

Ein alkoholfreudiges Adventure vom Druiden: Et Turret de magiculus

Hola Comrades aus adventurischen Gefilden,

für dieses Spiel benötigt ihr lediglich einen sechsseitigen Würfel und eine Flasche eures bevorzugten geistigen Getränks sowie ein Pinnchen. Da ich FS (=ein eher träges Rüsseltier) bin und wegen der Lesbarkeit verwende ich die maskuline Ausdrucksweise. Lesende Damen mögen mir verzeihen und sind herzlich willkommen. Genderfanatiker*Innen können mich mal und zwar kreuzweise. So, nun geht's los:

Gerade hast Du noch nach der 10. Kanne Bier wohl geschlummert, als Du Dich schon auf einer fetten Steinbrücke in alptraumhafter Landschaft wiederfindest. Verwundert siehst Du Dich um und erkennst im Norden einen steil aufragenden Turm à la ‚Lord of the rings‘ und am südlichen Ende der Brücke ne wüste Gegend, die Dich irgendwie an Mordor oder Gelsum-Süd erinnert.

Plötzlich materialisiert sich vor Dir so eine Type, die zwar keine Ähnlichkeit mit Gandalf besitzt, aber der doch irgendetwas Magisches anhaftet und Dir verdammt bekannt vorkommt. Bingo, der Knabe sieht so aus wie die Buddhastatue am Eingang Deines bevorzugten, koreanischen Restaurants ‚Gae Chinguee‘, in dem Du immer so gerne ‚Chop Suey Wau-Wau‘ isst. Gütig betrachtet Dich der Buddha-Verschnitt mit einem listigen Funkeln in den Augen.

„Sei mir begrüßt Wanderer zwischen den Welten zu Deiner edlen Mission! Oh Du Retter in der Not, der Du das ultimative Böse besiegen darfst und von mir persönlich erwählt wurdest, dem dunklen Lord Vol Dumbass sein schreckliches Handwerk zu legen. Belohnungen jenseits Deines Vorstellungsvermögens winken Dir, wenn Du den dunklen Turm betrittst und jene finstere Kreatur klimaneutral in den Hades schickst. Lausche nun jenen magischen Worten, die Dir helfen werden, die Mächte des Bösen zu überwinden:

‚Perdere vermin‘, das soll Dir den Kammerjäger ersparen.

‚Integram ineptias‘, soll Dir ein Licht sein in unterbelichteten Situationen.

‚Rippele velamen‘, wird den Nebel lichten.

‚Penis agricola‘, lässt südlichere Körperteile wachsen.

‚Petris Gigantum‘, hilft gegen wirklich große Kerle.

‚Carminibus reflectunt‘, ein nützlicher Zauberspiegel.

‚Stultus Morsus‘, befreit Dich von allen Sorgen.

‚Milvi hop‘, macht wirklich große Sprünge.

Mögest Du ein besseres Gedächtnis als die anderen 999 Auserwählten haben und einem grausamen Geschick entgehen. So gehe nun hin, mein magisch kluger Aktivistengott, und vernichte das Reich des Bösen!“

Mit ausgestrecktem Finger deutet Buddha auf den Turm.

Nun fragt sich, was der soeben erwählte Krieger des Lichts nun zu tun gedenkt?

a) „Dir Pflaumenaugust hat man wohl ins Hirn gekotet und nicht umgerührt. Ich mach mich hier lieber vom Acker und erkunde die Umgebung.“ Entschlossen wendest Du dich ab und lenkst Deine Schritte gen Süden (weiter geht's bei Abschnitt 14).

b) „Oh ehrwürdiger Buddha, Dein Wunsch sei mir Befehl!“ Voller Enthusiasmus begibst Du Dich in den Norden, um das Böse auszutreiben (exorziere weiter bei Abschnitt 15).

c) „Gamler svenska, was für ein beschissener Traum! Ich bin doch nicht Harry Potter, Du alte Hackfresse. Weißt Du was, ~~hab~~ keinen Bock darauf!“ Mit einem fulminanten Hopser springst Du von der Brücke (das Ergebnis des ‚großen Sprungs nach vorn‘ gibt es in Abschnitt 16).

d) „Belohnung sagst Du?“ Buddha nickt mit einem schmierigen Grinsen, das Dich irgendwie an einen betrügerischen Gebrauchtwagenhändler oder einen Volksvertreter bei abgedrehten Wahlversprechen erinnert – okay Freunde, neuerdings werden ja auch bekloppte Ideen zum Schaden aller umgesetzt. „Gut Alter, dann werde ich mal den Kackturm säubern, aber wehe, Du schiebst nicht ordentlich Kohle danach rüber!“ Mit grimmiger Entschlossenheit schreitest Du in Richtung des dunklen Turmes. (weiter mit Abschnitt 15).

(1)

Als Du den hellerleuchteten, marmorgefliesenen Raum betrittst, ertönt eine sonor überirdische Stimme aus dem Off.

„Willkommen in des Magiculus Streichelzoo!“

Überrascht bemerkst Du, dass sich der Zugang zum Türmsche automatisch verschlossen hat – statt des Eingangsportals erblickst Du nur noch eine glatte Mauer. Ausgänge befinden sich im Osten und Norden, allerdings stehen sich vor beiden offensichtlich lebensechte, granitene Statuen, die die ansonsten offenen Portale zieren. Im Westen erblickst Du eine Treppe, die Dich wohl in die nächste Etage führen könnte. Wohin soll Dich Dein Weg nun richten?

- a) In östliche Gefilde, in denen sich die große Figur eines fetten Trolls mit Keule bewundern lässt (weiter bei 17).
- b) Nach Norden, wo eine Engelsskulptur Dich selig anlächelt (weiter bei 18).
- c) Einfach die Treppe hinauf, um bei 19 zu landen.

(2)

Du betrittst einen kunterbunt gefliesten, mit sinnlosem Kinderspielzeug angefüllten Raum. Ausgänge befinden sich hier im Osten, Norden und Westen. Was nun?

- a) Zunächst durchsuchst Du den Kinderkram nach wertvollen oder nützlichen Gegenständen (weiter bei Abschnitt 20).
- b) Du durchschreitest den östlichen Durchgang (Abschnitt 21).
- c) Du setzt in den frostigen Norden fort (Abschnitt 22).
- d) Du wendest Dich nach Westen (1).

(3)

In der Mitte dieses Raums erblickst Du einen riesigen Müllhaufen, der im argen Kontrast zum Bodenbelag aus großen Mosaikfliesen steht. Du erkennst Ausgänge im Süden und Osten, im Westen des Raumes befindet sich eine Treppe, die wohl in die nächste Etage führt. Nun denn, was nun?

- a) Erst einmal durchwühlst Du den Müllberg, um dort wie Schrotto vom Trödeltrupp ein verborgenes ‚Schätzchen‘ zu entdecken (Abschnitt 23).
- b) Du marschierst in den sonnigen Süden (Abschnitt 1).
- c) Dein Weg führt Dich in den Osten (Abschnitt 24).
- d) Du versuchst Dein Glück ein Stockwerk höher und krabbelst die Treppe hinauf (Abschnitt 25).

(4)

Du befindest Dich in einem ungewöhnlichen Raum, der aus zwei sich kreuzförmig überschneidenden Steinbrücken besteht, die einen bodenlosen Abgrund überspannen. Ausgänge lassen sich im Süden und Westen erkennen. Im Osten und Norden führen zwei Treppen offensichtlich in die nächste Etage. Allerdings befindet sich auf dem Weg zum nördlichen Ausgang die aus Jade gearbeitete Statue eines gigantisch grausamen Drachen. Was nun?

- a) Dich zieht es in den Süden (Abschnitt 2).
- b) Du versuchst es mit der östlichen Treppe (Abschnitt 26).
- c) Du forderst Dein Glück im Norden heraus (Abschnitt 27).
- d) Du lenkst Deine Schritte in den goldenen Westen (3).

(5)

Als Du den ansonsten leeren Raum betrittst, vermagst einen Bodenbelag mit durchsichtig kristallinen Fliesen zu erkennen, darunter befinden sich wabernde Lichterscheinungen. Entsetzt stellst Du fest, dass sich die Fliesen in unregelmäßiger Folge auflösen und es sich bei den erwähnten Lichtern um Abgründe, die zu Seen mit flüssigem Plasma führen, handelt. Es ist unmöglich einen Weg durch den Raum zu finden, ohne in den Abyss zu stürzen. Vermutlich wird es Zeit für ein wenig Magie, Harry?

- a) ‚Integram ineptias‘ (weiter bei Abschnitt 28).

- b) ‚Rippele velamen‘ (weiter bei Abschnitt 29).
- c) ‚Milvi hop‘ (weiter bei 30).
- d) Du ziehst es vor, die Treppe wieder herabzugehen (31).

(6)

In diesem Obsidian getäfelten Raum befindet sich ein riesiger magischer Wirbel, der offensichtlich kontinuierlich seine Position verschiebt, sodass ein Vorbeikommen unmöglich erscheint. Go ahead-le (=schwäbisches Englisch/Schwenglich) Wizard apprentice-le.

- a) ‚Integram ineptias‘ (weiter bei Abschnitt 32).
- b) ‚Rippele velamen‘ (weiter bei Abschnitt 33).
- c) ‚Stultus Morsus‘ (34).
- d) Entschlossen schreitest in den Wirbel hinein (35).

(7)

Inmitten des Raumes befindet sich eine kreisförmige, kristallene Plattform, die von Deiner Position zugänglich ist. Davon gehen Wege nach Osten, nach Norden eine Treppe hinauf und nach Westen zu einer prächtigen Tür ab. Das Ganze überspannt wohl einen Abgrund, der mit einer giftig grünen Suppe gefüllt ist und nichts Gutes verheißt. An allen vier Ecken erkennst Du leuchtende Orbs, die in weißem Licht erstrahlen. Also, Action:

- a) Vorsichtig betrittst Du die Plattform (36).
- b) Eingeschüchtert trittst Du den Rückzug an (5).
- c) Du versuchst es mit ‚Integram ineptias‘ (37).
- d) Es reicht! Also: ‚Stultus Morsus‘ (34).

(8)

Du betrittst einen mit Marmor gefliesten Raum, dessen Obsidianwände in finsterem Schwarz glänzen. Auch hier herrscht gähnende Leere mit Ausnahme einer amöbenartigen Kreatur, die in der südwestlichen Ecke faul herumliegt. Ausgänge gibt es hier im Süden und Westen. Treppen zum nächsten Stockwerk kannst Du im Osten und Norden wahrnehmen. Da man schlafende Riesenamöben möglichst nicht wecken sollte, kannst Du nun:

- a) Dich in den Süden verdrücken (Abschnitt 6).
- b) Im Osten die Treppe hinaufklettern (38).
- c) Dein Glück mit der Treppe im Norden versuchen (39).
- d) In den Westen flüchten (40).

(9)

Du befindest Dich nun in einem mit kristallinen Bodenplatten gefliesten Raum, deren Transparenz einen Blick auf einen darunter befindlichen Abgrund freigibt dessen unendliche Finsternis dich erschauern lässt. Irgendwo in diesem Abyss schweben pulsierende Lichtwesen. Die Wände sind reich mit magischen Symbolen verziert. Verriegelte Ausgänge lassen sich im Osten und Norden erkennen. Also, was nun?

- a) Misstrauisch richtest Du Deine magischen Sinne auf potentielle Fallen und Flüche (41).
- b) Du versuchst Dein Glück mit der Tür im Osten (42).
- c) Die Tür im Norden erscheint eine geeignete Wahl (43).
- d) Du gehst lieber wieder die Treppe im Westen hinunter (8).

(10)

Meine Fresse, das muss das verschollene Bernsteinzimmer sein. Du besinnst Dich allerdings, als Du die Statue eines ungeheuer fetten Zeitgenossen im Südosten des Raumes erkennst. Türen kannst Du im Süden, Osten, Norden und Westen

erkennen. Na, was machen wir denn?

- a) Du lenkst Deine Schritte in den sonnigen Süden (44).
- b) Der Osten scheint Dir die richtige Wahl (45).
- c) Der Norden zieht Dich magisch an (46).
- d) Going West (47).

(11)

Eine fette Eisschicht bedeckt den größten Teil des Raumes unter der die finstere Schwärze namenloser Abgründe unheilvoll droht. Ausgänge befinden sich im Süden und Osten. Eine Treppe führt offensichtlich im Norden eine Etage höher. Du kannst das Unheil förmlich riechen, musst aber trotzdem reagieren.

- a) Wenn das keine Falle ist? Du richtest Deine magische Aufmerksamkeit auf potentielle Bedrohungen (48).
- b) Angesichts der Kälte scheint Dir der Süden verlockend (49).
- c) Du wagst Dich in den Osten (50).
- d) Du eilst die Treppe im Norden herauf (51).

(12)

Hier überspannt ein kreuzförmiger Übergang einen bodenlosen Abgrund, aus dessen Tiefe die verzweifelten Schreie verdammter Seelen und das dämonische Gejaule besoffener Schalke-Fans dringen – Borussia forever! Die kannst verschlossene Ausgänge im Süden und Westen erkennen. Treppen im Osten und Norden führen offensichtlich ein Stockwerk höher. Wie entscheidest Du Dich?

- a) Auf in die Südkurve (52).
- b) Der Osten scheint eine geeignete Wahl (53).
- c) Du krabbelst die Treppe im Norden herauf (54).
- d) Dich zieht es in den Westen (55).

(13)

Bravo, Du hast es geschafft. Auf der höchsten Spitze des höchsten Turmes steht Dir Prinzessin Fiona in all ihrer Pracht gegenüber... Okay, es ist nur Lord Vol Dumbass, seines Zeichens Hexenmeisterchen niederer Ordnung – auch ‚the miser‘ genannt. „Nee, nicht schon wieder so ein Bekloppter, den der alte Sack aus Poona beschwätzt hat!“

In der Mitte des vielfenstrigen Raumes stehend, entfesselt der dunkle Lord für Arme eher gelangweilt einen mittleren, magischen Feuersturm der Dich zu verschlingen droht. Na, welcher Gegenzauber fällt uns da ein?

- a) ‚Integram ineptias‘ (56).
- b) ‚Carminibus reflectunt‘ (57).
- c) ‚Penis agricola‘ (58).
- d) ‚Rippele velamen‘ (59).

(14)

Wäre es doch nur Mordor! Entsetzt stellst Du fest, dass Du Dich im tiefsten Teil der Hölle befindest, zu dem der Tartaros im Vergleich ein Wellnessbereich ist. Völlig desorientiert irrst Du den Rest Deines kurzen Lebens in Gelsum-Süd zwischen heruntergekommenen Bauruinen und überquellenden Mülltonnen herum, während Dich die unglücklichen Ureinwohner entgeistert anstarren, da Du Dich offensichtlich freiwillig in die ‚Stadt der 1000 Höllenfeuer‘ begeben hast. Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(15)

Drohend ragt der Turm vor Dir auf. Unweigerlich läuft Dir ein kalter Schauer über den Rücken, während sich knarrend das Eingangsportal zum Refugium des von Buddha verdunkelten Lords öffnet.

- a) Irgendwie kommt Dir jetzt die Idee, alleine gegen das ‚Böse‘ zu kämpfen etwas bescheuert vor und Du entscheidest Dich, doch Dein Glück im Süden zu suchen, zumal Dein Auftraggeber zwischenzeitlich die Fliege gemacht hat (weiter bei Abschnitt 14).
- b) Du raffst Deinen Mut zusammen und betrittst vorsichtig den Magierturm (weiter bei Abschnitt 1).

(16)

Bevor Du irgendwo eine ‚harte Landung‘ machst, erwachst Du halb betrunken in der realen Welt, weil Du aus dem Betag gefallen bist. Wat säufse so viel Bier? Benommen, den Traum schon vergessend, begibst Du Dich auf Dein Nachtlager, um den alkoholschwangeren Schlaf der Bedröhnten fortzusetzen.

Congratulations, damit hast Du das Spiel gewonnen!

(17)

Fröhlich pfeifend näherst Du Dich dem Ausgang, um kurz vor dem Ziel entsetzt zu verharren. Die Statue des Unholds wird nämlich plötzlich lebendig und kommt, eine dicke Keule schwingend auf Dich zu. Sieht aus, als wenn Du jetzt echt diverse Schwierigkeiten hättest. Also?

- a) Da Du kein Schisser bist, greifst Du den Unhold an, denn Dein Körper ist eine lebende Waffe (60).
- b) Du versuchst es mit einem Zauberspruch, nämlich: ‚Penis agricola‘ (61).
- c) Du suchst Dein Heil in der Flucht, um durch einen anderen Ausgang zu entkommen (62).
- d) Vielleicht kannst das Ungetüm mit der magischen Formel ‚Petrus Gigantum‘ stoppen (63).

(18)

Kaum näherst Du Dich dem Ausgang, als schon unseliges Leben in den himmlischen Flattermann kommt. Mit verzückter Gier lächelnd nähert sich der liebliche Angelus, während Dich eine unnatürliche Ruhe und Zufriedenheit überkommt. Irgendetwas scheint so gar nicht zu stimmen.

- a) Etwas Unnatürliches geht da vor sich, Du versuchst es mit dem ‚Penis agricola‘ Zauber (64).
- b) Freudig erwartest Du, was Dir der himmlische Bote zu verkünden hat (65).
- c) Du traust unserem geflügelten Freund nicht und versuchst ihn mit ‚Petrus Gigantum‘ zu stoppen (66).
- d) Du versuchst die pazifistische Stimmungsmache zu unterdrücken und dem Angelus eine vors Maul zu hauen (67).

(19)

Mühsam steigst Du die steile Treppe hinauf und erreichst gerade deren Ende, als Du schon wieder zum Fuße derselbigen teleportiert wirst. Tja, das war wohl nix. Suche in Abschnitt 1 einen anderen Weg.

(20)

Deine infantilen Bemühungen sind leider nicht von Erfolg gekrönt. Eigentlich hätte ich dir ja jetzt dämonisches Spielzeug oder einen magisch durchgeknallten Horrorclown auf den Hals hetzen können, aber ich will mal nicht so sein. Also findest Du nur nutzloses Gerümpel und kannst in Abschnitt 2 eine klügere Entscheidung treffen.

(21)

Du durchschreitest voller Vorfreude den Ausgang und gerätst in eine magische Falle, die Dich auch flugs nach Abschnitt 1 teleportiert.

(22)

Kurz bevor Du den nördlichen Ausgang erreichst, materialisiert sich aus dem Nichts eine illustre Gestalt. Dabei handelt sich offensichtlich um eine Art Gespenst. Mit einem Male bemerkst Du, wie bescheuert der vergeistigte Typ aussieht und eine Woge der Heiterkeit erfasst Dich. Du versuchst Deine humoristischen Feelings zu unterdrücken, aber das fällt Dir zunehmend schwer. Mit Deinem Restverstand erkennst Du, dass hier offensichtlich Magie im Spiel ist. Und nun?

- a) Lachen ist gesund, deshalb unternimmst Du nichts und amüsiert Dich zunächst weiter (68).
- b) Hier wäre ein Gegenzauber angebracht, nämlich: ‚Carminibus reflectunt‘ (69).
- c) Oder wir verwenden hier den Spruch ‚Perdere vermin‘ (70).
- d) Joker sind Dir schon immer auf den Keks gegangen, deshalb versuchst Du das Phantom der komischen Oper zu klatschen (71).

(23)

Wie ‚Indiana Jones‘ auf Ectasy wühlst Du gierig in dem stinkenden Müllberg herum. Plötzlich ertasten Deine Hände etwas Hartes. Sollte das etwa die verlorene Bundeslade oder der Schatz König Salomos sein? Bevor Du Dich jedoch recht besinnen kannst, hat Dich jedoch die Riesenspinne erwischt, deren Extremitäten Du soeben berührt hast und die sich unter Müll ruhend verbarg. What a feast of flesh and blood!

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(24)

Fast hast Du den östlichen Durchgang erreicht, als Dich ein lautes Geräusch aus Richtung Müllhaufen herumfahren lässt. Aus selbigem erhebt sich zu Deinem Entsetzen eine gewaltige Spinne, deren Größe ungefähr der eines Kleinlasters entspricht. Was nun, kleine Fliege?

- a) Du suchst Dein Heil in der Flucht nach Osten (72).
- b) Du stoppst das Untier mit einem Zauberspruch: ‚Petrus Gigantum‘ (73).
- c) Oder darf es vielleicht der Zauber ‚Perdere vermin‘ sein (74)?
- d) Als wahrer Held greifst Du das Mistvieh natürlich an (75).

(25)

Ein Jammer, leider ist die Treppe einfach nur ein Fake an dessen Ende sich eine Teleportationsfalle befindet, die Dich wieder nach Abschnitt 2 befördert.

(26)

Unbehelligt erreichst Du die Treppe und beginnst den Aufstieg, um nach einiger Zeit zu bemerken, dass es wieder Trepp abwärts geht. Wieder einmal ist Magie im Spiel, aber nicht zu Deinem Vorteil und Du landest bei Abschnitt 3.

(27)

Tja Alter, bevor Du nun die Treppe erreichst, erwacht das Jadeungetüm zum Leben und strahlt Dich aus glühend roten Augen. Kleine Rauchwölkchen ausstoßend nähert sich der Drache gemächlich. Was nun, gewaltiger Drachentöter.

- a) Weil Du voll der Held bist, greifst Du das Ungeheuer mit bloßen Händen an (76).
- b) Wir wäre es mit einem Zauberspruch: ‚Milvi hop‘ (77).
- c) Oder Du versuchst es mit ‚Rippele velamen‘ (78).
- d) Besser einmal feige, als ein Leben lang tot – Du fliehst (79).

(28)

Dich erwischt wie der Blitz beim Kacken die Erkenntnis, dass Du es hier mit einer magischen Illusion zu tun hast, die Dir die Sinne vernebelt. Kehre nach Abschnitt 5 zurück und triff eine andere Wahl.

(29)

Es fällt Dir wie Schuppen von den Augen respektive aus den Haaren. Offensichtlich hattest Du es mit einer magischen Illusion zu tun, die jetzt beendet wird. Es lassen sich nun sichere Wege zu zwei Ausgängen erkennen.

- a) Im Osten (80).

b) Nach Norden (7).

(30)

Kaum hast Du den Zauberspruch abgelaassen, machst Du den großen, magischen Sprung nach vorn und landest im Abyss, um dort eingäschert zu werden.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(31)

Du hast ungefähr die Hälfte der Treppe geschafft, als die sich von beiden Enden her auflöst und Du Dir beim unvermeidlichen Aufprall sämtliche Knochen brichst.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(32)

Dein träger Denkkapparat wird von der Erkenntnis überrumpelt, dass der magische Wirbel an sich keine Illusion ist, aber seine Dynamik eine Täuschung darstellt. Verstanden? Egal – kehre nach Abschnitt 6 zurück und triff eine andere Wahl.

(33)

Du erkennst nun, dass der Wirbel stationär gelagert ist und kannst ihn locker umgehen. Im Osten erkennst Du eine Treppe, die wohl ins nächste Stockwerk führt. Ausgänge sind im Norden und Westen vorhanden.

Was darf es denn nun sein?

a) Osten, die Treppe herauf (81).

b) Norden (82).

c) Westen (5)

(34)

Gut gemacht, Harry! Mit diesem finalen Zauberspruch entleibst Du Dich und bist nun alle Sorgen los.

Trinke jetzt ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(35)

Voller Zuversicht schreitest Du in den Wirbel und wirst flugs in Deine Bestandteile zerlegt. Pech gehabt, Alter!

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(36)

Kaum betrittst Du die Plattform, da schnappt die Falle zu. Fünf grässlich diffuse Dämonenfratzen umringen Dich, während Du bemerkst, dass Deine Lebensenergie schwindet. Noch bleibt Zeit, sich aus dieser äußerst unangenehmen Situation zu befreien.

a) Als Gegenzauber bietet sich an: ‚Carminibus reflectunt‘ (83).

b) Oder ‚Rippele velamen‘ (84).

c) Du rufst Gott oder wen auch immer um Hilfe an (85).

d) Du versuchst zu fliehen (86).

(37)

Du erkennst, dass auf der Plattform unweigerlich eine magische Falle ausgelöst wird, die zum einen Teil nur Illusion ist, aber auch eine reale Gefahr enthält. Kehre nun zu Abschnitt 7 zurück und triff eine andere Wahl.

(38)

Bravo, Du hast es tatsächlich ein Stockwerk höher geschafft. Weiter geht's mit Abschnitt 9.

(39)

Erleichtert krabbelst Du die Treppe hoch. Aber ach, gamler svenska, der obere Teil davon ist nur Illusion und für Dich geht es rapide abwärts. Du landest dummerweise direkt auf dem ruhenden Amöben-Tier. Der ‚Blob‘ erwacht dann auch übergangslos und genießt das unerwartete Mahl. Du wirst zwar lebendig verspeist, aber zumindest bist Du weich gefallen.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(40)

Ohne Schwierigkeiten und ungestört von gefräßigen Schläfern passierst Du den Ausgang.

Abschnitt 7 wartet nun auf Dich.

(41)

Du vermagst weder Fallen noch sonstige, magische Unannehmlichkeiten zu erkennen.

Kehre nach Abschnitt 9 zurück und triff eine andere Wahl.

(42)

Als Du die Tür erreichst, materialisiert sich plötzlich ein kurioses Wesen, das Ähnlichkeit mit einem gigantischen Vollmondgesicht hat, auf derselbigen.

„Beantworte das Rätsel und Du kannst passieren: Man nannte mich Bellerophon. Mit welchem treuen Helfer tötete ich die Chimära?“

a) Die Antwort lautet ‚Benjamin Blümche‘ (87).

b) Die Antwort lautet ‚Pegasos‘ (88).

c) Ohne Zweifel ist ‚Medusa‘ die richtige Antwort (89).

d) Das ist nix für Dich, Du versuchst dein Glück lieber mit einer anderen Exitstrategie (9).

(43)

Als Du die Tür erreichst, materialisiert sich plötzlich ein kurioses Wesen, das Ähnlichkeit mit einem gigantischen Vollmondgesicht hat, auf derselbigen.

„Alten, beantworte mir ein Rätsel und Du kannst passieren: Was ist denn ein Satyr?“

a) „Das ist ein Mischwesen, was aus Mensch, Esel oder Pferd ist“ (90) .

b) „Das ist ein Mischwesen aus Mensch, Stier und Schaf“ (91).

c) „Das ist ein Mischwesen aus Esel, Eber und Ziege“ (92).

d) Was für ein Kokolores, Du versuchst es lieber mit einem anderen Ausgang (9).

(44)

Ungehindert kommst Du bis zur südlichen Pforte, löst aber beim Öffnen der Tür eine magische Falle aus. Verwende nun Deinen sechsseitigen Würfel und fahre mit dem Abschnitt fort, der identisch mit der Augenzahl ist.

(45)

Als Du gerade die Tür öffnen möchtest, bemerkst Du, dass sich Fatso (=der dicke Gott der Adipositas) gen Himmel erhoben hat und nun über Dir schwebt. Bedauerlicherweise lässt sich das Dickerche nun auch noch auf Dich fallen und letztendlich bist Du platt wie eine Flunder.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(46)

Kurz bevor Du nun das nördliche Portal erreichst, ist nun die südöstliche Statue –surprise, surprise– zum Leben erwacht, gen Himmel aufgefahren und setzt sich nun mit einem gewaltigen Platschen zwischen Dich und die Tür.

„Sage mir, mein kleiner Leckerbissen, wie heißt denn der letzte Planet des Sonnensystems?“

Hungrig sieht Dich Fatso, der Gott der Adipositas, an.

- a) Das sollte wohl Pluto sein (93).
- b) Oder Krypton (94).
- c) Oder Neptun (95).
- d) Wie wäre es mit einem Zauberspruch: ‚Milvi hop‘ (96).

(47)

Kurz bevor Du nun das westliche Portal erreichst, ist nun die südöstliche Statue –habe ich übrigens schon gesagt, dass ich manchmal echt faul bin?– zum Leben erwacht, gen Himmel aufgefahren und setzt sich nun mit einem gewaltigen Platschen zwischen Dich und die Tür.

„Sage mir, mein kleiner Snack, wie lautet denn der Satz des Thales?“

Hungrig sieht Dich Fatso, der Gott der Adipositas, an.

- a) Konstruiert man ein Dreieck aus den beiden Endpunkten des Durchmessers eines Halbkreises und einem weiteren Punkt dieses Halbkreises, so erhält man immer ein spitzwinkliges Dreieck (93).
- b) Das was du nicht willst, das man Dir tu, das füge jedem andern zu (94).
- c) Konstruiert man ein Dreieck aus den beiden Endpunkten des Durchmessers eines Halbkreises und einem weiteren Punkt dieses Halbkreises, so erhält man immer ein rechtwinkliges Dreieck (97).
- d) Wie wäre es mit einem Zauberspruch: ‚Milvi hop‘ (96).

(48)

Tja Alter, Fehlanzeige! Hier ist es einfach nur saukalt. Kehre zu Abschnitt 11 zurück und triff eine andere Entscheidung.

(49)

Kurz bevor Du den Ausgang im Süden erreichst, erscheint aus dem Nichts ein gar seltsames Wesen und versperrt Dir den Weg.

„Sei mir begrüßt Wanderer zwischen den Welten. Ich bin der eisig vielgesichtige Dämon der Besserwisserei. Um zu passieren beantworte mir eine kleine Frage: Wie versuchte der gewaltige Achilles dem trojanischen Krieg zu entgehen?“

- a) Er spielte den Verrückten (98).
- b) Er versuchte die Kriegsboten zu töten (99).
- c) Er verkleidete sich als Frau (100).

(50)

Fast hast Du das östliche Portal erreicht, da materialisiert sich ein echt abgefahrenes Wesen aus dem Nirvana fanatischer Intoleranz und starrt Dich mit irren Augen an.

„Ich bin der Dämon Charly vom lauten Bach. Um der 10. Booster-Boliden Impfung zu entgehen und zu passieren beantworte eine Frage: Die Herstellungsformel für den Stein der Weisen befindet sich auf einer Smaragdtafel, wer hat sie dort eingraviert?“

- a) Hermes Trismegistos (101).
- b) Lobbyistos Phamarcos (102).
- c) Paracelsus (103).
- d) Catweazle de Corona (102).

(51)

Frohgemut schreitest Du die Treppe empor und gerätst flugs in eine magische Teleportationsfalle. Verwende nun Deinen sechseitigen Würfel und fahre mit dem Abschnitt fort, der identisch mit der Augenzahl ist.

(52)

Kurz bevor Du die südliche Pforte erreichst, erscheint aus den Nebeln unbekannter Dimensionen ein gnomenhaftes Wesen und grinst Dich listig an.

„Willkommen zu Nixus Faecus Quizshow! Beantworte mir doch bitte eine Frage, bevor Du weiterziehst: Wann öffnet sich denn der Eingang zu Anderswelt?“

- a) Beltain (104).
- b) Wenn der Bärin vom Bock die Weisheit zuteilwird (105).
- c) Samhain (106).
- d) Doofe Frage, Du klatscht den Typ einfach weg (107).

(53)

Tja Alter, als Du die Treppe betrittst, schnappt einmal mehr eine magische Falle zu.

Verwende nun Deinen sechsseitigen Würfel und fahre mit dem Abschnitt fort, der identisch mit der Augenzahl ist.

(54)

Kaum stehst Du am Fuße der Treppe, da hüllt Dich schon ein roter, magischer Nebel ein. Eine körperlose Stimme flüstert Dir zu.

„Antworte mir weise: Unhemmbar fließt mein Strom, in dem alles versinkt. Ich sah jegliche Dinge Anfang und werde deren Ende sehen. Der Bettler und Gott vergehen gleichermaßen in mir. Wer bin ich?“

- a) Der Wind (108).
- b) Die Zeit (109).
- c) Der Krieg (110).
- d) Die Liebe (111).

(55)

Beinahe hast Du schon die Tür im Westen erreicht, als sich mal wieder ein unheimliches Wesen aus den Tiefen der Schattenwelt materialisiert und mit grausamer Stimme zu dir spricht.

„Beantworte nun meine Frage korrekt oder stirb: Meine Vögel bauten das Wolkenkuckucksheim in dem noch heute manch Mächtige wohnen, wer bin ich?“

- a) Herodot (112).
- b) Euripides (113).
- c) Aristophanes (114).
- d) Genitalios (115).

(56)

Schon wird Dein träger Verstand viel agiler, sodass Du jetzt mindestens einen IQ von 99 besitzt und klüger als manche Minister bist. Das nützt Dir aber recht wenig, denn Du verbrennst trotzdem.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(57)

Kaum hast Dein Sprüchlein aufgesagt, da kehrt sich schon der Zauber gegen das Hexenmeisterchen und es verbrennt laut kreischend im magischen Feuer. Unmittelbar danach materialisiert sich denn auch ein listig grinsender Buddha.

„Bravo Alter! Danke, dass Du mir die lästige Konkurrenz vom Halse geschafft hast. Dafür darfst Du mich jetzt in meiner wahren Gestalt sehen!“

Buddha transformiert sich in den Bhagwan von Poona – die Älteren erinnern sich, sonst googeln – und zwinkert Dir zu.

„Zum Lohn sollst Du nun in alle Ewigkeit den Turm hüten, adios!“

Schon ist Dein Auftraggeber weg und Du hast so ziemlich die Anus-Karte gezogen. Du kannst deshalb Deine Flasche getrost austrinken.

(58)

Der Zauberspruch wirkt und Dein Gemächt schwillt zu der Größe des Schwengels eines Hengstes. Natürlich nützt Dir das wenig angesichts des magischen Flammenmeers, aber wenigstens verbrennst Du glücklich.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(59)

Dich überkommt die weise Erkenntnis, dass es sich bei der Feuersbrunst um keine Illusion handelt. Leider nützt Dir diese neue Einsicht recht wenig und Du durchläufst einen unangenehmen Transformationsprozess, der nur ein Häufchen Asche von Dir übriglässt.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(60)

Eh Alter, das ist ja wohl ein akuter Fall von Selbstüberschätzung und dabei sitzt Du ja vermutlich nicht einmal im Bundestag. Problemlos und heitere Grunzlaute ausstoßend tötet Dich der Troll.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(61)

Der Zauberspruch verschafft Dir eine gewaltige Erektion, die unübersehbar Deine Hose ausbeult. Dein Riesenständer verwirrt den Troll für eine kurze Zeit, der aber dann empört grunzend seinen Angriff fortsetzt. Zumindest verschafft Dir das die Gelegenheit für eine andere Wahl, die Du nun in Abschnitt 17 treffen kannst.

(62)

Das dröhnend hämische Gelächter der Kreatur begleitet Deine Flucht, die allerdings nicht sonderlich erfolgreich verläuft. ~~Der~~ lässt sich nicht abhängen und hetzt Dich zum Vergnügen noch ein wenig durch den Raum, um Dich dann mit einem gezielten Keulenschlag zu töten.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(63)

Bravo, der Zauber petrifiziert den Unhold, sodass Du nun der Weg frei ist und Du Deine Reise in Abschnitt 2 fortsetzen kannst.

(64)

Alter Schwede, der Spruch wirkt besser als Viagra. Entsetzt kreischt der keusche Cherub auf, als er Deine gewaltige Erektion bemerkt, die Deine Hose zu sprengen droht. Unser himmlischer Bote ist dermaßen entsetzt, dass er sich doch tatsächlich wieder in Stein verwandelt.

Der nördliche Ausgang ist nun frei und Du kannst Dein zweifelhaftes Abenteuer im Abschnitt 3 fortsetzen.

(65)

Du erstarrst förmlich vor Ehrfurcht und erwartest Du frohe Botschaft. Die Aura des Lichtwesens erfüllt Dich mit einer pazifistischen Ruhe, die den Rest Deines kurzen Lebens anhält, während Dich der Angelus genüsslich erwürgt.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(66)

Eigentlich ist die Idee ja nicht schlecht, aber in diesem Fall wird durch die spezielle Aura des Cherubs der Zauber reflektiert und macht Dich bewegungsunfähig. Zornig kommt unser Angelus heran und reißt Dir im wahrsten Sinne des Wortes den Kopf ab.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(67)

Voller Elan greifst Du den himmlischen Flattermann an, brichst aber in unmittelbarer Nähe des Angelus die Attacke ab, da bedingt durch die magische Aura des Cherubs Dich eine unnatürliche Ruhe überkommt. So lässt Du Dich auch debil freudig lächelnd in eine bessere Welt befördern, als unser Engelche ein Flammenschwert hervorzaubert und Dich damit richtet. Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(68)

Während das abgedrehte Phantom seine komödiantischen Lustbarkeiten macht, urinierst Du vor Heiterkeit fast in die Damenbinde. Leider wird Deine gute Laune durch einen magischen Effekt immer weiter gesteigert und Du lachst Dich förmlich tot, da irgendwann Dein Kreislauf sozusagen den Geist aufgibt. Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(69)

Dein Heiterkeitsausbruch findet jäh ein Ende und Du findest den albernsten Typen einfach nur doof. Dafür schüttelt sich das Phantom wohl mit zunehmender Intensität vor Lachen und zerplatzt schließlich mit einem lauten Knall. Ungehindert kannst Du nun den Ausgang zu Abschnitt 4 verwenden.

(70)

Tja Harry, Dein Sprüchlein funktioniert wohl nicht. Derweil ist Deine magisch erzeugte Heiterkeit so ziemlich außer Kontrolle geraten, sodass Du Dich am Ende totlachst, weil Dein Kreislauf nicht mehr mitspielt. Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(71)

Während Du das Phantom der komischen Oper lachend versuchst zu erwischen, weicht das mit abgedrehten Verrenkungen aus. Schließlich wälzt Du Dich mit Zuckungen magisch erzeugter Heiterkeit am Boden und stößt dann auch Deinen letzten Lacher aus, da Dein Kreislauf versagt. Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(72)

Laut schreiend suchst Du dein Heil in der Flucht, aber leider ist da Spiderman schneller und Du endest als kleine Zwischenmahlzeit. Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(73)

Sorry, mein guter Merlin für Arme, aber Deine Magie erweist sich als völlig wirkungslos. Derweil ist unser Krabbeltier schon heran und vernascht Dich zum Frühstück. Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(74)

Aus dem nichts erscheint eine magische Dose Insektenspray und hüllt das arme Tier ein. Alter, wenn das die Gestörten im Umweltbundesamt mitkriegen, dann gibt es Knast! Das Insekt wird zwar nicht getötet aber die Ladung reicht aus, um es zum Rückzug in den heimischen Müllberg zu motivieren. Du kannst nun den Ausgang zu Abschnitt 4 benutzen.

(75)

Wie heißt es doch so schön: Lieber einmal feige als ein Leben lang tot. Das bist Du jetzt nämlich, da Spiderman mit Dir – so unbewaffnet wie Du bist – leichtes Spiel hat und Dich ebenso genussvoll, wie lebend, frisst.
Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(76)

Echt jetzt? Zunächst betrachtet Dich die Feuerechse völlig fassungslos, während Du heranstürmst und das Ungetüm mit bloßen Fäusten völlig wirkungslos bearbeitest. Schließlich besinnt sich das Ungeheuer und verschlingt Dich mit einem einzigen Biss.
Trinke nun zwei Pinnchen ‚Zaubertrank‘, um Weisheit zu erlangen und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(77)

Mit einem gewaltigen Satz wirst Du über den äußerst verwunderten Drachen magisch katapultiert. Da unser Lindwurm diverse, gewichtsbedingte – nicht immer fette Ritter fressen, sondern sich mal an die Jungfrauendiät halten – Schwierigkeiten hat, sich in Deine Richtung zu drehen, ist nun der Weg hinauf zu Abschnitt 5 frei.

(78)

Du erkennst, dass es sich bei dem Drachen um keine Illusion handelt, sondern um eine äußerst reale Feuerechse. Leider ist aber derweil das Ungetüm schon heran und vernascht Dich genüsslich.
Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(79)

Laut schreiend wie ein kleines Mädchen ergreifst Du die Flucht, aber Du kommst nicht weit, da Dich der Drache nach Ehefrauenart mit einem beiläufigen Feuerball erledigt.
Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(80)

Mit einem unguten Gefühl marschierst Du gen Osten. Vielleicht wäre doch sicherheitshalber finale Magie angesagt?

a) Der Spruch ‚Stultus Morsus‘ kommt über Deine verzagten Lippen (34).

b) Du verzichtest auf weitere Zauber und setzt Deinen Weg fort (6).

(81)

Shit happens Alter, als Du die Stufen der Treppe erklimmst, gerätst Du doch tatsächlich in eine magische Falle.
Verwende nun Deinen sechsseitigen Würfel und fahre mit dem Abschnitt fort, der identisch mit der Augenzahl ist.

(82)

Ohne Schwierigkeiten erreichst Du nun den nördlichen Ausgang und kannst Deinen Weg in Abschnitt 8 fortsetzen.

(83)

Der Fluch wird reflektiert und die Dämonen werden zurück in die neun Höllen katapultiert. Dir steht es nun frei, Deinen Weg fortzusetzen, nämlich:

a) Zum südlichen Ausgang (5).

b) Zum östlichen Ausgang (8).

c) In den Norden, die Treppe hinauf (116).

d) Zum Westlichen Ausgang (117).

(84)

Die Dämonen sind lediglich eine Illusion und verschwinden dann auch. Leider handelt es sich beim Lebenskraftentzug um einen real existierenden Fluch. Die Erkenntnis kommt aber leider zu spät, da Du für weitere Aktionen bereits zu schwach bist;

wenig später ist Dein Lebenslicht erloschen.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(85)

Wie immer, hört Dein Gott – or whatever – nicht zu und Deine weinerlichen Gebete werden nicht erhört. Letztendlich verendest Du jämmerlich.

Trinke nun zwei Pinnchen ‚Zaubertrank‘, denke über einfältige Religionen nach und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(86)

Sorry Alter, aber es gibt kein Entrinnen. Deine Lebensenergie wird während Deines nutzlosen Fluchtversuchs total ausgesaugt.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(87)

Du bist ja schon ein Joker, aber leider versteht das Mondgesicht keinen Spaß und verpasst Dir aus seinem Mäulchen einen gewaltigen Säurestrahl, der Dich auf der Stelle umbringt.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(88)

„Du kannst passieren!“

Enttäuscht murmelt unser Mondgesichtche noch einen mittelschweren Fluch und verschwindet dann, um eine offene Tür zu hinterlassen, die sich aber sofort wieder schließt, sobald Du den nächsten Raum in Abschnitt 10 betrittst.

(89)

Mit einem triumphierenden Gelächter quittiert das Mondgesicht Deine Antwort und murmelt danach einen halblauten Zauberspruch, der Dich zu Stein erstarren lässt.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(90)

„Was bist Du nur für ein elender Besserwisser, das ist korrekt!“

Nach diesem enttäuschten Ausruf verschwinden sowohl Wächter und Tür, sodass der Weg zu Abschnitt 11 nun frei ist. Sobald Du den Ausgang passiert hast, materialisieren sich beide jedoch wieder.

(91)

„Fast, aber knapp vorbei ist auch daneben. Aber ich will mich großmütig zeigen!“

Nach diesen spöttischen Worten murmelt der Wächter einen unverständlichen Zauberspruch, der Dich zu Abschnitt 1 teleportiert.

(92)

Der mondgesichtige Wächter murmelt einen unverständlichen Zauberspruch, der Dich in einen Esel verwandelt. Offensichtlich war die Antwort wohl falsch.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(93)

„Sollte man meinen mein Appetithäppchen, aber leider neuerdings falsch!“

Fatso frisst Dich mit Haut und Haaren.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(94)

Fatso bekommt einen fürchterlichen Lachanfall, der so heftig ist, dass eine gigantische Gaswolke die südliche Öffnung seines Körpers verlässt. Bedauerlicherweise hüllt Dich die Biogasemission völlig ein und Du verscheidest mit würgenden Geräuschen. Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(95)

„Du solltest Dich was schämen! Einem armen, hungrigen Gott so das Fresschen wegzunehmen!“
Beleidigt dematerialisiert sich Fatso und gibt den Weg zu Abschnitt 12 frei.

(96)

Du machst magisch bedingt einen gewaltigen Satz. Leider wirst Du dabei direkt in Fatsos gewaltigen Schlund, der derweil das Mäulchen gesperrt hat, katapultiert.
Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(97)

„Du bist doch ein verdammter Egoist, mir eine kleine Zwischenmahlzeit nicht zu gönnen!“
Fatso entmaterialisiert sich verärgert und gibt damit den Weg zu Abschnitt 9 frei.

(98)

„Ich fürchte, das war der listenreiche Odysseus!“
Bevor Du reagieren kannst, teleportiert Dich der Vielgesichtige in die geschlossene Abteilung der örtlichen Psychiatrie.
Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(99)

Halblaut murmeln die vielem Münder des Besserwissers verschiedene Zaubersprüche, die Dich im Endeffekt zu einem Eisblock erstarren lassen.
Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(100)

„Korrekt! Wie alle Machos besaß auch der Peleide eine ausgeprägte, feminine Ader.“
Der Besserwisser dematerialisiert sich und gibt den Weg nach Abschnitt 9 frei.

(101)

Enttäuscht betrachtet Dich der irre Charly abfällig und verpufft mit einem gewaltigen Knall, eine stinkende, braune Wolke hinterlassend. Der Weg ist nun zu Abschnitt 12 frei.

(102)

„Hab ich Dich erwischt, Du leugnerischer Verweigerer!“
Aus den mentalen Tiefen der Bullenhölle materialisieren sich zwei blau uniformierte Schergen. Während Dich die beiden hirntoten Zombies festhalten, verabreicht Dir der verrückte Dämon den goldenen Schuss.
Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(103)

„Elender, was medizinische Realität ist, bestimme ich! Das hast Du dir selber zuzuschreiben!“
Irre kreischend lässt Charly einen Zauberspruch ab, der Dich in eine winzige Isolationszelle befördert – sozusagen in den finalen Lockdown.
Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(104)

„Tja, mein Lieber, das stimmt nicht ganz. Was mache ich mit Dir? Ach ich versetze Dich einfach in die Anderswelt!“
So landest Du nun für den Rest Deines Daseins in einer anderen Dimension und kannst dort Dein Unwesen treiben.
Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(105)

„Keine schlechte Antwort, aber leider falsch. Am besten, Du versuchst es noch einmal.“
Bevor Du etwas erwidern kannst, teleportiert Dich Faecus zu Abschnitt 1.

(106)

„So ist es! Viel Glück auf Deinem weiteren Weg, Du kannst es brauchen!“
Mit einer Verbeugung entschwindet Faecus aus dieser Welt und der Weg nach Abschnitt 10 ist nun frei.

(107)

So schnell wie dein Angriff erfolgt, ist er auch vorbei. Bevor Du Faecus erreichen kannst, hat der Dich mittels eines magischen Spruches in Deine Atome zerlegt.
Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(108)

Tja Alter, das war offenbar die falsche Antwort, denn Du löst Dich nun im Nebel auf.
Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(109)

Das war wohl die richtige Antwort, denn der Nebel löst sich auf und der Weg die Treppe hinauf nach Abschnitt 13 ist nun frei.

(110)

Unmittelbar nachdem Du geantwortet hast, findest Du Dich auf einem Schlachtfeld Deiner Wahl wieder. Dein kurzes Leben endet dann auch in heroischer oder weniger heldenhafter Art – ist in diesem Kontext auch völlig wurscht – ziemlich schmerzhaft sinnlos.
Trinke nun drei Pinnchen ‚Zaubertrank‘, denke über Deine bescheuerte Antwort nach und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(111)

„Bekloppt, aber süß!“
Unmittelbar nachdem die Stimme aus dem Off spöttisch ihren Spruch abgelassen hat, wirst Du auch schon nach Abschnitt 3 teleportiert.

(112)

Deine Antwort wird mit hämischem Gelächter quittiert, dessen Ende Du nicht mehr erlebst, weil Du auf magische Weise zu Stein erstarrst.
Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(113)

Du merkst nicht einmal, dass die Antwort falsch war, weil sich Dein Körper in Nanosekunden auflöst.
Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(114)

Kommentarlos verschwindet das Wesen in den Abgründen, aus dem es kam und gibt den Weg zu Abschnitt 11 frei.

(115)

„Was? Anscheinend bist Du zu dumm zum Brunzen! Jedenfalls ist es wohl der Mühe nicht wert, Dich umzubringen.“

Die Götter sind mit Narren und Kindern, daher wirst Du nach Abschnitt 2 teleportiert.

(116)

Tja, mein unglücklicher Freund, ein Teil der Treppe ist nur Illusion, sodass Deine Füßchen ins Leere treten und Du einen tiefen Fall mit anschließendem Genickbruch machst.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

(117)

Fröhlich durchschreitest Du den Durchgang, um direkt vom Turm in den Abgrund zu purzeln. Du bist unglücklicherweise einer magischen Täuschung zum Opfer gefallen.

Trinke nun ein Pinnchen ‚Zaubertrank‘ und fange erneut an oder lasse es doch einfach sein.

© 2021 H.K.H Jeub

Diese PDF wurde erstellt durch das [Schreiber Netzwerk](#)