Herzlich willkommen!
Dies ist ein kurzes Probabenteuer, das dir einen Eindruck darüber verschaffen soll, was dich in dem Buch **Der Weg der Wachtele** erwartet.


Notiere dies und spätere Ausrüstung in der nachfolgenden Tabelle. Nun brauchst du nur noch einen 6-seitigen Würfel. Hast du keinen zur Hand, verwende die Zufallszahlen auf der Rückseite dieses Heftchens. Dein Abenteuer beginnt bei Station 1...

1.

2.
In den Morgenstunden des darauffolgenden Tages bemerkst ihr ein anderes Schiff am Horizont, das geradewegs auf euch zu steuert. Während es näher kommt, stellt ihr entsetzt fest, dass es sich um Piraten handelt! Schon bald haben sie euer Boot erreicht, und auf dem Deck eures kleinen Schiffes beginnt ein Kampf um Leben und Tod...

**Pirat greift an!**
Angriffspunkte: 2
Lebenspunkte: 4
Wenn du deinen Gegner besiegen solltest, musst du bei 13 weiter lesen.

3.
Als ihr euch dem schwarzen Felsen nähert, merkt du, dass er deutlich größer ist, als du es zunächst vermutet hattest. Vorsichtig steigt ihr an Land und beginnt, die karge Insel zu erkunden. Dabei werdet ihr von einem schuppigen Wesen angegriffen, das euch hinter einem Felsen aufgefaßt hat!

**Meerskappa greift an!**
Angriffspunkte: 1
Lebenspunkte: 3

4.

5.
Wutelaubend kommt der Barbar auf dich zu gerannt und gibt abermals einen fürchterlichen Kriegsschrei von sich. Du zückst deinen Dolch und stellst dich deinem Gegner...

**Barbarenkrieger greift an!**
Angriffspunkte: 2
Lebenspunkte: 4

6.

7.
Du die Hauptstraße direkt zu dem Tor hinaufführt, durch das die Barbaren in Yantai eingefallen sind, ist der von dir eingeschlagene Weg alles andere als ungefährlich. Als du dem Verlauf der Hauptstraße einige Zeit gefolgt bist, vernimmst du mit einem Mal rasch näher kommende Schritte und einen markierschütternden Kriegsschrei. Sofort bleibst du wie angewurzelt stehen. Willst du dich der Gefahr stellen (Weiter bei 5) oder hältst du es für ratsamer, dich in einem der Hauseingänge zu verstecken (Weiter bei 12)?

Wirf einen Würfel:
1-3: Die Flucht gelingt dir nicht, du verlierst 2 Lebenspunkte und musst kämpfen!
4-6: Die Flucht gelingt dir! Weiter bei 11.

Willst du nicht fliehen oder gelingt dir die Flucht nicht, musst du kämpfen:

FAULNISRÄBER greift an!
Angriffsarten: 1 Lebenspunkte: 4

9. Der Wind ist stark genug, um euer Schiff rasch voranzubringen, und so lässt ihr die Küste schon schnell hinter euch. Da eure Reise sehr ruhig verläuft und ihr an Deck über genügend Proviant verfügt, kannst du bis zu 5 Lebenspunkte zurückgewinnen. Nach etwa einem halben Tag Schiffsreise fällt dir ein merkwürdiger schwarzer Felsen auf, der aus den Meeresfluten aufrauft. Willst du Batluh befehlen, näher an den Felsen heranzufahren (Weiter bei 3) oder lieber einen großen Bogen darum machen (Weiter bei 2)?

10. Die Lagerhalle verfügt über keine Fenster, und so fällt es dir zunächst schwer, dich in ihrem Inneren zu orientieren, doch hast du deine Augen schon bald an die Dunkelheit gewöhnt. Die meisten Vorratskisten, die sich hier befinden, sind zu sperrig, um sie bei deiner Flucht mitzunehmen. Du willst dich schon wieder aus der Lagerhalle hinaus begeben, da fällt dein Blick auf eine alte Truhe, die dir bei deinem Hereinkommen nicht aufgefallen war.

11. Du atmest erleichtert auf, als du den Hafen endlich erreicht hast, und läufst schnurrstracks zu deinem Schiff, wo dich der Rest deiner kleinen Mannschaft bereits erwartet. "Wir dachten schon, die Barbaren hätten dich gekriegt!", ruft Batluh, der Steuermann, und unternimmt herzlich. "Die meisten anderen Stadtbewohner sind wohl in die umliegenden Wälder geflohen, einige sind bereits früher mit einem Schiff entkommen. Aber wir konnten ja nicht ohne dich abfahren. Lass uns nun lieber so schnell wie möglich aufbrechen!", rät er und macht sich sogleich daran, die Taue zu lösen, während du den Rest der Besatzung begrüßt. Schon bald sind die letzten Vorbereitungen getroffen und euer kleines Schiff läuft aus dem Hafen heraus aus. Wehmütig wirfst du einen Blick zurück auf deine geliebte Heimatstadt, aus der mittlerweile schon Rauchstühle den Himmel aufsteigen. Wirf einen Würfel:
1-3: Das Wetter bleibt gut (Weiter bei 9).
4-6: Ihr gerät in einen Sturm (Weiter bei 6).

1-3: Du bleibst unbemerkt und kannst deinen Weg in Richtung Hafen fortsetzen, sobald der Barbar sich von dir entfernt hat (Weiter bei 11).
4-6: Der Barbar entdeckt dich und es kommt zum Kampf... Weiter bei 5.

~Zufallszahlen~


Idee und Konzeption: Simon Wiese
Titelbild, Layout und Zeichnungen: David Stage
Schriftart Kelmscott: © 2012 Scriptorium Fonts, Art and Design
Copyright © 2006-2016 by Simon Wiese

Sei ein Held - Werde zur Wachtel!
http://derwegewachtel.jimdo.com
http://facebook.com/derwegewachtel