frage ungern um Hilfe, doch in diesem Fall bleibt mir leider nichts anderes übrig.“ Sylia schluckt kurz. „Als ich in die Kutsche stieg, um diese Reise zu machen, da hatte ich ein Amulett bei mir. Dunkelgrün. Nun, es bedeutet mir sehr viel. Doch wie ich bemerken musste, hat mich jemand während der Reise bestohlen.“ Ein paar Tränen rinnen aus Sylias Augen. „Hast du zufällig irgendetwas mitbekommen, wer mich bestohlen haben könnte?“ Während Sylia spricht, schaust du dich ein bisschen um. Alle sind noch beim Essen, niemanden scheint das Gespräch zwischen dir und der Elfe zu interessieren. Was antwortest du Sylia? Behauptest du, keine Ahnung von dem Amulett zu haben, dann weiter bei **90**. Willst du zugeben, dass du das Amulett genommen hast, dann lies weiter bei **61**.

## 75

Du versuchst gerade deinem Gegner mit deiner Waffe einen Schlag zu versetzen, doch der Tätowierte ist schneller. Sein Dolch trifft dich am Kopf. Du versuchst dich bei Bewusstsein zu halten, doch es hilft nichts. Dir wird schwarz vor Augen und langsam fällst du zu Boden. Weiter bei **24**.

## 76

Schnell bist du auf deinen Beinen, um in die Richtung zu eilen, wo die Elfe in den Wald gegangen ist. Doch es ist keine Spur mehr von ihr zu sehen. Du drehst dich enttäuscht um und willst dich schon wieder hinlegen, als du Sylias Tasche erblickst. Willst du dir die Tasche genauer ansehen, dann weiter bei **36**. Willst du dich wieder hinlegen und bis zu Sylias Rückkehr warten, dann weiter bei **92**. Wenn du schlafen willst, um für den nächsten Tag ausgeruht zu sein, dann lies weiter bei **114**.

## 77

Es dauert gar nicht lange, da kommt die Elfe zurück, und setzt mit ihrer Mahlzeit fort. Weiter bei **64**.

## 78

Die Matrix des Zaubers will sich gerade aufbauen, als du für einen Moment unkonzentriert wirst. Die Matrix löst sich auf, du merkst, dass der Zauber misslungen ist. Weiter bei **45**.

## 79

Ein wenig wird noch geredet, dann beschließt ihr, euch zur Ruhe zu legen. Während du in deinem Lager liegst, kommt dir der Gedanke, wach zu bleiben um Sylia zu beobachten. Vielleicht ergibt sich ja irgendeine Gelegenheit, an das Amulett zu kommen. In diesem Fall geht es weiter bei **25**. Solltest du zu müde sein, um dir so was anzutun, und du willst durchschlafen, dann geht es weiter bei **95**.

## 80

Plötzlich wirst du geweckt. Sylia ist über dein Gesicht gebeugt, in der rechten hält sie ihr Amulett. „Das hier gehört mir!“ sagt sie. Dann wendet sie sich wieder ab. Dein Herz schlägt

rasend schnell. „Warum habe ich das Amulett nicht besser versteckt“ sagst du dir. Ein bisschen liegst du noch wach da, doch dann überkommt dich der Schlaf. Weiter bei **83**.

## 81

Die Matrix des Zaubers will sich gerade aufbauen, als du für einen Moment unkonzentriert wirst. Die Matrix löst sich auf, du merkst, dass der Zauber misslungen ist. Weiter bei **68**.

## 82

Was willst du tun?

Fragen, wer der Junge ist (weiter bei **49**), falls du das noch nicht getan hast?

Fragen, wer aller mit dir reist (weiter bei **85**), falls du das noch nicht getan hast?

Oder doch lieber zum Markt gehen (weiter bei **104**)?

## 83

Die restliche Nacht vergeht ruhig, bis du am nächsten Morgen aufwachst. Du gehst runter in den Schankraum, wo du auf die anderen Reisetilnehmer triffst. Weiter bei **19**.

## 84

Du drehst dich zur Elfe. „Darf ich kurz mit dir reden?“ Sylia schaut immer noch durch das Fenster nach draußen. „Was gibt es denn?“ sagt sie in einem fast genervten Ton. „Es geht um dein Amulett.“ Du machst eine kurze Pause, Sylia schaut immer noch weg. „In Aleph überfielen mich ein paar Leute, sie hatten eine Elster als Tätowierung. Sie befahlen mir, das Amulett von dir zu stehlen, wenn mir mein Leben lieb ist.“ Die Elfe schweigt. „Nun ich hab es getan, auch wenn ich mich dumm angestellt habe. Ich möchte mich dafür entschuldigen. Doch ich habe Angst. Ich weiß nicht, was diese Leute mit mir anstellen werden, wenn ich in Gimel ankomme.“ Hilfesuchend blickst du zu Sylia. Willst du versuchen, sie mit einem Bannbaladin zu verzaubern, weiter bei **6**, ansonsten weiter bei **68**.

## 85

„Darf ich fragen, wer die Personen sind, die mit mir mitreisen?“ fragst du. „Eine Elfe und zwei Menschen, kenne sie selber nicht genauer.“ „Auf Elfen trifft man nicht so oft“, denkst du dir. Weiter bei **82**.

## 86

Der Wirt gibt dir einen Schlüssel und zeigt dir dein Zimmer. Es ist fein eingerichtet, ein Bett, ein Kästchen, und ein Tisch mit Stuhl stehen im Raum. Du machst dich bettfertig und legst dich hin. Etwa eine Stunde wälzt du dich hin und her, ohne einschlafen zu können. Jetzt kannst du dich entscheiden. Willst du weiter versuchen, einzuschlafen (weiter bei **18**), oder willst du in den Schlafsaal schleichen, in der Hoffnung, dass du dort Sylia findest, um an ihre Tasche ranzukommen (weiter bei **105**).

## 87

Der Kutscher ruft seinen Pferden ein paar Worte zu, und schon beginnt die Kutsche, sich in Bewegung zu setzen. Du hast kein gutes Gefühl, wenn du an heute Abend denkst. Die tätowierten

Leute erwarten das Amulett von dir, doch du kannst ihnen nichts vorweisen. Vielleicht kann dir die Elfe helfen...

Durch das Fenster siehst du, wie der Himmel langsam von Wolken bedeckt wird. Xeto und Quendan schlafen, Sylia sitzt neben dir und schaut ebenfalls aus dem Fenster. Die fremden Leute hatten dich gewarnt, nicht mit Sylia über das Amulett zu sprechen, doch viel Zeit bleibt dir ohnehin nicht mehr. Willst du dich zur Elfe wenden und mit ihr darüber reden, dass du ihr Amulett stehlen solltest, dann weiter bei **41**. Willst du lieber abwarten, um vielleicht doch noch einen Zeitpunkt zum Stehlen zu finden, dann weiter bei **71**.

## 88

Als du beim Tätowierten ankommst, blickt er dir in die Augen. „Hast du das Amulett?“ „Ja, ich habe es“ antwortest du. Du greifst mit deiner Hand in deine Tasche und ziehst das Schmuckstück raus. „Hier ist es.“ Der Mann nimmt dir das Amulett aus der Hand und begutachtet es. „Nun, du hast deine Aufgabe gut erledigt. Wir werden dich jetzt in Ruhe lassen.“ „Was hat es mit dem Amulett auf sich?“ fragst du den Fremden. „Ich glaube kaum, dass dich das was angeht. Du hast von uns einen Auftrag bekommen, du hast ihn ausgeführt, der Rest hat dich nicht zu interessieren. Sei lieber froh, dass du es geschafft hast.“ Mit diesen Worten dreht sich der tätowierte Mann um und verschwindet in der nächsten Seitengasse. Du wüsstest zwar gerne genauer bescheid, doch irgendwie bist du auch froh, dass du es hinter dir hast.

Hiermit ist das Abenteuer vorläufig zu Ende. Du hast den Auftrag der Elster ausgeführt, zumindest denken sie das. Alle Helden, die es bis hierher geschafft haben, dürfen sich 150 Abenteuerpunkte gutschreiben. Ich hoffe, das Abenteuer hat Spaß gemacht.

## 89

Ein paar Momente später findest du dich auf der Straße wieder, während du dich nach dem tätowierten Mann umschaust. Tatsächlich siehst du, wie er gerade um eine Ecke biegt. Schnell eilst du ihm nach, und als du die Ecke umrundest stößt du fast in ihn rein. „Wie ich gehört habe, hast du das Amulett noch nicht“ sagt er, während er mit einem kleinen Messer herumspielt. „Wir wollen nur sicher gehen, dass du weißt, dass wir es ernst meinen. Noch hast du einen Tag Zeit, doch unterstehe dich, ohne Amulett in Gimel anzukommen.“ Während seiner Worte ist der fremde Mann Schritt für Schritt rückwärts gegangen. Jetzt dreht er sich zur Seite und verschwindet in der Gasse. Als du schnell ein paar Schritt vorgehst, um um die Ecke zu schauen, ist er bereits verschwunden. Du drehst dich um, um wieder ins Wirtshaus zurückzugehen. Weiter bei **118**.

## 90

Sylia wendet sich wieder ihrer Mahlzeit zu, nachdem du ihr versichert hast, nichts über den Verbleib des Amulettes zu wissen. Kurz darauf packt ihr eure Sachen zusammen, steigt in die Kutsche und setzt eure Reise fort. Weiter bei **113**.

## 91

Du hörst ein reges Menschentreiben als du wieder zu Bewusstsein kommst. Du öffnest die Augen und merkst wie du an einer Wand in einer Gasse lehnst. Es kommen immer wieder Menschen vorbei, die dich seltsam anschauen. Du tastest um dich herum und findest tatsächlich dein Gepäck neben dir. Doch als du näher nachsiehst merkst du, dass dein ganzes Gold gestohlen worden ist. Du stehst auf und klopfst dir den Dreck aus der Kleidung. Der Bund der Elster hat dich wohl trotz deines Misserfolgs gehen lassen. Hiermit ist das Abenteuer vorläufig zu Ende, alle Helden, die es bis hierher geschafft haben, dürfen sich trotz des Misserfolgs 100 Abenteuerpunkte

gutschreiben. Ich hoffe, das Abenteuer hat Spaß gemacht, vielleicht kommt ja irgendwann die Gelegenheit, sich bei der Elster zu rächen.

## 92

Du liegst in deinem Lager um auf die Elfe zu warten, und tatsächlich, nach etwa einer halben Stunde kommt sie wieder. Sylia setzt sich hin, schaut ins Lagerfeuer, macht aber nichts Außergewöhnliches mehr, so dass du bald darauf einschläfst. Weiter bei **114**.

## 93

Du versuchst, die Elfe von der Wahrheit deiner Aussage zu überzeugen, doch irgendwann gibst du es zu. Du drückst Sylia wortlos das Amulett in die Hand und steigst in die Kutsche ein. Auch die anderen setzen sich in das Fahrzeug und bald setzt ihr eure Reise fort. Weiter bei **27**.

## 94

„Das geht mich nichts an“ sagt die Elfe. „Du wirst mit den fremden Leuten alleine zurechtkommen müssen.“ Sylia wendet sich wieder ab um aus dem Fenster zu schauen. Auch du drehst dich traurig wieder zum Fenster. Inzwischen haben sich weitere Wolken gebildet. Nach ein paar Stunden kommt ihr in Gimel an. Weiter bei **20**.

## 95

Nach einem erholsamen Schlaf wirst du von Quendan geweckt. Du blickst dich um, und siehst, dass die anderen schon wach sind und beginnen, ihr Lager wegzupacken. Der Kutscher richtet inzwischen ein kleines Frühstück, das ihr dann genüsslich verzehrt. Du unterhältst dich inzwischen ein bisschen mit den anderen, nur Sylia ist eher schweigsam. Anschließend wird die Kutsche wieder fahrbereit gemacht, und ihr steigt ein, um weiter Richtung Gimel zu fahren. Weiter bei **111**.

## 96

Während Sylia im Wald verschwindet, stehst du auf und gehst ihr nach, immer darauf bedacht, sie nicht aus den Augen zu verlieren. Es fällt dir gar nicht so schwer, sie zu verfolgen, und nach nicht einmal einer Minute bleibt sie stehen. Neugierig beobachtest du sie, doch als sie beginnt, hinter einem Baum ihr Geschäft zu verrichten, ist dir die ganze Sache etwas peinlich. Da dir auch danach ist, entfernst du dich fünfzig Schritt um es ihr gleich zu tun. Als du später zur Lichtung zurückgehst, ist Sylia schon da. Du setzt dich wieder in den Kreis, und fährst mit dem Essen fort. Weiter bei **64**.

## 97

Der Nachmittag vergeht wie im Fluge, auch das Wetter scheint nicht besser zu werden. Nach ein paar Stunden kommt ihr in Gimel an. Weiter bei **20**.

## 98

Ihr sucht euch im anliegenden Wald eine geeignete Stelle aus, und ihr beginnt, ein kleines Feuer zu machen. Während zwei von euch Feuerholz sammeln gehen, errichten die anderen die Schlaflager. Zum Abendessen gibt es ein bisschen Dörrfleisch mit leckerem Brot, das ihr genüsslich neben dem Lagerfeuer sitzend verspeist. Obwohl der Wald in letzter Zeit sehr ruhig

gewesen ist, beschließt ihr, für die Nacht Wachen aufzustellen. Syla erklärt sich bereit, die erste Hälfte zu Wachen. Für die zweite Hälfte kannst entweder du dich bereit erklären (weiter bei **66**) oder du schläfst dich aus und Quendan übernimmt die zweite Hälfte (weiter bei **79**).

## 99

Du bekommst vom Wirt den Schlüssel für ein Einzelzimmer, wo du dich auch gleich zurückziehst. Neben einem Bett stehen im Zimmer noch ein kleiner Kasten, ein Tisch und ein Stuhl. Du machst dich bettfertig und legst dich hin. Eine halbe Stunde vergeht, ohne dass du einschlafen könntest, doch schließlich schaffst du es doch noch. Die Nacht vergeht ruhig, bis du am nächsten Morgen aufwachst. Du machst dich fertig und gehst runter in den Schankraum, wo du auf die anderen Reisetilnehmer triffst. Weiter bei **115**.

## 100

Du spürst, wie sich die Matrix aufbaut, um dann seine Wirkung zu entfalten. Weiter bei **42**.

## 101

Du willst dich gerade umdrehen und wegrennen, als auf ein Handzeichen des Mannes dein Fluchtweg von vier anderen Gestalten versperrt wird. Jede von ihnen trägt ein Messer, und auf jedem Mann ist eine Tätowierung in Form einer Elster zu sehen. Du drehst dich wieder zum fremden Mann. Weiter bei **39**.

## 102

Fast den ganzen Tag sitzt ihr in der fahrenden Kutsche, ohne dass etwas Bemerkenswertes passiert. Syla ist fast so schweigsam wie letzten Tag, nur hin und wieder mischt sie sich in die Gespräche ein. Einmal erwähnt sie auch, dass sie ihr Amulett vermisst, und fragt, ob es jemand gesehen hat, doch alle schütteln den Kopf. Die Sonne geht fast unter, als ihr endlich das Städtchen Beth erreicht. Der Kutscher führt euch zu einer Taverne, „Zum frohen Hirten“ genannt, und wendet sich dann wieder seiner Kutsche zu. Du und deine drei Mitreisenden betretet den Schankraum, und setzt euch an einen Tisch in der Nähe der Treppe, die wohl in die Schlafgemächer führt. Das Wirtshaus scheint gut besucht zu sein, es wird viel geredet und gelacht. Der Wirt bringt euch etwas zum Essen und Trinken, kurze Zeit später erscheint auch der Kutscher, der sich an euren Tisch setzt. Plötzlich bemerkst du einen fremden Mann zwei Tische weiter, der dich anschaut. Als du ihn genauer musterst, fällt dir seine Tätowierung in Form einer Elster auf, die an seinem Oberarm prangt. Kurze Zeit später steht der Mann auf und verlässt die Taverne. Willst du ihm folgen, dann weiter bei **47**. Wenn du lieber dein Essen fertig isst, und weiter abwartest, dann weiter bei **67**.

## 103

Der Nachmittag vergeht wie im Fluge, auch das Wetter scheint nicht besser zu werden. Nach ein paar Stunden kommt ihr in Gimel an. Weiter bei **20**.

## 104

Du verabschiedest dich vom Kutscher und kommst kurze Zeit später zum Marktplatz, wo du dem regen Treiben zuschaust. Viel Zeit bleibt dir nicht mehr, darum machst du dich bald wieder auf den Weg zum Treffpunkt. Weiter bei **59**.

## 105

Du stehst auf und gehst zum Schlafsaal. Dort angelangt siehst du, wie schon alle Gäste schlafen. Du schleichst dich rein, und untersuchst die Taschen der Schlafenden. Es dauert nicht lange, da findest du eine Tasche, die von Sylia sein könnte. Du willst dir die schlafende Person genauer anschauen, aber leider kannst du sie nicht erkennen. Wenn du versuchen willst, leise die Tasche zu nehmen und zu untersuchen, dann weiter bei **70**. Willst du dein Unternehmen lieber aufgeben und dich wieder zur Ruhe legen, weiter bei **40**.

## 106

Du sprichst leise die Formel. Mach eine Probe auf den Zauber Bannbaladin. Die Magieresistenz der Elfe ist 5. Gelingt dir der Zauber, weiter bei **48**. Ansonsten weiter bei **11**.

## 107

Nach kurzer Zeit findest du dich beim Treffpunkt ein, und siehst schon den Kutscher und einen Jungen, die gerade ein paar Kisten in den Laderaum der Kutsche packen. Bis auf einen Bettler, der beim Brunnen liegt, ist der Platz leer. Du nährst dich dem Fahrzeug, als der Kutscher dich sieht und dir zunickt. Der Junge fährt unbekümmert fort, die Kutsche zu beladen. Willst du fragen, wer der Junge ist (weiter bei **49**), fragen, wer mit dir aller mitreist (weiter bei **85**) oder dich doch lieber verabschieden und zum Markt gehen (weiter bei **104**)?

## 108

Du betrittst den Schlafsaal und siehst, dass noch nicht viele Lager belegt sind. Da es dunkel ist, kannst du die Gesichter der Liegenden leider nicht erkennen. Du suchst dir ein Lager nahe der Ecke rechts neben der Tür aus. Du machst dich Bettfertig und legst dich hin. Nachdem du ein halbe Stunde gelegen bist, ohne einschlafen zu können, kannst du dich entscheiden. Willst du leise aufstehen, und schauen, ob Sylia hier schläft, um eventuell an die Tasche heranzukommen, dann weiter bei **3**. Oder versuchst du endlich einzuschlafen, damit du für den morgigen Tag fit genug bist (weiter bei **72**).

## 109

Während Sylia im Wald verschwindet, stehst du auf und gehst ihr nach, immer darauf bedacht, sie nicht aus den Augen zu verlieren. Es fällt dir gar nicht so schwer, sie zu verfolgen, und nach nicht einmal einer Minute bleibt sie stehen. Neugierig beobachtest du sie, doch als sie beginnt, hinter einem Baum ihr Geschäft zu verrichten, ist dir die ganze Sache etwas peinlich. Da dir auch danach ist, entfernst du dich fünfzig Schritt um es ihr gleich zu tun. Als du später zur Lichtung zurückgehst, ist Sylia schon da. Du setzt dich wieder in den Kreis, und fährst mit dem Essen fort. Weiter bei **34**.

## 110

Die Kutsche bleibt plötzlich stehen. Du siehst, dass ihr in Gimel angekommen seid. Ihr steigt aus der Kutsche und nehmt euch euer Gepäck. Sylia wendet sich zu dir. In ihrer Hand hält sie das dunkelgrüne Amulett und reicht es dir. „Nun, das echte Amulett kann ich dir nicht geben, dazu ist es mir zu wertvoll. Aber gib den Leuten dieses hier.“ Die Elfe flüstert weiter. „Eine Fälschung. Doch die Fremden werden sich damit zufrieden geben. Sie werden den Unterschied vorerst nicht bemerken.“

Nimmst du das Amulett, um es den Leuten von der Elster zu geben, dann weiter bei **119**. Ist es dir zu riskant, den Fremden ein gefälschtes Amulett zu überreichen, dann weiter bei **37**.

## 111

Fast den ganzen Tag sitzt ihr in der fahrenden Kutsche, ohne dass etwas Bemerkenswertes passiert. Auch die Mittagspause vergeht ohne die Möglichkeit, an Sylia's Tasche heranzukommen um sie zu durchsuchen. Sylia ist fast so schweigsam wie letzten Tag, nur hin und wieder mischt sie sich in die Gespräche ein. Die Sonne geht fast unter, als ihr endlich das Städtchen Beth erreicht. Der Kutscher führt euch zu einer Taverne, „Zum frohen Hirten“ genannt, und wendet sich dann wieder seiner Kutsche zu. Du und deine drei Mitreisenden betretet den Schankraum, und setzt euch an einen Tisch in der Nähe der Treppe, die wohl in die Schlafgemächer führt. Das Wirtshaus scheint gut besucht zu sein, es wird viel geredet und gelacht. Der Wirt bringt euch etwas zum Essen und Trinken, kurze Zeit später erscheint auch der Kutscher, der sich an euren Tisch setzt. Plötzlich bemerkst du einen fremden Mann zwei Tische weiter, der dich anschaut. Als du ihn genauer musterst, fällt dir seine Tätowierung in Form einer Elster auf, die an seinem Oberarm prangt. Kurze Zeit später steht der Mann auf und verlässt die Taverne. Willst du ihm folgen, dann weiter bei **89**. Wenn du lieber dein Essen fertig isst, und weiter abwartest, dann weiter bei **9**.

## 112

Während Sylia im Wald verschwindet, stehst du auf und gehst ihr nach, immer darauf bedacht, sie nicht aus den Augen zu verlieren. Es fällt dir gar nicht so schwer, sie zu verfolgen, und nach nicht einmal einer Minute bleibt sie stehen. Neugierig beobachtest du sie, doch als sie beginnt, hinter einem Baum ihr Geschäft zu verrichten, ist dir die ganze Sache etwas peinlich. Da dir auch danach ist, entfernst du dich fünfzig Schritt um es ihr gleich zu tun. Als du später zur Lichtung zurückgehst, ist Sylia schon da. Du setzt dich wieder in den Kreis, und fährst mit dem Essen fort. Weiter bei **74**.

## 113

Der Kutscher ruft seinen Pferden ein paar Worte zu, und schon beginnt die Kutsche, sich in Bewegung zu setzen. Ein bisschen unheimlich wird dir, wenn du an heute Abend denkst. Ja, du hast das Amulett, doch die tätowierten Leute sind dir nicht ganz geheuer. Du hoffst, dass du das Ganze so schnell wie möglich hinter dir hast.

Durch das Fenster siehst du, wie der Himmel langsam von Wolken bedeckt wird. Xeto und Quendan schlafen, Sylia sitzt neben dir und schaut ebenfalls aus dem Fenster. Die Zeit vergeht, und am Abend kommt ihr schließlich in Gimel an. Weiter bei **12**.

## 114

Dein Schlaf vergeht ereignislos. Weiter bei **95**.

## 115

Während du, der Kutscher, Xeto, Quendan und Sylia gemütlich frühstücken, hängst du deinen Gedanken nach. Heute am Abend werden die tätowierten Leute das Amulett von dir wollen. Du kannst es ihnen zwar geben, doch ein bisschen plagt dich das schlechte Gewissen. Auch die Neugier lässt dir keine Ruhe. Was ist das Besondere an diesem Schmuck, dass die Fremden ihn haben wollen? Plötzlich schreckst du hoch. „Bereit zum Abfahren?“ Der Kutscher ist schon aufgestanden, das Frühstück habt ihr inzwischen alle aufgegessen. Ihr macht euch auf den Weg zur

Kutsche und schon bald fährt ihr auf der Straße entlang und lässt die Stadt hinter euch. Weiter bei **5**.

## 116

Schnell drehst du dich um und rennst weg. Da du nicht das Gefühl hast, verfolgt zu werden, bleibst du nach ein paar Straßen stehen und blickst dich um. Vom fremden Mann ist nichts zu sehen. Du gehst in Schrittempo weiter um Atem zu holen, plötzlich spürst du einen Arm auf deiner Schulter. Gerade blickst du dich um, da siehst du eine Faust auf dein Gesicht zurasen. Dir wird schwarz vor Augen und du beginnst zu schwanken. Weiter bei **24**.

## 117

Du schleichst dich leise zur Tasche, als du merkst, dass sich Sylia's Atem plötzlich verändert. Lautlos verharrst du ein paar Momente, bis der Atem der Elfe wieder regelmäßig wird. Dann nimmst du schnell die Tasche, und findest nach ein paar Augenblicken tatsächlich das gesuchte Amulett neben ein paar anderen Dingen. Schnell überlegst du. Willst du das Amulett zu dir nehmen in der Hoffnung, dass dir die Elfe bis Gimel nicht auf die Schliche kommt (weiter bei **43**) oder steckst du das Amulett doch lieber wieder in die Tasche zurück, jetzt, wo du die Gewissheit hast (weiter bei **29**).

## 118

Als du wieder im Schankraum bist, merkst du, dass Sylia nicht mehr am Tisch sitzt. Deine Reisebegleiter erzählen dir, dass sie schlafen gegangen ist. Willst du es ihr gleich tun, und fragst den Wirt wo du schlafen kannst, dann weiter bei **60**. Bleibst du lieber bei einem Getränk sitzen, dann weiter bei **50**.

## 119

Du bedankst dich und steckst das Amulett ein, dann verabschiedest du dich von Sylia und den anderen. In Gedanken bist du wieder bei den tätowierten Männern. Hoffentlich vergeht die Übergabe ohne Zwischenfälle. Du verlässt den Platz, wo die Kutsche steht, und gehst die Straße entlang. Als du in eine menschenleere Gasse kommst, siehst du plötzlich am Ende der Straße einen Mann, der dich herwinkt. Du schaust genauer und erkennst eine Tätowierung am Oberarm des Mannes. Du stellst dich deinem Schicksal und gehst auf den Mann zu. Weiter bei **88**.

## 120

Während die Elfe im Wald verschwindet, hast du Zeit zu überlegen. Es könnte sein, dass das die letzte Gelegenheit ist, an das Amulett zu kommen. Willst du versuchen, in einem unbeobachteten Augenblick in die Tasche zu schauen um das Amulett zu finden? Immerhin liegt sie weniger als einen Schritt von dir entfernt. Dann weiter bei **73**. Widerstehst du der Versuchung, da es dir zu riskant erscheint, dann weiter bei **77**.