# Single-Mission: Die verlorene Dienstmarke

von Lance-Korporal Kanndra (GRUND)
Online seit 21. 12. 2003
Deine erste Streife allein und du verlierst deine Dienstmarke! Was nun? Wie entscheidest du dich? Für diese Mission wurde keine Note vergeben.

---

Vorwort:
Diese Single beruht auf dem Prinzip von [Abenteuer-]Spielebüchern. Das heißt, am Ende eines jeden Textabschnitts musst du eine Entscheidung treffen, wie die Geschichte weitergehen soll. Dazu brauchst du nur ein wenig Entscheidungsfreudigkeit, Zettel, Stift und zwei Würfel.
An den Stellen, an denen steht: "Die Lady würfelt" geht es ums Glück. Der Würfel entscheidet. Bei allen geraden Augenzahlen hast du Glück, bei den ungeraden Pech. Aber keine Sorge, auch die "Pechvögel" kommen weiter. An ein paar Stellen besteht die Möglichkeit, in einen Kampf verwickelt zu werden. Deshalb musst du am Anfang deine Stärke- und Gewandtheitspunkte ermitteln, die du dir am besten notierst. Für die Stärkepunkte würfle mit beiden Würfeln und zähl dann noch 12 hinzu. Für die Gewandtheitspunkte würfle mit einem Würfel und zähle 6 hinzu. Die Kämpfe laufen nach folgenden Regeln ab:
1. Würfle mit 2 Würfeln für deinen Gegner. Zähle zu dieser Augenzahl seine Gewandtheitspunkte. Die Summe ist die Kampfkraft, die dein Gegner besitzt.
2. Würfle mit 2 Würfeln für dich selbst. Zähle das Ergebnis zu deinen Gewandtheitspunkten hinzu. Die Summe entspricht deiner Kampfkraft.
3. Derjenige mit der geringeren Kampfkraft bekommt 2 Stärkepunkte abgezogen.
4. Wiederhole ab 1 bis einer von euch keine Stärkepunkte mehr besitzt.
5. Bei einem Gleichstand beginnt einfach eine neue Runde. [1]
Da es keine Möglichkeit gibt, Stärkepunkte "aufzuladen", gilt nach einem erfolgreich bestrittenen Kampf deine Anfangspunktzahl, wenn du erneut auf einen Gegner triffst. Es ist nur eine einfache Geschichte, um zu testen, wie das Prinzip bei euch ankommt. Also ruhig das Kritikforum benutzen ;-). Wenn ihr wollt könnt ihr den Stadtplan aus "Nightwatch" daneben legen, aber bitte nehmt es mit Längen usw. nicht allzu genau.

Zum Charakter:
Du bist Thomas Keinname (*Anmerkung des Korrektors: Name von Noname aus geändert, um Regelkonformität des Namens zu erhalten und ihn nicht mit eventuellen Katzen gewisser Gemüse-Vampire zu verwechseln ;-)*), ein Mensch und Rekrut der Stadtwache. Deine Ausrüstung besteht aus der üblichen Uniform, einem etwas stumpfen Schwert und 6 AM-Dollar.
**weiter bei 1**

**1**
Dein Ausbilder hat dich zum ersten Mal allein auf Streife geschickt. Alles lief gut und du bist bereits auf dem Weg nach Hause, als du in Willkommen Seife plötzlich merkst, dass etwas fehlt. Deine Dienstmarke ist verschwunden, du musst sie wohl irgendwo verloren haben. Eigentlich hast du Feierabend und bist müde und hungrig. Was tust du nun?
-Du lässt Dienstmarke Dienstmarke sein und gehst nach Hause
**weiter bei 22**
-Du gehst zurück, um nach der Dienstmarke zu suchen
**weiter bei 58**

[1]Regeln aus: Jackson, Steve: Der Sumpf der Skorpione

**2**
Weil du so in deine Suche vertieft bist, läufst du aus Versehen vor einen Eselskarren mit Bierfässern. Der Fuhrmann beginnt gleich, dich zu beschimpfen. "Die Stadtwache denkt wohl, sie hätte immer Vorfahrt!"
- Du ignorierst das und gehst weiter
**weiter bei 19**
- Du schimpfst zurück
**weiter bei 74**
- Du fragst nach
**weiter bei 77**

**3**
Der Gnom schneidet nur eine Grimasse und ist schneller als ein geölter Blitz verschwunden. Du nimmst dir vor, nachzuschlagen, ob es strafbar ist, ein diebisches Tier zu bestehlen. **weiter bei 76**

**4**
Dein leerer Magen setzt sich durch und du betrittst die Bäckerei. Als der Bäcker deine Uniform sieht, ruft er unfreundlich: "Raus, Wächter werden hier nicht mehr bedient!"
- Du bleibst trotzdem freundlich
**weiter bei 83**
- Du verlässt fluchtartig den Laden
**weiter bei 59**
- Du fängst einen Streit mit dem Bäcker an, so lässt du dich nicht behandeln! **weiter bei 78**

**5**
Du nennst dem Priester die fünf. Und tatsächlich öffnet sich das Portal für dich. **weiter bei 37**

**6**
Bei einem Rundgang um das Gebäude fällt dir an der Rückseite ein offenes Fenster im Erdgeschoss auf.
- Willst hineinklettern?
**weiter bei 13**
- Willst du weiter draußen warten?
**weiter bei 8**

**7**
Du folgst dem Weg deiner Streife bis zum Fluss, kannst aber nirgendwo eine Spur deiner Dienstmarke finden.
- Gibst du auf?
**weiter bei 22**
- Suchst du weiter?
**weiter bei 60**

**8**
Du beschließt abzuwarten, ob der Zombie wieder hinaus kommt. Währenddessen schaust du dir den Tempel einmal genauer an. Die Wände sind mit Darstellungen von fünfköpfigen Drachen und Gruppen von fünf Bäumen und fünf tanzenden Frauen geschmückt, über die jeweils fünf Wolken hinweg ziehen. Nach ein paar Minuten wird es dir langweilig.
- Du probierst dein Glück beim Portal
**weiter bei 62**
- Du wartest weiter
**weiter bei 73**
- Du gehst die Leichte Straße weiter

**weiter bei 23**

**9**
Ihr einigt euch auf 2 Dollar und der Gnom erzählt dir von einem Zombie, der eine Dienstmarke vom Boden aufgehoben hat. Er kennt den Namen des Zombies nicht, weiß aber, dass er in der Leichten Straße wohnt. **weiter bei 76**

**10**
Deine Hände erfühlen den Ring in deiner Tasche und dir kommt eine Idee. Du murmelst etwas von Seele erfrischen und schiebst den Ring in die Öffnung. Sofort schnappt sich eine Hand das Schmuckstück und das Portal öffnet sich wie von Geisterhand. **weiter bei 37**

**11**
Mutig wagst du dich in das verkommenste Viertel der Stadt. Leider bist du noch nicht weit gekommen, als zwei Räuber auftauchen. Einer steht vor dir, der andere in deinem Rücken. Und an ihrem Grinsen erkennst du, dass Wächter bei ihnen nicht gerade beliebt sind. "Mach dich bereit zu sterben" bietet ebenfalls einen guten Hinweis darauf. Sieht so aus, als müsstest du dich deiner Haut wehren
Räuber: Stärke 18, Gewandtheit 10

- Wenn du sie besiegen kannst, geht es
**weiter bei 86**
- Wenn sie dich besiegen
**weiter bei 68**

**12**
Deine Taschen sind leer und du stehst immer noch vor dem Portal. Dir muss etwas anderes einfallen. Willst du
- einen anderen Eingang suchen?
**weiter bei 6**
- die Leichte Straße weitergehen?
**weiter bei 23**
- einfach raten?
**weiter bei 54**
- draußen warten?
**weiter bei 8**

**13**
Nach einem schnellen Blick in die Runde siehst du, dass du unbeobachtet bist. Flink kletterst du auf die Fensterbank und von dort in den Tempel hinein. Du findest dich in einem kleinen Raum wieder, in denen mehrere dunkelblaue Kutten hängen.
- Die Gelegenheit! Natürlich ziehst du eine über
**weiter bei 49**
- Die Kleidungsstücke interessieren dich nicht
**weiter bei 27**

**14**
Du rennst aus deiner schattigen Ecke direkt auf die Gruppe zu und rufst: "Stadtwache Ankh-Morpork, sie sind verhaftet!" Als du die wütenden Gesichter der Priester siehst, weißt du, dass du einen Fehler gemacht hast. Doch jetzt ist es zu spät. Oder? Trägst du eine Kutte?
**weiter bei 88**
Trägst du keine Kutte?
**weiter bei 75**

**15**
Du gehst auf dem am Boden liegenden Zombie zu und bemerkst eine Dienstmarke neben ihm. Bevor der Zombie reagieren kann, nimmst du sie auf und siehst sie dir genau an. Es ist deine! Du steckst die Marke weg und verhaftest den Zombie wegen Amtsmissbrauch. Gut gemacht! **ENDE**

**16**
Als du deinen Arm ganz lang machst, gelingt es dir, an einen Ring zu kommen. Du holst ihn heraus und siehst ihn dir genau an. Er ist golden und hat einen grünen Stein. Schulter zuckend steckst du ihn ein. Er ist zwar keine Dienstmarke, aber besser als nichts. **weiter bei 72**

**17**
Deine Hände erfühlen die Flöte in deiner Tasche und dir kommt eine Idee. Du murmelst etwas von Seele erfrischen und schiebst das Instrument in die Öffnung. Sofort schnappt eine Hand danach. Aber sie kommt postwendend wieder heraus geflogen. Das hat wohl nicht geklappt!
- Du hast auch noch den Ring uns willst es damit versuchen
**weiter bei 81**
- Du hast nichts weiter, womit du den Priester bestechen könntest **weiter bei 12**

**18**
Erst beim Eintreten bemerkst du, dass es sich um eine Trollkneipe handelt. Alle Gäste, ausnahmslos Trolle, starren dich an.
- Deine Kehle ist so trocken, dass du trotzdem bleibst
**weiter bei 35**
- Du trittst schleunigst den Rückzug an
**weiter bei 79**

**19**
Als du an einem der vielen Tempel der Stadt vorbeikommst, findest du einen Finger auf der Straße. Er wirkt schon recht vermodert und weißt Spuren von Nähgarn auf. Du schaust auf und siehst gerade noch jemand in dem Gebäude verschwinden.
- Du gehst vorbei
**weiter bei 23**
- Du gehst hinterher
**weiter bei 46**

**20**
Dir ist bei der genauen Betrachtung des Tempels aufgefallen, dass alle Schnitzereien und Verzierungen in der gleichen Anzahl vorkommen. Die Vermutung, dass es sich dabei um die "Heilige Zahl" handelt, liegt nahe. **weiter bei dem Abschnitt, der diese Zahl trägt**

**21**
"... und zwar einen Zombie."
Nach längerem Überlegen antwortet der Troll: "Du hier einen sehen?"
Mehr ist leider nicht zu erfahren und nachdem du dein Bier ausgetrunken hast, verlässt du die Kneipe wieder. **weiter bei 24**

**22**
Zu Hause angekommen, stillst du erst mal deinen Hunger und legst dich dann in dein gemütliches Bett. Doch du kannst nicht ruhig schlafen und drehst dich von einer Seite auf die andere, weil du dir doch Sorgen machst. **weiter bei 28**

**23**

Was gehen dich auch anderer Leute Körperteile an? Du willst endlich diese Dienstmarke finden. Schnell hastest du am Tempel vorbei weiter die Straße herunter. **weiter bei 32**

**24**

Du machst dich wieder auf den Weg. Nur wohin?
- Wieder zurück
**weiter bei 33**
- Richtung Patrizierpalast
**weiter bei 40**
- Du gibst auf und gehst nach Hause
**weiter bei 22**

**25**

Still beobachtest du aus einer Ecke heraus, wie die erbosten Priester den Zombie ergreifen und ihn aus dem Tempel werfen. Schnell folgst du ihm **weiter bei 15**

**26**

Leider schaut dich dein Ausbilder nur grimmig an und meint, dann solltest du sie schleunigst wieder beschaffen und demnächst gefälligst besser auf deine Ausrüstung achten. Dir bleibt wohl nichts anderes übrig, als selber weiterzusuchen.
- Gehst du weiter Richtung Schatten?
**weiter bei 89**
- Gehst du zurück zur Kreuzung?
**weiter bei 33**
- Gehst du doch lieber nach Hause?
**weiter bei 22**

**27**

Der kleine Raum bietet dir nichts von Interesse, also verlässt du ihn geradewegs durch die Tür an der anderen Seite. **weiter bei 69**

**28**

Am nächsten Morgen macht dein Ausbilder ein finsteres Gesicht. Du bekommst den Anpfiff deines jungen Rekrutenlebens und eine Woche 7.05-Uhr-Tresendienst aufgebrummt, weil jemand mit deiner Dienstmarke viel Unsinn angestellt und dem Ruf der Wache geschadet hat.
**ENDE**

**29**

... und fragst dich, warum du eigentlich noch ziellos durch die Gegend läufst. **weiter bei 48**

**30**

Du öffnest die Tür und stehst in einem Hof, der von einem Gang umschlossen wird.
- Du gehst zurück
**weiter bei 38**
- Du folgst dem Gang, in der Hoffnung eine zweite Tür zu finden **weiter bei 56**

**31**

Mist! Obwohl du dich ganz lang gemacht hast, bist du nur mit den Fingerspitzen dran gekommen. Doch als das Ding herunterfällt, erkennst du einen goldenen Ring. **weiter bei 72**

**32**

Nach kurzer Zeit blockiert ein kleiner, kahlköpfiger Mönch den Weg, der mit einem Besen die Straße säubert. Er dreht sich zu dir um und sagt freundlich: "Zeit ist kostbar. Denn steht nicht geschrieben:

'Was du heute kannst besorgen, das verschiebe nicht auf morgen'?"
- Dem stimmst du zu
**weiter bei 29**
- Du sagst "Platz da, ich habe es eilig" und versuchst ihn wegzustoßen **weiter bei 53**

**33**
Du kommst an eine Kreuzung. Wohin jetzt?
- Den Weg der Streife zurück Richtung Ankh
**weiter bei 44**
-In die Leichte Straße, Richtung Rennerei
**weiter bei 2**
-In die Ankertau-Gasse, Richtung Schatten und Wache
**weiter bei 71**
- In Willkommen Seife, Richtung Patrizierpalast
**weiter bei 65**

**34**
Dich interessiert dieses Glitzern brennend. Es könnte ja deine Marke sein. Du beugst dich zu dem Kanaldeckel hinunter, entfernst ihn vorsichtig und versuchst an die Quelle des Glitzerns zu gelangen. Die Lady würfelt...
- das Glück lächelt dir zu
**weiter bei 16**
- leider entscheidet der Würfel gegen dich
**weiter bei 31**

**35**
Mutig bestellst du dir ein Bier und schaust dich erst mal genauer um. Überall sind Musikinstrumente ausgestellt (hauptsächlich Steine) und ungewöhnlicherweise werden anscheinend kurzärmlige Hemden verkauft, auf die groß der Name der Kneipe gedruckt ist "Harter Fels Cave Ankh-Morpork". Du wusstest gar nicht, das Trolle auf so etwas stehen... Ein riesiger Troll scheint zu einer Entscheidung gelangt zu sein und fragt dich laut: "Was tun du Fleischklops hier?" Wie lautet deine Antwort?
- "Ich suche jemanden"
**weiter bei 21**
- "Wollte mal sehen, wie ihr Steinhaufen euch so vergnügt."
**weiter bei 50**
- "Hätte gern eins dieser echt coolen Hemden gekauft."
**weiter bei 70**

**36**
Langsam tun dir die Füße weh und dein Durst wird auch nicht weniger. Aber tapfer suchst du weiter.
**weiter bei 33**

**37**
Du trittst ein und stehst in einer großen Halle. Die Wände sind mit bunten Darstellungen geschmückt und es ist viel Gold zu sehen. Am anderen Ende der Halle steht eine Gruppe Priester in dunkelblauen Kutten und ist in ein Streitgespräch mit einem Zombie in Zivil verwickelt. Gerade ruft dieser: "...beschlagnahme ich alle Kunstschätze im Namen der Stadtwache!"
- Du wartest erst mal ab, was passiert
**weiter bei 25**
- Du rennst auf die Gruppe zu
**weiter bei 14**

**38**
Du befindest dich wieder im Gang. Welche Tür wählst du nun?
- Die Tür, die sich jetzt links von dir befindet?
**weiter bei 37**
- Die Tür, die jetzt vor dir liegt?
**weiter bei 82**
- Die Tür rechts von dir?
**weiter bei 42**

**39**
Du beschreibst ihm den Zombie und fragst, ob er ihn kennt oder in letzter Zeit gesehen habe. Der Bettler schüttelt den Kopf. "Nie gesehen." **weiter bei 7**

**40**
Als du vor dem Gebäude der Assassinen-Gilde hergehst, trifft dich unglücklicherweise ein Pfeil eines untalentierten Schülers direkt ins Herz. **weiter bei 67**

**41**
Du suchst die Straße genau ab und schon bald bemerkst du ein Glitzern. Es kommt aus einem Abwasserkanal.
- Du gehst der Sache auf den Grund
**weiter bei 34**
- Du denkst nicht, dass es wichtig ist und gehst weiter
**weiter bei 33**

**42**
Du bist wieder in dem Raum mit den Kutten und dem offenen Fenster.
- Kletterst du wieder raus?
**weiter bei 84**
- Gehst du zurück in den Gang?
**weiter bei 69**

**43**
Bei der Brücke angekommen, legst du eine Rast ein und starrst trübsinnig auf den Fluss hinunter. Langsam kannst du nicht mehr verdrängen, dass du nur noch durch die Gegend läufst, weil du nicht mehr weiter weißt. Du gibst auf und kehrst nach Hause zurück. **weiter bei 22**

**44**
Langsam wanderst du dem Fluss entgegen. Der typische Geruch des trägen Stromes wird immer stärker. Ein einarmiger Bettler sitzt an eine Hauswand gelehnt und spielt auf einer Flöte.
- Du kannst und möchtest ihn nach einer Person fragen
**weiter bei 51**
- Du möchtest die Flöte kaufen
**weiter bei 57**
- Du gehst an ihm vorbei, schließlich hast du nichts zu verschenken **weiter bei 7**

**45**
Heilige Zahl? Woher sollst du das wissen? Aber so wie du Priester kennst, lässt sich der Torwächter vielleicht auch für etwas anderes begeistern...
- Hast du einen goldenen Ring gefunden und willst es damit versuchen? **weiter bei 10**
- Hast du eine Flöte gekauft und willst es damit versuchen?
**weiter bei 17**
- Leider hast du keins von beiden oder willst es nicht hergeben **weiter bei 12**

**46**
Der Tempel hat ein großes, schweres Portal aus massivem Holz. Etwas ratlos starrst du das Tor an. Was nun?
- Du überlegst es dir und gehst doch weiter
**weiter bei 23**
- Du klopfst an
**weiter bei 62**
- Du suchst einen anderen Eingang
**weiter bei 6**
- Du wartest
**weiter bei 8**

**47**
Ein wenig ärgerst du dich, dass schon jemand vor dir die Idee hatte, doch dann beißt du zufrieden in dein Brötchen für 20 Cent und machst dich wieder auf die Suche **weiter bei 41**

**48**
Du erkennst plötzlich, dass dich dieser Weg nicht weiterbringt. Du kehrst um und gehst
- zurück, um weiterzusuchen
**weiter bei 66**
- nach Hause
**weiter bei 22**

**49**
Die Kutten sind aus feinem Material. Schnell suchst du dir eine aus und ziehst sie über. Dann verlässt du den Raum durch die Tür, die sich gegenüber dem Fenster befindet. **weiter bei 69**

**50**
"Wen du hier nennst Steinhaufen??", brüllt der Troll und holt mit seiner mächtigen Faust aus.
Troll: Stärke 24, Gewandtheit 7

- Besiegst du den Troll
**weiter bei 85**
- Besiegt er dich
**weiter bei 68**

**51**
Du wartest höflich, bis der Bettler sein Lied oder was immer das darstellen sollte, beendet hat und beschreibst ihm dann den Zombie und fragst, ob er ihn kennt oder in letzter Zeit gesehen habe. Der Bettler schüttelt den Kopf. "Kann mich nicht erinnern."
- Das meinst du als Aufforderung zu erkennen und gibst dem Bettler Geld **weiter bei 64**
- Damit gibst du dich zufrieden und gehst weiter
**weiter bei 7**

**52**
Nachdem du dein Brötchen bezahlt hast, ist der Bäcker schon etwas milder gestimmt und du fragst ihn, ob das sehr oft vorkäme, dass Wächter nicht bezahlen wollen. "Eigentlich nicht", brummelt er in seinen Bart. "Aber eben gerade erst, da kam so ein blasser Kerl und hat einfach eine Laugenbrezel gestohlen. Konfiszieren hat er das genannt. Und dann hat er auch noch seinen Zeigefinger verloren! Mitten in meinem Laden! Das verscheucht doch die Kunden!" Bevor er sich wieder in seinen Ärger hineinsteigert, fragst du noch schnell, ob er gesehen hätte, wohin der angeblich Wächter gegangen sei.
"Die Straße weiter hoch, glaub ich", kommt als Antwort. Du hast genug gehört und verlässt die

Bäckerei.
- Willst du Willkommen Seife zurückgehen?
**weiter bei 91**
- Gehst du den ursprünglichen Weg weiter?
**weiter bei 41**

**53**
Plötzlich ist der Mönch verschwunden. Du nimmst nur noch einen Schemen wahr und irgendwie die Worte: "Vergiss nie Regel Nr.1" **weiter bei 48**

**54**
"Wer nicht wagt, der nicht gewinnt", sagst du dir und rätst drauflos. Die Lady würfelt...
- das Glück lächelt dir zu
**weiter bei 5**
- leider entscheidet der Würfel gegen dich
**weiter bei 61**

**55**
Mit einiger Mühe kletterst du auf den Baum und suchst in dem Nest nach deiner Dienstmarke. Leider kannst du sie nicht entdecken. Dafür hockt dort ein Gnom, der sich gerade die Taschen mit Schmuckstücken füllt.
- Du zuckst mit den Schultern und kletterst vom Baum
**weiter bei 76**
- Du brüllst: Stadtwache, sofort aufhören!
**weiter bei 3**
- Du versuchst ein Gespräch anzufangen
**weiter bei 63**

**56**
Der Gang, gesäumt von bunten Säulen mit eigenartigen Schnitzereien, führt dich einmal um den Hof herum, ohne dass du eine weitere Tür entdecken konntest. Am Ende stehst du wieder vor derselben. **weiter bei 38**

**57**
Du wartest höflich, bis der Bettler sein Lied oder was immer das darstellen sollte, beendet hat und fragst dann, ob er dir die Flöte verkaufen würde. Für 1 AM-Dollar ist er dazu bereit und reicht dir das Instrument.
- Willst und kannst du ihn nach einer Person fragen?
**weiter bei 39**
- Willst du weitergehen?
**weiter bei 7**

**58**
Nach kurzem Zögern siegt dein Pflichtbewusstsein und du beschließt, die Dienstmarke zu suchen. Also machst du kehrt und gehst den Weg zurück, den du gekommen bist. Nach ein paar Metern kommst du an einer Bäckerei vorbei und dein Magen erinnert dich an sein leeres Inneres. Willst du
- in die Bäckerei gehen und etwas kaufen?
**weiter bei 4**
- das Hungergefühl ignorieren und weitersuchen?
**weiter bei 41**

**59**
Ärgerlich und immer noch hungrig trittst du wieder auf die Straße. Und noch keine Spur von der Dienstmarke. Seufzend suchst du weiter **weiter bei 41**

**60**
So schnell willst du nicht aufgeben, also schaust du dich um und überlegst, in welche Richtung du weitergehen willst. Gehst du
- in Richtung Patrizierpalast?
**weiter bei 80**
- in Richtung Pons-Brücke?
**weiter bei 43**
- zurück?
**weiter bei 33**

**61**
Das Guckloch im Portal schließt sich mit einem Knall. Du wartest noch etwas, doch nichts weiter passiert. Du musst dir wohl etwas anderes einfallen lassen.
- Warum noch weiter den Kopf zerbrechen? Du gehst lieber weiter **weiter bei 23**
- Es wird jawohl noch einen anderen Eingang geben
**weiter bei 6**
- Du übst dich in Geduld und wartest
**weiter bei 8**

**62**
Nach kurzer Überlegung beschließt du einfach mal anzuklopfen. Du entdeckst einen seltsam geformten Türklopfer und betätigst ihn. Es dröhnt laut und nach einigen Minuten öffnet sich ein kleines Guckloch in Augenhöhe [2]. Eine Stimme fragt dich nach der heiligen Zahl.
- Du hast keine Ahnung
**weiter bei 45**
- Du glaubst diese zu kennen
**weiter bei 20**

**63**
"Glaub ja nicht, dass ich dir was abgebe!" Misstrauisch schaut der kleine Kerl dich an. Du beruhigst ihn und erklärst, dass du nur an deiner verlorenen Dienstmarke interessiert seiest. Der Gnom taxiert dich und fragt: "Wie wärs mit einem Geschäft?"
- Du stimmst zu
**weiter bei 9**
- Du lehnst ab
**weiter bei 76**

**64**
Seufzend kramst du 1 AM-Dollar aus deiner Tasche und gibst ihn dem Bettler. Dann stellst du noch einmal deine Frage. Der Bettler zuckt die Schultern und sagt: "Nein, nie gesehen." **weiter bei 7**

**65**
Du läufst bis zur Filigranstraße, findest aber keine Spur von einer Dienstmarke. Das Herumlaufen hat dich jedoch durstig gemacht und in der Billigseite kommst du an einer Kneipe vorbei.

[2]für normal gewachsene Menschen

- Du zögerst nicht lange und betrittst die Kneipe
**weiter bei 18**
- Du gehst lieber zurück
**weiter bei 36**
- Du versuchst dein Glück Richtung Patrizierpalast
**weiter bei 40**

**66**
Als du vor dem großen Tor ankommst, öffnet es sich plötzlich und eine Gruppe wütender Priester wirft dir einen Zombie direkt vor die Füße. Dann wird das Portal krachend wieder geschlossen.
**weiter bei 15**

**67**
Du fühlst dich merkwürdig leicht und als du dich umschaust, siehst du deinen toten Körper unter dir auf der Straße liegen. Ein Skelett in einem schwarzen Mantel und mit einer Sense steht daneben und fragt. "BIST DU BEREIT ZU GEHEN?" **ENDE**

**68**
Spät in der Nacht wachst du mit brummendem Schädel auf und beeilst dich, nach Hause zu kommen. **weiter bei 28**

**69**
Du betrittst einen kurzen, dunklen Gang, von dem drei Türen abzweigen. Welche willst du nehmen?
- Die linke Tür
**weiter bei 30**
- Die rechte Tür
**weiter bei 82**
- Die Tür geradeaus
**weiter bei 37**

**70**
Die Trolle reagieren erfreut. Du erstehst ein Hemd für 3 AM-Dollar und bekommst dein Bier dafür umsonst. Über den Zombie kannst du jedoch nichts in Erfahrung bringen. Du trinkst aus und verlässt die Kneipe wieder. **weiter bei 24**

**71**
In der Ankertau-Gasse kommt dir die Idee, zur Wache zu gehen. Warum nicht einfach den Verlust melden? Sollen doch die anderen sehen, ob sie die Dienstmarke auf ihren Streifen sehen. Oder doch lieber selber weitersuchen?
- Du machst einen Bogen um die Schatten und gehst durch die Ulmenstraße zur Wache **weiter bei 26**
- Du gehst weiter geradeaus
**weiter bei 89**

**72**
Bei genauerer Überlegung findest du es doch etwas merkwürdig, das ein goldener Ring hier im Kanal liegt. Deshalb schaust du dich noch einmal in der Umgebung um und bemerkst einen Baum. Eine Elster hat dort ein Nest gebaut, von dem sie gerade auffliegt. Du guckst dem Vogel hinterher und
- gehst weiter, schließlich musst du noch deine Marke finden
**weiter bei 33**
- kletterst auf den Baum
**weiter bei 55**

**73**
Du wartest noch etwas, aber deine Füße tun weh, du bist müde und hast bald keine Lust mehr zu warten. Du marschierst zum Portal **weiter bei 66**

**74**
"Und jetzt auch noch frech werden, wie?" Der Bierkutscher springt von seinem Karren und baut sich vor dir auf. Schnell nimmst du die Beine in die Hand und läufst weiter. **weiter bei 19**

**75**
Die empörten Priester greifen euch beide an und werfen euch aus dem Tempel hinaus, ehe du noch etwas sagen kannst. Dann fällt das große Tor krachend hinter euch ins Schloss. Du rappelst dich als erster wieder auf und bemerkst die im Gras liegende Dienstmarke. Bevor der Zombie reagieren kann, nimmst du sie auf und siehst sie dir genau an. Es ist deine! Du steckst die Marke weg und verhaftest den Zombie wegen Amtsmissbrauch. Gut gemacht! **ENDE**

**76**
Du kletterst von dem Baum herunter und wirst dabei von einer Passantin böse angestarrt. Dann setzt du deine Suche fort
**weiter bei 33**

**77**
Fast sofort merkst du, dass das ein Fehler war. Der Fuhrmann flucht und schimpft immer weiter, du bekommst kein vernünftiges Wort aus ihm heraus. Du murmelst eine höfliche Floskel und gehst weiter. **weiter bei 19**

**78**
"Was erlauben Sie sich? Sie, Sie... Mehlschlucker, Sie!" führt leider nur dazu, dass du einen Blick auf muskulöse Oberarme werfen darfst Du entschließt dich spontan dazu, deine Suche fortzusetzen

**weiter bei 59**
Du stellst dich mutig dem Bäcker
**weiter bei 87**

**79**
Bevor es Ärger gibt, verlässt du lieber die Kneipe und gehst weiter. Und zwar
- Wieder zurück
**weiter bei 36**
- Richtung Patrizierpalast
**weiter bei 40**
- Nach Hause. Du hast keine Lust mehr
**weiter bei 22**

**80**
Deine Füße tun weh und deine Kehle ist trocken von dem langen Fußmarsch. Als du an der Billigseite vorbeikommst, erspähst du ein Kneipenschild. Eine kleine Unterbrechung der Suche kann doch nicht schaden, oder?
- Du hörst auf deinen Durst und betrittst die Kneipe
**weiter bei 18**
- Du suchst lieber weiter
**weiter bei 40**

**81**
Etwas unschlüssig drehst du den gefundenen Ring in der Hand herum. Eigentlich hättest du ihn ja

gern behalten. Doch dann entschließt du dich doch dazu, ihn dem Tempelpförtner zu geben. Sofort öffnet sich das Portal wie von Geisterhand. **weiter bei 37**

**82**
Ein Blick in den Raum zeigt dir, dass es sich nur um eine Besenkammer handelt. Du musst dir eine der anderen Türen aussuchen.
- Du wählst die, die sich jetzt links von dir befindet
**weiter bei 42**
- Du nimmst diejenige, die jetzt rechts von dir ist
**weiter bei 37**
- Die Tür, die jetzt vor dir liegt, scheint dir am verheißungsvollsten **weiter bei 30**

**83**
Mit ruhiger Stimme bestellst du ein "Mit-extra-viel-Käse-belegtes-Brötchen" und erkundigst dich freundlich nach dem Grund für die Ablehnung von Wächtern als Kunden. "Ha!", röhrt der Bäcker, "Kunden! Das ich nicht lache! Denken, dass sie alles umsonst bekommen, wenn sie mit der Dienstmarke wedeln!" Nach einem Blick auf dein erstauntes Gesicht gibt er dir jedoch das Brötchen. "Aber gefälligst bezahlen!"
- Du nimmst das Brötchen, bezahlst und verlässt die Bäckerei
**weiter bei 47**
- Neugierig geworden, fragst du nach
**weiter bei 52**

**84**
Du stehst wieder draußen und fragst dich, was du nun tun sollst.
- Du versuchst es noch einmal beim Portal
**weiter bei 66**
- Du lässt den Tempel hinter dir und gehst die Straße weiter **weiter bei 23**

**85**
"Ich? Er hat das gesagt!" rufst du zurück und zeigst auf einen anderen Troll. Dann duckst du dich. Die Faust trifft einen Anderen, der mit der Keule zurückschlägt. Auch die übrigen Gäste mischen bald kräftig mit. Du machst dich dünn und verschwindest aus der Kneipe
**weiter bei 24**

**86**
Durch deine Entschlossenheit jagst du die beiden schließlich in die Flucht. In den Schatten willst du trotzdem nicht bleiben. Vorsichtig machst du dich auf den Weg zurück. **weiter bei 33**

**87**
Bedrohlich tritt der kräftige Mann auf dich zu. Du krempelst dir ebenfalls die Ärmel hoch.
Bäcker: Stärke 16, Gewandtheit 9

- Du besiegst den Bäcker
**weiter bei 59**
- Der Bäcker gibt dir eins auf die Mütze
**weiter bei 68**

**88**
"Er hat uns auch schon bestohlen!" Ruft einer der Priester empört. Während die Gruppe den Zombie aus dem Tempel wirft, tritt ein besonders kräftig gebauter Priester auf dich zu und hebt grimmig ein alles andere als bloß zeremoniell wirkendes Schwert.

Priester: Stärke: 16, Gewandtheit 11

- Wirst du mit ihm fertig
**weiter bei 90**
- Kann er dich besiegen
**weiter bei 68**

**89**
Die Häuser werden immer schäbiger, die Gassen dunkler und die Passanten spärlicher. Mit einem Wort: Du näherst dich den Schatten. Willst du dort wirklich hinein?
- Du bist doch ein Wächter, was soll dir passieren?
**weiter bei 11**
- Nein, lieber nicht. Du kehrst um.
**weiter bei 33**

**90**
Dein Schwerttraining hat sich ausgezahlt! Mit einiger Mühe ist es dir gelungen, den Priester kampfunfähig zu machen und aus dem Tempel zu fliehen. Vor dir auf der Straße siehst du den Zombie davon wanken. Du holst ihn ein und lässt dir die Dienstmarke zeigen. Es ist deine! Du steckst die Marke weg und verhaftest den Zombie wegen Amtsmissbrauch. Gut gemacht! **ENDE**

**91**
Du willst gerade in die Richtung gehen, die dir der Bäcker gezeigt hat, als du aus den Augenwinkeln eine Bewegung wahrnimmst. Hinter dir zanken sich zwei Ratten um eine halbe Laugenbrezel.
- Du misst dem keine Bedeutung zu und gehst weiter
**weiter bei 65**
- Du überlegst es dir und gehst in die andere Richtung
**weiter bei 41**