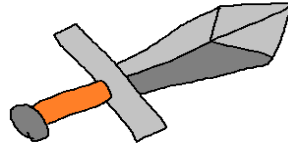


Haudrauf-Battlebook

- vom Dennis (Schwender) -



Hallo und willkommen im Battlebook. Dies hier ist ein interaktives Abenteuer in dem es ordentlich zur Sache geht. Hauptsächlich geht es um strategische/glücksabhängige Kämpfe aber du wirst schon sehen. Um loszuspielen brauchst du nur etwas um dir Notizen zu machen und einen stinknormalen Würfel mit den Zahlen von 1 bis 6.

Notiere dir bevor du loslegst "Spieler:", gefolgt von deinem Namen und darunter "Versuch Nummer:", wohinter du einträgst, dein wievielter Versuch das gerade ist, diese Geschichte zu überleben (muahaha). Spielst du das Abenteuer zum ersten Mal, trägst du also "Versuch Nummer: 1" ein und so weiter!

(Hauptziel des Spiels sollte sein, die Geschichte mit so wenig Versuchen wie möglich zu bestehen!)

Dann notiere noch den Wert "Gesundheit: 5". Sollte deine Gesundheit jemals auf null oder darunter fallen, hast du das Spiel verloren! Du kannst dann wieder ganz von vorne mit der Geschichte beginnen, verlierst dabei aber natürlich all deine bisher notierten Dinge und dein "Versuch Nummer:" wird dabei stets um eins erhöht.

Also gut, jetzt geht es los! Lese aber immer nur ausschließlich den Abschnitt, zu dem du weitergeleitet wurdest und keine anderen! Gehe zu Abschnitt 2!

Abschnitt 1

Zwischen den Grashalmen vor dir entdeckst du eine winzige Truhe. Eine "Trühchen". Mit den Fingerspitzen öffnest du den Deckel und findest in ihr einen Groschen! Das eine Geldstück füllt den Innenraum des Trühchens komplett aus. Notiere dir "Groschen: 1" hinzu oder erhöhe die Zahl deiner Groschen um 1, wenn du's schon notiert hast. Total begeistert und motiviert setzt du deine Tour durch den Schleimwald fort - bei Abschnitt 5!

Abschnitt 2

Ja richtig, hier geht die Geschichte los! Als Monsterjäger konntest du dich bisher schon ein paar Jahre alleine in dieser Welt durchschlagen und auch heute bist du auf der Pirsch, um neue Gegner zu bewältigen und ihre Einzelteile später gewinnbringend zu verhökern. Du erspähist einen Blobb - der gute alte Popelgegner, der genau richtig für eine kleine Aufwärmrunde erscheint! Weiter bei Abschnitt Nummer 4!

Abschnitt 3

Gegner besiegt, aber der Tag ist noch jung... vielleicht gibt es ja noch mehr Beute für dich in diesem Wäldchen hier. Wenn du dich allerdings schon erschöpft fühlst (oder deine Lebenspunkte mittlerweile einen bedrohlich niedrigen Wert erreicht haben), kannst du dich auch ins Dorf zurückziehen.

Wenn du die Monsterjagd fortsetzen möchtest, lese bei Abschnitt 5 weiter.

Möchtest du zurück ins Dorf, lese stattdessen bei Abschnitt 8 weiter.



Abschnitt 4

Du stellst dich dem Feind und erhebst dein Schwert. Um den Blobb zu besiegen brauchst du nun deinen Würfel. Wirf diesen einmal und prüfe dann, wie es für dich weitergeht.

Bei einer 1, 2, 3 oder 4 hat dich der Blobb im Kampf verwundet, aber du konntest diesen einfachen Gegner dennoch besiegen! Reduziere deine Gesundheit um 1 und notiere dir "Schleim: 1" hinzu, beziehungsweise erhöhe den von dir gesammelten Schleim um 1, falls du's schon notiert hattest. Gehe dann zu Abschnitt 3.

Bei einer gewürfelten 5 oder 6 konntest du den Blobb einwandfrei besiegen, ohne dass er dich erwischt hat! Notiere dir "Schleim: 1" hinzu, beziehungsweise erhöhe den von dir gesammelten Schleim um 1, falls du's schon notiert hattest. Gehe dann zu Abschnitt 3.

Abschnitt 5

Du stapfst wieder durch den Schleimwald, auf der Suche nach Beute. Würfle nun. Bei einer 1, gehe zu Abschnitt 6. Bei einer gewürfelten 2, oder 3 begegnest du wieder mal einem Blobb und musst zu Abschnitt 4. Bei einer 4 oder 5 musst du bei Abschnitt Nummer 7 weiterlesen. Bei einer 6 geht es für dich zu Abschnitt 1!

Abschnitt 6

Du hast dich in einem Büschel schleimiger Wucherranken verfangen. Nur mit Mühe kannst du dich wieder befreien, doch trägst einige Kratzer von den Dornen davon! Reduziere deine Gesundheit um 1. Anschließend irrst du bei Abschnitt 5 weiter durch den Wald.

Abschnitt 7

Eine Waldratte erscheint! Du ziehst deine Klinge! Würfle nun so lage, bis du eine 3 oder höher würfelst. Jedes Mal wenn du hierbei eine 1 oder 2 würfelst, musst du deine Gesundheit um 1 reduzieren.

Sobald du eine 3 oder höher gewürfelt hast, notiere dir "Fleisch: 1" oder erhöhe dessen Anzahl um 1, falls du es schon notiert hast. Gehe dann zu Abschnitt 3 zurück.

Abschnitt 8

Du kehrst in dein momentanes Zuhause zurück: das Dörfchen namens "Neuhof", wo du dich, wenn es gut läuft, in der Taverne für einen Groschen die Nacht einquartierst. Beim Alchemisten des Dorfes könntest du deine Jagdbeute gegen bare Münze eintauschen.

Lese bei Abschnitt 9 weiter, wenn du zum Alchemisten willst.

Um die Taverne zu betreten, musst du mindestens einen Groschen bei dir notiert haben, und kannst dann damit zu Abschnitt 10 gehen.

Im Notfall oder weil du das einfach so willst, könntest du die Nacht auch im Freien verbringen und würdest dazu bei Abschnitt 12 weiterlesen.

Abschnitt 9

Die Alchemistin Igna grüßt dich "Was hast du denn nun heute für mich?". Hier kannst du nun eine beliebige Menge "Schleim" und "Fleisch" für die selbe Anzahl an "Groschen" eintauschen. Reduziere einfach beliebige Mengen an "Schleim" oder "Fleisch" und füge dir dafür den selben Wert an "Groschen:" hinzu. Jede hier verkaufte Sache gibt dir also einen Groschen! Wenn du fertig bist, gehe zu Abschnitt 11.

Abschnitt 10

Du lässt es dir wieder mal eine Nacht in der Taverne gemütlich machen. Reduziere die Anzahl deiner Groschen um 1. Würfle dann. Ist die gewürfelte Zahl höher als der momentane Wert deiner Gesundheit, erhöhe deine Gesundheit um 3. Ist der gewürfelte Wert genau so hoch wie deine Gesundheit, erhöhe sie stattdessen um 2. Ist das Würfelergebnis kleiner als deine Gesundheit, erhöhe sie stattdessen nur um 1. Weiter geht es dann bei Abschnitt 13!



Abschnitt 11

Als du gerade gehen willst, hält dich die Alchemistin am Arm. "Willst du nicht vielleicht noch etwas von meinem neuen Schleimlöser erwerben?! Er kann dir in Kämpfen gegen Blobbs sehr behilflich sein! Wenn du ihn richtig verwendest, kannst du damit sogar beeinflussen, ob du einem dieser Biester überhaupt begegnest! Ich verkaufe dir 2 Einheiten davon für nur einen Groschen!".

Also gut, du kannst nun je 2 Schleimlöser für einen Groschen erwerben. Notiere "Schleimlöser:", falls du welchen kaufst. 2 davon für einen Groschen und du kannst beliebig viele kaufen, wenn dein Geld reicht.

Übrigens kannst du dir hinten im Buch mal das Begriffsverzeichnis ansehen (Steht dieser Text hier gerade auf nem Bildschirm drauf, dann duplizier den am besten gerade mal, damit du zwischen den Abschnitten und dem Begriffsverzeichniss hin und her switchen kannst!). Schau dir dort aber nur die Erklärungen zu den Begriffen an, die du momentan notiert hast. Solltest du bei einem Begriff mal einen Wert von null stehen haben, zählt dieser solange nicht mehr als notiert. Du kannst diesen Begriff dann trotzdem stehen lassen oder auch streichen, was dir lieber ist. Hast du nun Schleimlöser bei dir, empfehle ich dir wärmstens seine Beschreibung durchzulesen!

Bist du hier fertig, gehe zu Abschnitt 8.

Abschnitt 12

Du kauerst dich an einer Straßenecke nieder. Hast du Fleisch bei dir, kannst du dessen Wert nun ein Mal um 1 verringern um dafür deine Gesundheit um 1 zu erhöhen.

Du nächtigst auf der Straße. Würfle. Ist das gerüfelte Ergebnis mindestens so hoch wie der Wert deiner Gesundheit, kannst du deine Gesundheit wiederum um 1 erhöhen. Weiter bei Abschnitt 13.



Abschnitt 13

Notiere "Zeit vergeht: 1" oder erhöhe diesen Wert um 1, falls du ihn dir zuvor schon notiert hattest. Du erwachst am nächsten Morgen.

Ist "Zeit vergeht" gleich 1 (weil du es gerade erst notiert hast), gehe zu Abschnitt 14. Ist "Zeit vergeht" gleich 2, gehe stattdessen zu Abschnitt 16. Wenn "Zeit vergeht" schon 3 ist, gehe zu Abschnitt 17.

Abschnitt 14

Scheint wieder mal ein stinknormaler Tag zu werden. Die Geschäfte haben noch geschlossen, also entschließt du dich wieder einmal, in den nahegelegenen Schleimwald aufzubrechen, um neue Beute aufzustöbern.

Solltest du dein Spiel an einer Stelle pausieren wollen, darfst du dir gerne "Abschnitt:" mit deiner aktuellen Abschnittnummer notieren. Tue das am besten, bevor du irgendwas von deinem aktuell Abschnitt auswürfelst oder verrechnest, sonst könntest du eventuell durcheinander kommen.

Nun ab zu Abschnitt 5!

Abschnitt 15

Ein Kobold erscheint! Würfle! Bei einer 1, 2 oder 3 erwischt dich der Kobold und du musst deine Gesundheit um 1 verringern und diesen Abschnitt wieder von vorne beginnen (und dadurch einen neuen Würfelwurf ausführen).

Bei einer gewürfelten 4 oder 5 hast du den Kobold besiegt und darfst dir "Koboldzahn: 1" notieren, beziehungsweise deren Zahl um 1 erhöhen. Gehe danach zu Abschnitt 19.

Bei einer 6 flieht der Kobold und der Kampf ist damit vorzeitig beendet - nichts weiter geschieht. Gehe zu Abschnitt 19!

Abschnitt 16

Scheint wieder mal ein stinknormaler Tag zu werden. Doch plötzlich tritt ein Bote an dich heran. "Da bist du ja! Ich soll dir eine Botschaft von deinem Cousin Erwin zukommen lassen! Naja, der hat so ´n bisschen Stress mit ´nem Edelmann angefangen und so... und dann hat der ihn zum Duell gefordert und der kommt in 3 Tagen und will das dann austragen... richtig übel! Und naja, er hat gedacht, weil er doch dein Cousin ist und du so ´n prima Kämpfer bist, könntest du zu ihm kommen und das Duell für ihn austragen!".

Also das ist nun deine glorreiche Aufgabe, die es zu bewältigen gäbe: Spätestens in 3 Tagen im Dorf deines Cousins aufschlagen und das Duell für ihn bestreiten. Sein Heimatdorf liegt 2 Tagesmärsche von Neuhof entfernt, daher sollte sich die Reise dorthin gut machen lassen. Du müsstest heute oder spätestens morgen nach "Kirchdorf" aufbrechen, dem Ort, der zwischen deinem Standort und dem Zuhause von Erwin liegt.

Wenn du gleich nach Kirchdorf aufbrechen willst, gehe zu Abschnitt 18.

Willst du stattdessen noch einen Tag hier in Neuhof bleiben, gehe wieder einmal zu Abschnitt 5, in denn Schleimwald.

Abschnitt 17

Ein neuer Tag ist gekommen. Es wird Zeit für dich, nach Kirchdorf aufzubrechen, um bald deinen Cousin im Duell vertreten zu können! Zu Abschnitt 18!

Abschnitt 18

Der Pfad nach Kirchdorf führt dich über die Koboldhügel. In dieser Gegend wirst du wohl bald auf ganz neue Gegner treffen können... Zu Abschnitt 22!

Abschnitt 19

Ah, dort! Du hast einen neuen Pfad entdeckt, der dich hinunter ins Tal nach Kirchdorf führt! Du könntest schon Feierabend machen für heute und den Schutz des Dorfes aufsuchen indem du zu Abschnitt 25 gehst.

Möchtest du hingegen noch ein bisschen Monster jagen, mache bei Abschnitt 20 weiter!



Abschnitt 20

Vorsichtig spähest du über die Hügel, die dich umringen. Würfle. Bei 1, 2 oder 3 lese bei Abschnitt 15 weiter. Bei 4 oder 5 gehe zu Abschnitt 22. Bei einer 6 gehst du zu Abschnitt 30!

Abschnitt 21

Du lässt dich etwas abseits des Ortes in deinem hoffentlich sicheren Unterschlupf zwischen Felsen nieder. Du kannst die Anzahl deines Fleisches um 1 reduzieren um dafür 1 Gesundheit hinzu zu erhalten, falls du welches bei dir hast.

Würfle dann. Ist das gewürfelte Ergebnis höher als der Wert deiner Gesundheit, kannst du deine Gesundheit wiederum um 1 erhöhen. Weiter bei Abschnitt 27.

Abschnitt 22

Ein lebender Baumstumpf faucht dich von der Seite an. Es ist ein Stumpfling!! Würfle! Bei einer 5 oder 6 hast du den Sumpfling besiegt und kannst dir dafür "Stumpfwurzel: 1" notieren, oder deren Anzahl um eins erhöhen. Anschließend musst du dann bei Abschnitt 20 weiterspähnen, was in diesen Hügeln sonst noch so los ist!

Hast du stattdessen 4 oder weniger gewürfelt, gehe zu Abschnitt 23.

Abschnitt 23

Der Stumpfling hat dir mit einer Wurzel ins Gesicht geschlagen! Reduziere deine Gesundheit um 1! Da dieser Gegner in der Erde feststeckt, könntest du nun einfach weglaufen, indem du schnwupps zu Abschnitt 20 wechselst. Du kannst aber auch weiterkämpfen indem du dazu zurück zu Abschnitt 22 gehst!

Abschnitt 24

Der Weg nach Wallberg führt dich an Feldern vorbei. Schon von weitem siehst du einen mickrigen Blobb, der dir den Weg zu versperren versucht (lächerlich!). Doch als du dich ihm näherst, hüpfst sein Kumpel zwischen den Gerteideähren hervor, auf dich zu! Zwei Gegner auf einmal?! Unfair!

Würfle! Bei 4, 5 oder 6 wirbelst du gekonnt um deine Gegner herum und sie bekommen dich nicht zu fassen!

Bei 2 oder 3 hat dich einer der Blobbs erwischt und du musst deine Gesundheit um 1 verringern.

Bei 1 haben dich beide verhauen und du musst deine Gesundheit um 2 verringern!!!

Weiter geht es aber auf jeden Fall hiernach bei Abschnitt 31!

Abschnitt 25

Du bist im Tal von Kirchdorf. Die fromme Bevölkerung kennt dich noch nicht richtig und die Taverne kostet dich hier 2 Groschen die Nacht. -> hast du mindestens 2 Groschen, kannst du bei Abschnitt 26 übernachten.

Um die örtliche Kapelle herrscht hier ein reges Treiben. Vielleicht lohnt es sich, dieser bei Abschnitt 28 einen Besuch abzustatten.

Wenn du dir keine Übernachtung leistest, bist du gezwungen bei Abschnitt 21 im Freien zu nächtigen.

Abschnitt 26

Grimmig schaut dich der Gastwirt von der Seite an. Als Gastwirt sollte man wirklich gastfreundlicher sein. Für 2 Groschen kannst du ihn davon überzeugen, dich mit Speis, Trank und Liegefläche zu versorgen. Reduziere deine Groschen also um 2.

Würfle. Ist der gewürfelte Wert höher als deine Gesundheit, erhältst du 3 Gesundheit hinzu. Ist der Würfelwert gleich groß, erhältst du stattdessen 2 Gesundheit. Wenn der Würfelwert kleiner als deine Gesundheit ist regenerierst du leider nur 1 Gesundheit.

Tja, so ist das. Weiter bei Abschnitt 27!



Abschnitt 27

Erhöhe "Zeit vergeht" um 1. Ein neuer Tag ist angebrochen. Du bist in Kirchdorf und die Kapelle hat noch geschlossen.

Entspricht dein Wert für "Zeit vergeht" nun genau 4, entschließt du dich dazu, nach Wallberg, der Heimat deines Cousins, aufzubrechen und liest dazu bei Abschnitt 24 weiter.

Wenn "Zeit vergeht" erst 3 ist, gehe zu Abschnitt 29.

Abschnitt 28

Der Priester hier scheint sehr interessiert daran, Geschäfte mit dir zu machen. Sein übertrieben freundliches Lächeln soll dich zu regem Handel motivieren...

"Ich könnte dir ein wenig von deinem Plunder abkaufen..."

Verkaufen kannst du hier Schleim, Fleisch und Koboldzähne für jeweils einen Groschen das Stück.

Für Stumpfwurzeln bezahlt er dir sogar gleich 2 Groschen pro Einheit!

"Sicher benötigt ein Abenteurer wie du einige Heilkräuter für brenzlige Situationen!" stellt der Geweihte fest.

Du kannst beliebige Mengen an "Heilkraut" für jeweils 2 Groschen das Stück erwerben. (du kannst anfangs ja mal eins kaufen, dir dann die Begriffserklärung für "Heilkraut" durchlesen - weil du's nur lesen darfst, wenn du eins hast - und dann entscheiden ob du mehr kaufst)

Wenn du den Koboldspieß nicht besitzt, präsentiert dir der Mann noch diese wunderbare Waffe!! "...und dann hätten wir noch dieses nette Schätzchen hier.". Er schwenkt eine Art übergroßen Schürhaken vor sich. "Diese Waffe eignet sich ausgezeichnet dazu, Kobolde zu erledigen. Für nur 6 Groschen gehört sie dir!". Tja, was genau diese Waffe bringt, darfst du dir auch erst durchlesen, wenn du sie besitzt. Entscheide, ob du 6 Groschen ausgeben kannst und willst, um dir "Koboldspieß: 1" zu notieren. Mehr als einen darfst du nicht kaufen, weil hier nur einer davon vorrätig ist.

Bist du fertig mit dem Handeln in der Kapelle, kehre zu Abschnitt 25 zurück!

Abschnitt 29

Du entscheidest dich zu einer erneuten Tour durch die Koboldhügel - schließlich musst du irgendwie Geld und Zeug verdienen! Als du durch die Hügel schlappst, kommt etwas auf dich zugeflattert! Zu Abschnitt 15!

Abschnitt 30

Oh! Was ist das?! Ein sehr seltener und scheuer silberner Blobb ist erschienen! Würfle! Bei 5 oder 6 gehe zu Abschnitt 35. Ansonsten gehe zu Abschnitt 32.

Abschnitt 31

Deine zornige Attacke verarbeitet den ersten Blobb zu Pudding... wobei... sowas wie Pudding war er ja schon vorher... Du verarbeitest ihn zu dünner Brühe!!!

Nun hast du nur noch einen normalen Blobb gegen dich. Diese Situation kennst du ja schon vom Anfang dieser Geschichte! Würfle! Bei 5 oder 6 hast du den Blobb einwandfrei besiegt und kannst direkt zu Abschnitt 33.

Wenn du 4 oder weniger gewürfelt hast, reduziere deine Gesundheit um 1, bevor du zu Abschnitt 33 wechselst.

Abschnitt 32

Dein Angriff hat den Blobb verfehlt, doch was tut dieser nun?! Würfle! Bei 5 oder 6 flieht das Biest und du musst zu Abschnitt 19. Ansonsten schießt er mit einer Münze aus seinem Inneren auf dich, wodurch du deine Groschen zwar um 1 erhöhen kannst, aber auch deine Gesundheit um 1 verringern musst! Außerdem geht dieser Kampf dann bei Abschnitt 30 weiter!

Abschnitt 33

Also gut, wieder mal zwei Schleimis vernichtet. Notiere dir 2 Schleim in dein Inventar hinzu!

Nun kannst du dich endlich mal einige Stunden von dem ewigen Monstermetzeln erholen und findest richtig Gefallen an deinem heutigen Wandertag. Bald kannst du die Dächer von Wallberg vor dir erahnen. Oh, da kommt dir jemand entgegen. Scheint ein Ritter zu sein. Schweigsam und starr geht er auf dich zu. Was hat der Kerl denn?? Er hebt plötzlich blitzartig seinen Streitkolben und schlägt ihn in deine Richtung!!!

Würfle! Ist der gewürfelte Wert höher als dein "Versuch Nummer", streift dich der Hieb und du musst deine Gesundheit um 1 reduzieren, bevor du zu Abschnitt 36 übergehst!

Ist der Würfelwert höchstens genau so hoch wie dein "Versuch Nummer", konntest du geschickt ausweichen und darfst ohne Gesundheitsverlust zu Abschnitt 36!

Abschnitt 34

Du konntest den Ritter an seinem Waffenarm verwunden. Er macht einige Schritte zurück. Seine Waffe kann er kaum noch halten mit dieser Verletzung. Also sackt er auf seine Knie nieder und beginnt zu jammern: "Bitte verschont mein Leben! Ich schäme mich ja schon, euch angegriffen zu haben!".

Du fragst ihn, was ihn dazu getrieben hatte und lässt nicht locker, bevor er seine Hintergründe erläutert: "Der Lord der euren Cousin gefordert hat, hatte mitbekommen, dass ihr ihn im Duell vertreten wollt und schickte mich, euch aufzuhalten. Sicher hätte ich euch nicht getötet, doch meine Mission war es, euch kaumpfuntauglich zu machen, so wie ihr es jetzt an mir getan habt... bitte verrätet niemandem, das ich euch dies nun gestanden habe! Ich werde nie wieder solche Befehle befolgen... Nein! Ich werde auswandern, um diesem Tyrannen nie wieder dienen zu müssen!".

Nach ein wenig weiterem Geplauder mit dem Ritter konntet ihr euch dann letztlich noch ganz gut gegenseitig leiden und du hast ihm verziehen. Nun wird es aber endlich Zeit für dich, in Wallberg aufzuschlagen! Zu Abschnitt 37.

Abschnitt 35

Juchhe! Du hast einen silbernen Blobb besiegt! Seine Überreste bestehen aus Schleim und Groschen!! Erhöhe die Anzahl deiner Groschen und deines Schleims jeweils um 2 (trage dir diese Begriffe wieder ein, falls du sie zuvor gestrichen hattest)! Gehe dann zu Abschnitt 19.

Abschnitt 36

Was soll das denn?! In dieser Welt ist es selten, dass Menschen einfach so aufeinander losgehen! Der ganze Stress mit den Monstern sollte doch wohl genügend Beschäftigung für kämpferische Naturen bieten! Diese Gedanken erfassen dich nur kurz, bis dieser menschliche Gegner zu einer Reihe schneller Hiebe gegen dich ansetzt!

Würfle so lange, bis du einen Wert geworfen hast, der höher als deine momentane Gesundheit ist. Jedes Mal, wenn du hierbei einen Wert würfelst, der genau so hoch oder kleiner als deine Gesundheit ist, reduziere deine Gesundheit um 1 und gehe danach zum nächsten Würfelwurf über. Sobald du einen Wert würfelst, der höher als deine aktuellen Gesundheit ist, gehe stattdessen zu Abschnitt 38 über.

Abschnitt 37

Dein Cousin Erwin begrüßt dich herzlich, als du nun bei ihm eintriffst. Man bemerkt deutlich seine übergroße Erleichterung darüber, dass du jetzt endlich hier bist. "Den Göttern sei Dank! Ich hatte schon befürchtet, ich müsste mich selbst auf das Duell einstellen!".

Du lässt dich erst einmal in seinem trauten Heim zur Ruhe kommen und ordentlich von ihm bekochen. Beim Essen erzählt er dir, wie es zum Unmut von Sir Ferdiklaus gekommen war. "Weißt du, seine Frau ist wirklich nicht glücklich mit diesem Mann und so kam es, dass ich mich einige Male mit ihr traf. Deshalb möchte er wohl um sie.. tja.. kämpfen! Und zwar wörtlich genommen.". Er erzählte noch lange weiter, wie verliebt sie denn seien, bis in die Nacht hinein. Außerdem will er dich unterstützen und dir danken indem er dir 5 Groschen überreicht. Damit solltest du dir etwas nützliches für deinen Endkampf morgen besorgen können. Notiere dir also 5 Groschen hinzu!

Dass Erwin dich bekocht hatte war auch nicht schlecht, denn das Fleisch, das du eventuell noch bei dir hast, wäre inzwischen wohl schon schlecht geworden - streiche also den Begriff "Fleisch" von deinen Notizen, falls du welches dabei hattest. Streiche "Zeit vergeht" ebenfalls, diese Notiz brauchst du jetzt nicht mehr.

Würfle für deine Regeneration! Ist das Ergebnis höher als deine aktuelle Gesundheit, erhöhe diese um 3. Ist sie stattdessen genau so hoch, erhöhe sie nur um 2. Wenn das Ergebnis kleiner als deine Gesundheit ist, erhöhe sie nur um 1.

Weiter bei Abschnitt 39.



Abschnitt 38

Du setzt zum Gegenangriff an. Würfle... Bei einer 5 oder 6 konntest du deinem Gegenüber eins verpassen und kannst zu Abschnitt 34 gehen. Ansonsten musst du zurück zu Abschnitt 36, um diesen wieder über dich ergehen zu lassen.

Abschnitt 39

Glücklicherweise öffnen die Geschäfte Wallbergs noch bevor das Duell stattfindet. In verschiedenen Läden findest du folgende Möglichkeiten zum Handeln:

Verkaufen kannst du hier Schleim für je einen Groschen.

Für Stumpfwurzeln, Koboldzähne und Heilkräuter erhältst du jeweils 2 Groschen beim Verkauf.

Koboldspieße könntest du hier für 5 Groschen verkaufen.

Erwerben kannst du in diesem Ort "Heilkraut" sowie "Schicksalsauge"(n) für jeweils 3 Groschen das Stück.

Schicksalsaugen sind magische Talismane, die man an einer Schnur um denn Hals trägt und die sich manchmal in Staub auflösen. Angeblich sollen diese Dinger jedes Mal, wenn welche davon zu Staub zerfallen, das Schicksal ihres Trägers zum Guten gewandt haben (Erklärtext darf man wieder erst lesen, sobald man mindestens eines gekauft hat).

Sobald du fertig mit Handeln bist, mache bei Abschnitt 42 weiter!

Abschnitt 40

Sir Ferdiklaus erscheint dir etwas hastig mit seiner Angriffsserie gegen dich. Würfle! Bei 4 oder weniger verlierst du 1 Gesundheit und musst diesen Abschnitt hier wiederholen! Sobald du eine 5 oder 6 gewürfelt hast, gehe zu Abschnitt 43.

Abschnitt 41

Deine Attacken können die Rüstung deines Kontrahenten immer nur weiter vermacken, doch nirgendwo durchdringen. Du konzentrierst dich daher auf dessen schwere Waffe, und als eure Kingen gegeneinander wetzen, lässt du dein Schwert fallen, um die Waffe deines Gegners aus dessen Händen zu winden. In der Rangelei um das Bastardschwert bringst du Ferdiklaus aus der Balance und zu Fall. Du richtest seine eigene Waffe gegen das Visir seines Helmes. Du hast gewonnen!

König Ernst von Blobbling klatscht dir erheitert Beifall. "Bravo, das war lustig! Jetzt muss ich aber weiter! Tschö!".

Sir Ferdiklaus muss dir des Brauches wegen nun seine Waffe überlassen. Diese ist wirklich gut und du entschließt dich bald, sie in Zukunft als deine Hauptwaffe zu verwenden!

Du verbringst die nächsten Tage bei Erwin und am Ende stellte sich doch tatsächlich heraus, dass Sir Ferdiklaus's Frau diesen eigentlich doch nicht verlassen wollte, sondern nur einige nette Stunden mit deinem Cousin verbracht hatte. Na so eine blöde Kuh!

Naja, so endet diese Geschichte hier wohl. Kein Plan ob ich mal ´n zweiten Teil schreiben sollte. Hoffe das Zocken hat dir ein bisschen Spaß gemacht! Tüdelü! ENDE! Eine Endwertung kannst du dir bei Abschnitt 44 holen!

Abschnitt 42

Langsam kommt Trubel in den Ort. Die Leute überall eilen allesamt in eine Richtung. Jubelrufe von wegen "Der König besucht uns!" kommen dir zu Ohren. Du entschließt dich ebenfalls nachzusehen, was das Ganze zu bedeuten hat. Die Menschenmenge umringt eine prachtvolle Kutsche, die in Richtung Dorfplatz rollt. König Ernst von Bobbling öffnet im Fahren die Kutschentür, um den Leuten zuzuwinken. Auf dem Dorfplatz kommt das Gefährt zum Stehen. "Hallo liebe Leute!" grüßt der König sein örtliches Gefolge. "Ich war gerade in der Gegend und weiß ja, dass heute ein Duell in eurem lieben Dörfchen stattfinden soll!". Oha, der König ist wegen deinem Kampf hier!!!

Dein Cousin hat dich in der Menge aufgestöbert und tritt an deine Seite. "Verlass mich jetzt bloß nicht!".

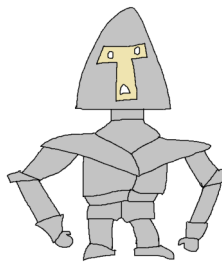
Auch dein Kontrahent ist inzwischen eingetroffen.

Auf Geheiß des Königs tritt Sir Ferdiklaus aus der Menge hervor. Er trägt eine hochwertige, doch nicht zu schwere Eisenrüstung und ein prächtig glänzendes Bastardschwert, welches er gerade kniend vor dem König präsentiert. Dieser winkt ab und erkundigt sich nach dem Kontrahenten. Erwin tritt hervor und versucht mit nicht zu sehr verschüchterter Stimme kund zu tun, dass er im Kampf durch dich vertreten wird. Du trittst hinzu, stellst dich mit deinem Namen vor und machst es einfach mal diesem Sir Ferdiklaus nach, indem du vor dem König kniest und ihm dein gutes altes Langschwert, welches du immer bei dir trägst aber das gar nicht bei deinen Notizen auftaucht, präsentierst.

"Jetzt legt schon los, ich hab´ nicht den ganzen Tag Zeit.", meint der König und, ehe du wirklich bereit bist, stürzt Ferdiklaus auf dich los. Dein Cousin eilt nur noch in Panik von der Dorfplatzmitte hinfort. Zu Abschnitt 40!

Abschnitt 43

Nach einer geschickten Kampfbewegung konntest du dem wilden Ferdiklaus eins verpassen, doch du schaffst es nur, ihm eine Macke in seine edle Rüstung schlagen. Das hat ihn jetzt wirklich erbost und er entschließt sich zu einer ausgefallenen Angriffsserie. Würfle! Bei einer 2, 4 oder 6 verlierst du eine Gesundheit und musst diesen Abschnitt wiederholen. Bei einer gewürfelten 1 oder 3 verlierst du sogar ganze 2 Punkte an Gesundheit und dieser Abschnitt wiederholt sich ebenfalls! Nur bei einer 5 kannst du bei Abschnitt 41 weitermachen!



Abschnitt 44

Die Endwertung: Tatsächlich wird nur gewertet, wie viel Versuche du gebraucht hast, um das Abenteuer zu beenden:

1: Ultimativ Legendär! - 2: Immernoch Legendär! - 3: So ´N Bisschen Legändär - 4: Legendär Für Blobbs - 5: Gut - 6: Mittelprächtigt - 7: Ausreichend - 8: Mangelhaft - 9: Ungenügend - 10 und mehr: Ach Du Meine Güte...

Naja, aber deine aktuelle Gesundheit, Groschen und der ganze Kram, den du hast, kann dir dafür eventuell dabei helfen, den nächsten Teil von "Haudrauf-Battlebook" zu bestehen, falls ich mal einen solchen raustippen sollte. (Kannst dir ja mal deine Notizen aufbewahren)

NOCH IMMER NICHT GENUG?

Ok... falls du jetzt noch immer nicht die Nase voll von diesem Ding hier hast, kann ich dir sagen: Ja, es ist gestattet das Ganze auch nach erfolgreichem Beenden erneut zu spielen. Dafür würde dann gelten: ÜBERNIMM deinen aktuellen Wert von "Versuch Nummer" und VERNICHT alle anderen Notizen für einen ganz normalen Neuanfang. ("Versuch Nummer" wird nur erhöht, wenn du bei einem Durchgang scheiterst und nicht das Ende erreichst.)

BEGRIFFSVERZEICHNIS

Du darfst dir nur die Beschreibungen der Dinge durchlesen, die du momentann notiert hast (hast du von etwas null, zählt dieser Begriff nicht als notiert)!

Abschnitt: Du kannst dir gerne jederzeit notieren, bei welchem Abschnitt du gerade bist, falls du das Spiel pausieren und später fortsetzen möchtest. Diese Notiz soll rein dazu dienen, dass du nicht vergisst, wo du weitermachen musst! Notiere hierbei unmittelbar bevor du einen Abschnitt bearbeitest dessen Nummer, um dann zu pausieren, um nicht versehentlich die Anweisungen eines Abschnitts doppelt auszuführen.

Fleisch: Äh, du weißt was Fleisch ist? Organisches Leben hinterlässt dieses Zeug am Ende oftmals. Andere Lebewesen kommen dann manchmal an und essen es auf, um damit ihr eigenes Überleben ironischerweise zu verlängern. Das hat alles mit diesem Thema "Gesunde Ernährung" oder auch "Kreislauf der Natur" zu tun...

Gesundheit: Wenn dieser Wert auf null oder darunter fällt, hast du das Spiel sofort verloren und darfst nicht mehr weiterlesen. Dann bleibt dir nur noch die Möglichkeit, noch einmal neu ganz von Anfang an zu beginnen. (siehe auch "Versuch Nummer:")

Heilkraut: Es ist ein Verbrauchsgegenstand, den du immer verwenden kannst, wenn du gerade von einem Abschnitt zu EINEM ANDEREN ABSCHNITT gewechselt bist (nicht wenn du den Abschnitt, bei dem du aktuell bist, von vorne beginnen musst). Entscheide dich unmittelbar vor dem Lesen des neuen Abschnittes dazu, ob du ein Heilkraut verwenden möchtest. Tust du das, reduziere "Heilkraut" um 1 und erhöhe dafür deine Gesundheit um 1. Du kannst nicht mehr als ein Heilkraut pro Abschnittswechsel verbrauchen.

Koboldspieß: Dieser übergroße Schürhaken bewirkt, dass du in jedem Abschnitt in dem das Wort "Kobold" vorkommt, JEDES WÜRFELERGEBNIS EINMAL für ungültig erklären und dafür erneut würfeln darfst. Da dies eine zusätzliche Waffe und kein Verbrauchsgegenstand ist, musst du auch nichts verbrauchen, um dieses Ding hier zu benutzen! Mehrere Koboldspieße auf einmal bei dir zu haben gibt keine zusätzlichen Effekte!

Koboldzahn: Kobolde haben meist nur einen Zahn, der aber auffallend groß ausfällt, vor allem für diese kleinen, geflügelten Wichte. Ein Wunder, dass sie damit überhaupt in der Luft bleiben können! Fromme Gemeinden wissen den Wert dieses Utensils kaum zu schätzen, da es von solch einer kätzerischen Kreatur abstammt.

Schicksalsauge: Tatsächlich können diese Dinger dein Schicksal beeinflussen! Bei jedem beliebigen Würfelwurf kannst du beliebig viele davon anschließend ausgeben, um das Würfelergebnis dafür um diese Menge zu erhöhen! Auf Werte die größer als 6 sind, kannst du dabei jedoch nicht erhöhen.

Schleim: Dieses Zeug hinterlassen Blobs immer wenn sie besiegt sind. Alchemisten sind merkwürdigerweise interessiert an diesem Glibber!

Schleimlöser: Diesen Gegenstand kannst du verwenden, ohne dass es in dem Abschnitt bei dem du dich gerade befindest erwähnt wird! Den Schleimlöser darfst du in jedem Abschnitt verwenden, in dem das Wort "Blobb" irgendwo geschrieben steht. Du kannst einen Schleimlöser verbrauchen (also dessen Anzahl um 1 verringern) nachdem du gewürfelt hast. Sein Effekt ist, dass das gewürfelte Ergebnis ungültig wird und du dafür erneut würfelst! Du kannst für jeden Würfelwurf aber höchstens ein Mal einen Schleimlöser benutzen (nur einmal einen Wurf wiederholen, nicht mehrmals den selben Wurf).

Spieler: Na das solltest wohl du sein!

Stumpfwurzel: Von einem Stumpfling! Diese Baumstumpfwesen hauen damit nach unvorsichtigen Wanderern, die an ihnen vorbei gehen. Sehr gemein!

Versuch Nummer: Hier sollte angegeben sein, dein wievielter Versuch das gerade ist, diese Geschichte erfolgreich zu Ende zu bringen. Solltest du gestorben sein oder aus einem anderen Grund (wusstest nicht mehr wo du aufgehört hattest???) noch einmal neu die Geschichte anfangen, wird die Anzahl dieses Wertes bitte jedes Mal um 1 erhöht. Das ist der einzige Wert, der von einem Versuch zum nächsten übertragen wird. Alle anderen Notizen von einem alten Spiel werden beim Neuanfang erst einmal wieder gestrichen (neuer Zettel!). Hauptziel des Spiels sollte sein, die Geschichte mit so wenig Versuchen wie möglich zu beenden!

Zeit vergeht: Diese Zahl gibt an, wie viel Zeit in der Geschichte vergangen ist. Manchmal sind die Tage gleich, aber wenn Zeit vergeht, verändert sich mit ihr auch manchmal die Welt, oder die Situation, in die du hinein geschlittert bist!