

Abenteuertest:

Wie edel und geschickt ist dein Held?

Bitte kreuze zuerst die Möglichkeit an, die du am ehesten wählen würdest. Manche Möglichkeiten leiten weitere Möglichkeiten ein (Von einem kleinen Buchstaben [z.B. a]) zu einen großen Buchstaben [z.B. A].) Kreuze dann bitte nur den großen Buchstaben an. Hinten findest du die Lösungen. Zähle deine Punkte zusammen und lese dann die Auswertung ab. Bitte antworte ehrlich und schummele nicht, da es sonst keinen Spaß macht. (Übrigens ist das Ergebnis dieses Testes nicht verbindlich und vieles nicht so ernst zu sehen!)

1. Du bist alleine auf dem Weg nach Hause von einer Feier. Deine Waffen liegen zu Hause und du bist leicht angetrunken. Wie gewöhnlich nimmst du die Abkürzung durch den Wald. Plötzlich hörst du lautes Geschrei und eh du dich's versiehst, bist du von einer Räuberbande, bestehend aus fünf verwegenen aussehenden Gestalten, umringt. Die meisten von ihnen tragen Dolche. Was tust du?

- A) Du wirfst dich ihnen zu Füßen, bettelst sie an, daß sie dich doch laufen lassen mögen und du ja sowieso nichts bei dir hast.
- B) Du schmeißt dir dein gesamtes mitgeführtes Vermögen (7S, 15H und eine Brosche) vor die Füße und ergibst dich.
- C) Du wirfst dich wagemutig in den Kampf.
- D) Du gibst Fersengeld und versuchst, den Räubern zu entkommen.

2. Du bist mit drei Freunden auf einer Wiese unterwegs. Plötzlich hört ihr lautes Gebrüll und als ihr euch umdreht, steht hinter euch ein mittelgroßer Säbelzahn tiger. Was tust du?

- A) Du brüllst deinen Freunden zu sie sollen weglaufen und stürzt dich mit einem Dolch bewaffnet in den Kampf.
- B) Du rufst zu den anderen, sie sollen zusammen angreifen, gemeinsam hätten sie eine Chance.
- C) Du sagst den anderen, sie sollen angreifen und verkrümelst dich selber leise.
- D) Du rufst den anderen zu, sie sollen gemeinsam weglaufen.

3. Du bist auf einer langen Reise in einer unbewohnten kleinen Hütte untergekommen. Spät am Abend hörst du auf einmal lautes Brüllen und gleich darauf einen menschlichen Schrei. Was tust du?

- a) Du kauerst dich in einer Ecke und tust so, als hättest du nichts gehört.
- b) Du stürzt nach draußen und siehst einen alten Mann, der von zwei Goblins umringt ist und die mit Keulen auf ihn einschlagen. Du
 - A) zückst dein Messer und wirfst dich in den Kampf.
 - B) versuchst die Goblins mit wilden Schreien zu verjagen.
 - C) überläßt den Mann seinem Schicksal (nämlich dem Tod!) und fliehst.
 - D) versuchst den Goblins klar zu machen, daß das, was sie tun, falsch ist.
 - E) rufst den Goblins und dem Mann zu, sie sollen nicht so einen Lärm machen und gehst wieder in die Hütte um zu schlafen.

4. Bei einem Ausflug im Wald siehst du ein kleines Tier, das in einer Falle gefangen ist. Was tust du?

- A) Du versuchst, es mit deinem Messer zu befreien.
- B) Du gehst einfach weiter.
- C) Du bringst es um, damit es sich nicht länger zu quälen braucht.

5. Du gehst mit deinem besten Freund an einem See entlang. Plötzlich schnell ein schlammiger Arm aus dem Wasser und packt deinen Freund. Du kannst dich zuerst nicht rühren und als du dich wieder gefaßt hast, ist dein Freund schon in den brodelnden Fluten verschwunden. Was tust du?

- a) Du denkst dir: "Er war sowieso kein guter Freund, es ist nicht schade um ihn."
- b) Du willst ihm helfen und
 - A) springst hinter ihm her ins Wasser, um ihn zu befreien.
 - B) schüttest Gift ins Wasser, um das Monster zu töten (deinen Freund übrigens auch!).
 - C) lockst das Monster mit einigen wimmernden Rufen aus dem Wasser und fällst dann über es her.

6. In einer Stadt lernst du ein wunderbares Mädchen kennen. Du bist sofort in sie verliebt und sie mag dich anscheinend auch sehr gerne. Ihr verabredet euch am nächsten Tag, doch als du kommst um sie zu besuchen, erfährst du, daß sie in der Nacht gekidnappt wurde. Nach dem ersten Schrecken

- A) begehst du Selbstmord, weil ohne sie dein Leben nichts mehr wert ist.
- B) beschließt du, deine Herzensdame zu befreien und untersuchst den Tatort.
- C) gehst du achselzuckend davon.
- D) verfluchst du die Götter und rennst gleich darauf in die Wüste, wo du den Rest deines Lebens wohnen bleibst, abgelegen von jedem Ärger.

7. Du gehst mit ein paar Freunden spazieren, als ihr euch plötzlich von Orks umringt seht. Tapfer erschlagt ihr auch drei der Monster, doch dann erhältst du auf einmal einen Schlag auf den Hinterkopf und versinkst in dunkle Nacht. Als du erwachst, bist du mit deinen Freunden an einem Pfahl gefesselt und vor euch steht eine ganze Horde von Oger. Anscheinend haben euch die Orks an sie verkauft und nun sollt ihr die Hauptspeise beim Mittagessen darstellen. Du

- a) läßt alles über dich ergehen und stirbst mit den anderen qualvoll im Kochtopf der Oger.
- b) merkst, daß deine Fesseln locker sind, befreist dich und stürzt dich in einen Kampf.
- c) versuchst mit dem Häuptling zu verhandeln und sagst:
 - A) "Wir schmecken euch sowieso nicht!"
 - B) "Bitte, bitte, laßt uns frei, wir werden auch alles für euch tun!"
 - C) "Wenn ihr uns freilaßt, sage ich euch, wo es viel mehr Fleisch gibt als uns!"
 - D) "Großer, erhabener Häuptling, wenn ihr uns freilaßt, werden euch die Götter auf ewig wohlgesonnen sein, wenn nicht, werdet ihr auf ewig verflucht sein!"
 - E) "Verschont unser Leben, wir sind noch viel zu jung zum Sterben und außerdem werden wir euch im Halse stecken bleiben!"

8. Auf deinem Weg durch einen düsteren Wald stolperst du auf einmal fast über eine Leiche einer Frau. Als du sie näher betrachtetest, stellst du fest, daß die Frau scheinbar von Wölfen überfallen und zerfleischt wurde. Was tust du?

- a) Angewidert drehst du dich um und rennst zurück in die Richtung, aus der du gekommen bist.
- b) Du läßt dich davon nicht einschüchtern und gehst weiter. Schon bald aber springen drei Grauwölfe aus dem Gebüsch und versperren dir knurrend den Weg. Du
 - A) brichst in Panik aus und versuchst, durch die Mauer der Wölfe hindurchzukommen.
 - B) stellst dich ihnen und kämpfst.
 - C) ergreifst sofort die Flucht.
 - D) versuchst, die Wölfe mit einem Stückchen Wurst zu besänftigen.

9. In einer Stadt hörst du auf einmal aus einer Seitengasse lautes Geschrei. Du eilst dorthin und siehst ein junges Mädchen, das von zwei Männern gefesselt wird. Was tust du?

- A) Stürzt dich mit lautem Gebrüll und gezückter Klinge auf die feigen Burschen.
- B) Gehst fort und überläßt das Mädchen seinem Schicksal.
- C) Rufst ihnen zu, sie sollen das Mädchen sofort in Ruhe lassen.

- D) Du versuchst die Burschen zu vertreiben, indem du so tust, als würde eine Patrouille gleich um die Ecke biegen (Befehle brüllen,...).
- E) Gehst auf die Männer zu, sagst ihnen, daß du alles gesehen hast und die Gendarmerie verständigen wirst, wenn sie das Mädchen nicht freilassen.

10. Du gehst mit einem Freund durch den Sumpf. Plötzlich hörst du Geschrei und als du dich umdrehst, siehst du deinen Freund in einem Sumpfloch versinken. Du

- A) springst hinterher, um sein Schicksal zu teilen.
- B) wirfst ihm ein Seil zu und rufst, er solle sich daran festhalten.
- C) gehst auf ihn zu und versuchst, ihn herauszuziehen.
- D) gehst weiter und läßt ihn versinken.
- E) erstichst deinen Freund, um ihm ein schnelles Ende zu bereiten.
- F) Wirfst ihm eine Flasche Wein zu, damit er wenigstens noch einmal etwas trinken kann.

11. Als du mit einem Freund einen Berg besteigst, erblickt ihr auf einmal auf seiner Spitze einen wohl acht Schritt großen Riesen, der mit seiner riesigen Keule Bäume zertrümmert. Ihr versucht zu flüchten, doch der Riese bemerkt euch, hetzt euch nach und ergreift euch schließlich mit seiner riesigen Hand und fragt euch, was ihr bei ihm wollt. Was tust du?

- a) Du sagst, daß es nur Zufall war.
- b) Du sagst, daß ihr es bestimmt nie wieder tun werdet.
- c) Du sagst ihm, daß er euch zuerst herunter lassen soll. Dann
- A) wirfst du ihm all euer Geld vor die Füße.
- B) sagst du ihm, daß er deinen Freund als Geschenk behalten kann und verschwindest schleunigst.
- C) sagst du ihm, daß ihr in Schwierigkeiten seid und seine Hilfe benötigt.
- D) redest du mit ihm noch eine Weile, zückst dann plötzlich deinen Dolch und rammst ihn dem Riesen in den Bauch.

12. Mit deiner Familie befindest du dich auf Wanderschaft. Als ihr in ein kleines Tal kommt, hört ihr auf einmal Flügelschlagen und etwa ein Dutzend seltsame Gestalten stürzen vom Himmel und lassen sich einige Schritt vor euch nieder. Es sind Harpyien. Die eine sagt: "Ihr seid in unserem Gebiet, also flieht, ihr unwürdigen Kreaturen, oder ihr seid alle des Todes!" Nach dem ersten Schrecken

- a) trittst du vor uns verkündest mutig: "Das *unwürdige* Kreaturen nimmst du zurück, oder ich vergesse mich."
- b) sagst du zu den anderen: "Ich glaube, sie hat recht, wir haben hier nichts zu suchen" und ihr verschwindet schleunigst aus dem Tal.
- c) sagst du mutig zu der Harpyie:
- A) "Nun mach mal halblang, du Fledermaus und laß uns durch!"
- B) "Ist ja gut, brachst ja nicht gleich so'n Tamtam zu machen, und jetzt laß uns bitte durch!"
- C) "Das sehe ich ja ein, aber wir müssen dort nun mal durch, wir begehen doch keinen Frevel, wenn wir sofort wieder rausgehen."
- d) schließt du einfach die Augen und sagst leise:
- D) "Harpyien gibt es nicht, das ist alles nur Einbildung!"
- E) "Rondra stehe uns bei", und stürzt dich in den Kampf.

13. Bei einem Glücksspiel hast du deine gesamte Barschaft verloren und besitzt nichts weiter als das, was du auf dem Leibe trägst. Niedergeschlagen machst du dich auf den Heimweg, als sich dir plötzlich ein Wesen in den Weg stellt. Im Schummerlicht kannst du erkennen, daß es beharrt ist und größer als du. Ein Knurren ertönt. Es ist ein Werwolf! Nachdem du den ersten Schrecken überwunden hast,

- A) ergreifst du die Flucht.
- B) wirfst du dich mutig dem Biest entgegen und kämpfst.
- C) versuchst du, beschwichtigend auf ihn einzureden.
- D) fällst du in Ohnmacht.
- E) wartest du ab, was geschehen wird.
- F) wirfst du dich flach auf den Boden und stellst dich tot.
- G) flehst du ihn an, dich doch zu verschonen.

14. Auf dem Weg zu deiner Angebetenen kommst du durch ein völlig verwüstetes und verbranntes Dorf. Überall siehst du gräßlich verstümmelte und gefolterte Leichen. Zeichen der Orks. Was tust du?

- a) Du verläßt in blinder Panik das Dorf.
- b) Du beschließt, hier zu übernachten.
- c) Du suchst nach Spuren oder Überlebenden und stößt auf einen kleinen Trupp von Orks. Du
 - A) ziehst es vor, dich zu verkrümmeln.
 - B) stürzt dich in den Kampf.
- d) Du verläßt das Dorf und machst dich weiter auf den Weg zu deiner Angebeteten.

15. In einem Kampf mit zwei Säbelzähntigern bemerkst du, wie ein Freund neben dir anfängt zu wanken und sich nur noch schwer gegen das Raubtier wehren kann. Wie du erkennen kannst, hat er einen üblen Treffer erlitten. Deine anderen Begleiter sehen nur wortlos zu. Was tust du?

- a) Du erkennst, daß du hier nichts mehr verloren hast und flüchtest.
- b) Du ergibst dich.
- c) Du stürzt dich, dein eigenes Tier nicht beachtend, auf den Gegner deines Freundes.
- d) Du stürzt dich mutig auf dein eigenes Tier. Als es tot ist, gehst du
 - A) in die nächste Kneipe, um dich zu betrinken.
 - B) zu deinem Freund, um ihm zu helfen.
 - C) zu deinen anderen Freunden, um deinem kämpfenden Kumpel zuzusehen.

16. Du bist auf einem Markt beim Einkaufen. Da bemerkst du, daß dir ein Händler für Waffen 20 Silbertaler zu viel abgeknöpft hat. Was tust du?

- a) Du läßt es auf sich beruhen, schließlich hast du genug Geld.
- b) Du alarmierst die Stadtwache, die den Betrüger festnehmen sollen.
- c) Du gehst zu ihm zurück und sagst:
 - A) "Wenn ich nicht sofort mein Geld zurück bekomme, gibt's einen auf die Nuß!"
 - B) "Würdet Ihr mir jetzt bitte mein Geld zurückgeben, dann werde ich auch darauf verzichten, Euch anzuzeigen!"
- d) Du greifst ihn gleich an, um das Geld aus ihm herauszupressen.

17. Du wirst wegen eines Mißverständnisses vor Gericht gestellt. Du

- a) läßt alles über dich ergehen.
- b) gerätst in Panik und versuchst zu fliehen.
- c) sagst:
 - A) "Ich bin unschuldig!"
 - B) "Ich bin schuldig!"

18. Beim Kartenspielen gewinnst du 5 Dukaten, doch ein Mitspieler wird wütend und fordert dich zum Duell. Was tust du?

- a) Du springst auf und nimmst die Aufforderung an.
- b) Du bleibst ganz ruhig sitzen und spielst weiter.
- c) Du sagst:
 - A) "Verzieh dich, du stinkende Ratte, bevor ich richtig wütend werde!"
 - B) "Paß mal auf, du Hosenscheißer, ich könnte dich mit links umbringen, also sieh zu, daß du Land gewinnst!"
- d) Du gibst ihm vorsichtshalber das Geld zurück.

19. In einer Stadt trittst du plötzlich in einen riesigen Haufen Pferdekot. Du

- a) bringst dich um.
- b) nimmst das Ganze gelassen.
- c) schneidest dir das Bein ab.
- d) wischt den Kot ab.

20. Dein Held sitzt in seinem Zimmer und macht einen Abenteuertest. Plötzlich tauchen in Frage 20 total hinrissige Antworten auf. Was tust du?

- a) Du gehst zu demjenigen, der das geschrieben hat, und sagst:
 A) "Das ist absoluter Scheiß!"
 B) "Das finde ich echt gut, so was!"
 b) Du begehst (mal wieder) Selbstmord.
 c) Du sagst dir selbst:
 C) "Egal, ist ja eh nur Papier!"
 D) "Der, der das geschrieben hat, muß ja vollkommen bescheuert sein!"
 d) Du bringst den Autor des Testes um.
 e) Du verbrennst den Test.
 f) Du gehst in die nächste Kneipe.
 g) Du schenkst den Test deinem besten Freund.

Lösungen

Nr.	Unternr.	Erreichb. Punkte	Auswirkungen
1	A)	0	Die Räuber sehen sich an, kommen grinsend auf dich zu, einer hebt seinen Dolch... und dann wird es um dich herum Nacht. Später findet man im Wald eine zerstückelte Leiche - dich! (0P)
	B)	2	Vollkommen verblüfft sehen dich die Räuber an. Damit hatten sie nicht gerechnet. Aber sie lassen dich laufen, jedoch nicht, ohne dir vorher deine Kleider vom Leib zu reißen und im Wald zu verschwinden. (2P)
	C)	0;1;3	Würfle mit dem W6. Bei 1-4 verlierst du den Kampf und stirbst (0P), bei 5 kannst du mitten im Kampf entkommen (1P) und bei 6 gewinnst du (3P).
	D)	0;3	Die Räuber holen dich ein und stellen dich zum Kampf. Allerdings sind es nur noch drei. Würfle mit dem W6. Bei 1-3 verlierst du den Kampf und stirbst (0P), bei 4-6 gehst du als Sieger hervor (3P).
2	A)	0;3	Sehr mutig, aber der Tiger ist sehr stark. Würfle mit dem W6. Bei 1-5 verlierst du und stirbst (0P), bei 6 gewinnst du (3P).
	B)	0;1;3	Du hattest recht, der Kampf ist viel einfacher. Würfle mit dem W6. Bei 1-4 tötet ihr den Tiger (3P), bei 5 kann er entkommen (1P) und bei 6 verliert ihr trotz der Übermacht (0P).
	C)	-1	Das ist nun wirklich nicht heldenhaft, ziehe dir einen Punkt von deinen bisherigen ab!
	D)	0;1	Ihr flüchtet in einen Wald. Würfle mit dem W6. Bei 1-4 findet euch der Tiger und tötet euch (0P), bei 5 oder 6 könnt ihr ihm gerade noch entkommen (1P).
3	a)	0	So ein feiger Held, das macht natürlich 0 Punkte.
	A)	0;3	Die Gobelins sind überrascht. Würfle mit dem W6. Bei 1-3 verlierst du den Kampf und stirbst (0P), bei 4-6 gewinnst du (3P).
	B)	2	Obwohl du es selbst nicht geglaubt hast, klappt es. Die Goblins fliehen vor dir in Panik und der Mann ist frei. Das macht 2P.
	C)	0	Welche Frage! 0 Punkte natürlich!
	D)	0	Ein mickriger Versuch, das ist noch nicht einmal einen halben P. wert.
	E)	-1	Eine Unverschämtheit, minus einen Punkt für dich!
4	A)	3	Du schaffst es. Das Tier leckt dir kurz über die Hand und verschwindet dann im Wald (3P).
	B)	0	Na ja (0P).
	C)	1	Ob das die richtige Entscheidung war? Auf jeden Fall ein Punkt.
5	a)	-1	Du bist ja ein schöner Freund (-1P)!

	A)	0	Klug war das nicht gerade. Das Monster frißt dich gleich mit (0P).
	B)	-2	Das ist vorsätzlicher Mord - ob das Monster dabei mit stirbt, ist egal (-2P).
	C)	3	Geschickt gemacht. Dein Plan geht auf und du erhältst 3P.
6	A)	0	Na Romeo, das war ja nicht besonders mutig. Und Julia muß jetzt ohne dich leben. Schade eigentlich. (0P)
	B)	3	Sehr mutig. Das macht 3P.
	C)	-1	Und du willst in sie verliebt gewesen sein? Das ist ja wohl ein Witz! Das macht -1P wegen Untreue.
	D)	0	Was soll man da sagen? Ob das nun nötig war, sei dahingestellt...
7	a)	0	Armer Tropf. Kein schöner Tod. Aber wenigstens warst du noch zu etwas gut - nämlich zur Hauptspeise der Oger. (0P)
	b)	0;3	Deine Chancen stehen ziemlich schlecht (W6): Bei 1-5 verlierst du und wirst gefressen (0P), bei 6 gewinnst du und kannst fliehen (3P).
	A)	1	Schon nicht schlecht, aber trotzdem wirst du mit aufgefressen. Ungerechte Welt! (1P)
	B)	0	Winselndes Geschöpf. Wen wundert's, daß du im Kochtopf landest. Die Oger lachen nur und essen dich als ersten. (0P)
	C)	2	Gute Idee. Sie funktioniert sogar und ihr kommt frei. (2P)
	D)	3	Super! Der Häuptling stutzt und die abergläubigen Oger lassen euch lieber laufen. (3P)
	E)	0	Auch so ein Angsthase. Das gibt nicht einmal 'nen Trostpunkt! (0P)
8	a)	-1	Für so viel Feigheit muß aber ein Punkt abgezogen werden. Und so etwas nennt sich Held! (-1P)
	A)	0	Ein sinnloses Unterfangen. Du spurtest los, aber die Wölfe springen dich an und reißen dich zu Boden. Du wirst bei lebendigem Leib zerfleischt. Schade eigentlich! (0P)
	B)	2	Du schlägst dich tapfer und kannst schließlich entkommen. (1P)
	C)	0;2	Mal sehen, wie es um deine Ausdauer steht. Würfle mit W6: Bei 1-3 gelingt es dir, den Wölfen zu entkommen (2P), bei 4-6 holen sie dich ein und fressen dich (0P).
	D)	3	Den Göttern sei Dank! Die Wölfe winseln besänftigt und kommen näher. Sie fressen dein Wurst statt dich. Gute Wahl. (3P)
9	A)	2	Die Männer lassen von dem Mädchen ab und fliehen, als du auf sie zustürmst. Glück gehabt! 2P für dich.
	B)	-1	Das war nun wirklich nicht heldisch. Du hättest wenigstens versuchen können, dem Mädchen zu helfen. Dafür gibt's nur Minuspunkte. (-1P)
	C)	1	Ein beherzter Versuch, aber die Männer machen weiter. Trotzdem 1P, weil du es wenigstens versucht hast.
	D)	3	Sehr guter Einfall, und er wirkt sogar. Die Männer verziehen sich verängstigt und das Mädchen ist frei. (3P)
	E)	2	Die Männer glauben dir nicht und greifen an. Würfle mit W6. Bei 1-3 erschlägst du die Männer (3P), bei 4-6 verlierst du und stirbst (0P).
10	A)	0	Das ist echte Freundschaft! Nur gebracht hat es dir leider nichts mehr, schließlich bist du auch tot... (0P)
	B)	3	Dein Freund hält sich am Seil fest und du ziehst ihn heraus. Geschafft! So schnell wie möglich verlaßt ihr das Sumpfgebiet und du erhältst 3P.
	C)	0;2	Teste deine Schnelligkeit (W6): Bei 1-4 warst du zu langsam und er versinkt (0P), bei 5-6 kannst du ihn retten (2P).
	D)	-1	Feiger Hund, kann man da nur sagen. Seinen Freund einfach dem Schicksal zu überlassen - dafür gibt's nun wirklich keine Punkte (-1P).
	E)	0	Dein Freund ist schon tot, als er im Schlamm versinkt, erstochen durch deine Waffe. Ob das nun nötig war? (0P)
	F)	0	Sehr gnädig von dir. Aber dafür gibt's auch keine Punkte, denn nachdem dein Freund einen Schluck getrunken hat, versinkt er. (0P)
11	a)	2	Der Riese brummt etwas, läßt euch dann aber laufen. (2P)
	b)	1	Das glaubt euch der Riese nicht, und er wirft euch von einem Felsen, dessen Boden ich nur tot erreicht. Trotzdem war's ein Versuch. (1P)

	A)	1	“Was soll ich mit diesem Plunder?” fragt der Riese. Als du nicht antwortest, trampelt er euch tot. (1P)
	B)	-1	Es funktioniert, du entkommst, während dein Freund beim Riesen bleiben muß. Aber trotz daß du lebst, gibt es keine Punkte. (-1P)
	C)	3	Der Riese ist bereit, euch zu helfen. Du führst ihn zu einer Höhle, wo ein Bär wohnt. Der Riese erschlägt ihn und läßt euch dann gehen. (3P)
	D)	0	Der Riese schreit auf, aber er scheint kaum verletzt zu sein. Aus lauter Wut zermalmt er euch mit seinen Händen. (0P)
12	a)	0	Du Harpyien lachen, und dann fallen sie über euch her. Ihr schlagt euch tapfer, habt aber keine Chance. Ihr sterbt alle. Leider nur 0P.
	b)	3	Eine weise Entscheidung. Mit Harpyien ist nicht zu spaßen. (3P)
	A)	0	Wer sich über Harpyien lustig macht, wird bestraft... (0P)
	B)	1	“Wir sehen gar keinen Anlaß dazu”, sagt eine Harpyie. Sie weigern sich weiter, euch durchzulassen, also macht ihr gezwungenermaßen einen Umweg um das Gebiet. Trotzdem 1P für deine Idee.
	C)	3	“Na gut”, murmelt eine Harpyie und auch die anderen lassen euch durch. Ihr erreicht unbehelligt das Ende des Tals. (3P)
	D)	0	Oh doch, und wie es sie gibt. Als du die Augen öffnest, sind sie immer noch da. Ihr müßt einen weiten Umweg machen. Also 0P.
	E)	0;3	Der Kampf ist schwierig. (W6): Ihr könnt sterben (1-4), dann gibt's 0P, oder vielleicht gewinnt ihr (5-6), dann gibt es 3 P.
13	A)	2	Du rennst und rennst und erkennst, daß du den Werwolf abgehängt hast. Noch einmal Glück gehabt! (2P)
	B)	0;3	Würfle mit W6: Bei 1-3 gelingt es dir, den Werwolf zu töten (3P), und bei 4-6 verlierst du und stirbst (0P).
	C)	1	Leider bist du der Werwolf-Sprache nicht mächtig, und er fällt dich an. Nach kurzer Zeit bist du schon halb aufgefressen. (1P)
	D)	0	Der Werwolf freut sich darüber und fällt über dich her. (0P)
	E)	0	Keine kluge Entscheidung, der Werwolf greift an und tötet dich. (0P)
	F)	3	Der Werwolf sieht verdutzt drein, als du plötzlich wie vom Schlag getroffen umfällst. Vorsichtshalber macht er einen Bogen um dich und du kannst weiter deines Weges gehen. 3P für diese tolle Idee.
	G)	0	Super, nur daß der Werwolf dich leider nicht versteht... (0P)
14	a)	0	Vielleicht ist es besser so, aber das war sehr feige. Deshalb 0P.
	b)	1	Mutig, mutig, aber im Schlaf wirst du von Orks überrascht, die dich kurzerhand töten. Trotzdem 1P wegen Mut.
	A)	0	Auch wieder so ein Feigling. Du lebst zwar, aber das macht nur 0P.
	B)	0;1;3	Würfle mit W6: Bei 1-3 gewinnst du (3P), bei 4 kannst du fliehen (1P) und bei 5-6 verlierst du und stirbst (0P).
	d)	2	Du hast zwar nicht geholfen, aber einigen Mut bewiesen. Deshalb 2P.
15	a)	0	Mut ist nicht gerade deine größte Eigenschaft, oder? (0P)
	b)	0	Ergeben? Vor Säbelzähntigern? Sei froh, daß dir dafür nicht noch ein Punkt abgezogen wird! Du stirbst natürlich! (0P)
	c)	0;2	Jetzt hast du zwei Gegner. Würfle mit W6: Bei 1-4 sterbt ihr (0P) und bei 5-6 gewinnt ihr den Kampf (2P).
	A)	-1	Deinen Freund einfach so im Stich zu lassen ist nicht sehr mutig! (-1P)
	B)	0;1;3	Der Kampf ist jetzt viel einfacher (W6): Bei 1-4 gewinnt ihr (3P), bei 5 kannst du fliehen (1P) und bei 6 verliert ihr trotzdem (0P).
	C)	-1	Das ist ja wohl die Höhe! Einfach zuzusehen, wie der Freund umgebracht wird! Nachdem er tot ist, werdet auch ihr getötet. (-1P)
16	a)	1	Du gehst deiner Wege, zwar um 20S ärmer, aber das macht dir nichts. (1P)
	b)	0	Die Stadtwache schmeißt den Kerl ins Gefängnis, aber dein Geld hast du immer noch nicht wieder. Tja, nur 0P.
	A)	2	Du hältst ihm deine Waffe unter die Nase, und nachdem du ihn ein wenig angeritzt hast, gibt er das Geld heraus. (2P)
	B)	3	Der Händler wird nervös und gibt dir lieber das Geld. 3P für diese Idee.
	d)	-1;0;1	Du stürzt auf ihn zu, aber der Mann wehrt sich verbittert (W6): Bei 1-2

gewinnst du und bekommst dein Geld (1P), bei 4-5 schnappt dich die Stadtwache (-1P) und bei 6 unterliegst du (0P).

17	a)	0	Der Richter verkündet das Todesurteil und du wirst geköpft. (0P)
	b)	0;2	Im allgemeinen Chaos versuchst du zu fliehen (W6): Bei 1-4 gelingt es dir (2P), bei 5-6 wirst du gefangen und hingerichtet (0P).
	A)	0;3	Der Richter ist zunächst verblüfft. Würfle mit W6: Bei 1-2 gelingt es dir, den Richter von deiner Unschuld zu überzeugen (3P) und bei 4-6 glaubt dir der Richter nicht und du wirst hingerichtet (0P).
	B)	1	Ja, das glaubt er Richter auch. Aber trotzdem für deinen Mut 1P.
18	a)	0;2	Ein wilder Kampf entbrennt. Würfle mit W6: Bei 1-3 gewinnst du und kannst dein Geld behalten (2P), bei 4-6 verlierst du und stirbst (0P).
	b)	0;3	Dein Gegner wird wütend und packt dich am Kragen. Du beginnst dich zu wehren (W6): Bei 1-3 kannst du deinen Gegner vertreiben (3P), bei 4-6 wirst du zusammengeslagen und verlierst all dein Geld (0P).
	A)	2	Ob du's glaubst oder nicht: Dein Gegner verliert durch deine Worte plötzlich den Mut und läuft davon. (2P)
	B)	2	Ob du's glaubst oder nicht: Dein Gegner verliert durch deine Worte plötzlich den Mut und läuft davon. (2P)
	d)	0	Sicher ist sicher, denkst du dir. Dein Geld bist du los, aber du lebst noch.(0P)
19.	a)	-1	So extrem muß das nun wirklich nicht sein! (-1P)
	b)	2	So ist das richtig. 2P für dich.
	c)	0	Wer meint, daß das richtig ist... (0P)
	d)	2	Sauberkeit ist alles, denkst du dir. Gut so! (2P)
20	A)	1	Geschmackssache. (1P)
	B)	1	Gut so, danke! (1P)
	b)	0	Tja, dein Held scheint sehr schwache Nerven zu haben. (0P)
	C)	1	Gute Einstellung! (1P)
	D)	1	Danke für das Kompliment! (1P)
	d)	0	Das finde ich nicht sehr nett! (0P)
	e)	0	Kein Kommentar. (0P)
	f)	1	Auch 'ne Möglichkeit! (1P)
g)	1	Sehr löblich! (1P)	

Auswertung

-12 bis 0 Punkte

Dein Held ist im Grunde nichts weiter als ein heruntergekommener, ehrloser Streuner, der nicht einmal den Mut aufbringt, gegen eine Beutelratte zu kämpfen. Er besitzt nicht das geringste Ehrgefühl und läßt seine Freunde oft kaltblütig im Stich, um selbst mit dem Leben davonzukommen. Uneigennützigkeit oder Selbstlosigkeit sind Fremdwörter für deinen Helden, er denkt nur an sich, alles andere ist ihm egal. Im Vertrauen: Zerreiße das Charakterblatt von diesem Helden und erschaffe dir einen neuen, der diesmal vielleicht etwas mehr Mut und Ehre besitzt.

1 bis 15 Punkte

Dein Held läßt sich mit einem mit einem fahrenden Händler vergleichen. Und diesen Beruf hättest du wohl auch gerne, denn dein Held kneift schnell, wenn es brenzlich wird oder er in Gefahr gerät. Dann sind ihm auch seine Freunde egal und er versucht nur, seine eigene Haut zu retten. Eine gemütliche Holzhütte im Gebirge, weitab von allem Ärger, das wäre dein Traum. Dein Held braucht noch viel Übung, und vor allem noch viel

- 16 bis 32 Punkte** Mut, um es später (vielleicht) einmal zu etwas zu bringen. Dein Held kann sich schon manchmal aufraffen, sich in einen Kampf zu stürzen, in dem seine Seite in der Überzahl ist. Er hält oft zu seinen Freunden und kneift nur, wenn die Gegner übermächtig sind. Sein Mut reicht vielleicht nicht aus, nur spärlich bewaffnet in eine dunkle Höhle vorzudringen, aber wenn es darum geht, seine Geliebte oder seine Freunde zu beschützen, dann ist er mit ganzem Herz dabei. Und sein Edelmut reicht manchmal sogar, einer Dame den Stuhl heranzuschieben oder einem Fremden in einer verwickelten Situation zu helfen. Dieser Held kann es mit etwas Geschick zu viel bringen
- 33 bis 48 Punkte** Dein Held besitzt außergewöhnlichen Mut und beschützt in einer Schlacht tapfer die eigenen Freunde. Er ist uneigennützig und hilfsbereit und stets seinem Freund zur Seite, wenn dieser Rat oder Hilfe braucht. Einem Kampf gehst du nicht aus dem Weg, was dich allerdings manchmal auch in Gefahr bringen kann. Auf jeden Fall hältst du zu deinen Freunden und verteidigst sie wenn es sein muß auch mit deinem Leben. Wenn dich einige Räuber aus dem Hinterhalt anfallen, behältst du klaren Kopf und setzt dich tapfer zur Wehr, meist sogar mit Erfolg. Bei diesem Held fehlt nicht mehr viel, um aus ihm einen sehr guten und erfolgreichen Krieger zu machen.
- 49 bis 57 Punkte** Dein Held ist göttlich. Man kann es nicht anders ausdrücken. Wenn er auftritt, erstrahlt das Schlachtfeld unter seinem Glanz. Kein Gegner ist ihm zu gefährlich, keine Klippe zu hoch, kein Abgrund zu tief. Er kämpft in einem Gefecht wie ein Berserker und verteidigt die Freunde mit all seiner Kraft. Aber er ist auch höflich und zuvorkommend, weiß sich auszudrücken und zieht mit seinem Charme alle Mädchen und Frauen an. Allerdings führt die Stärke und die Erhabenheit, die er besitzt, manchmal auch zu Übermut. Und damit kann man sich leicht Feinde machen...

© Copyright by Christoph Eikmeier, Mai 1997
Verlag "Hesindegefällige Zeilen"