

SIMON WIESE

DER WEG DER WACHTEL

FANTASY ~ SPIELBUCH



2.

In den Morgenstunden des darauffolgenden Tages bemerkt 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: 6

Wenn du deinen Gegner besiegen solltest, musst du bei 13 weiter lesen.



3.

Als ihr euch dem schwarzen Felsen nähert, merkst 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 aufgelauert hat!



MEERESKAPPA greift an!

Angriffspunkte: 1

Lebenspunkte: 3

Solltest du das Kappa besiegen, untersucht ihr den Unterschlupf des seltsamen Wesens, in dem es allerlei Raubgut versteckt hat. Dabei stoßt ihr auf ein magisches Amulett, das dir einen zusätzlichen Angriffspunkt verleiht. Anschließend kehrt ihr zum Schiff zurück. Weiter bei 2.

4.

Zwar ist der Weg durch den alten Stadtkern bedeutend länger als der über die Hauptstraße, doch bietet er den Vorteil, dass die Barbaren noch nicht bis in diesen Teil der Stadt vorgedrungen sind und du hier somit einigermaßen sicher zu sein glaubst. Auf deinem Weg begegnet dir keine andere Wachtel - die engen Gassen wirken wie leer gefegt. Bald kommst du an eine Weggabelung, an der sich auch eine alte Lagerhalle befindet. Willst du das Lager betreten (Weiter bei 10) oder lieber deinen Weg zum Hafen schnell fortsetzen? Entscheidest du dich für letzteres, kannst du entweder den linken (Weiter bei 11) oder den rechten Weg (Weiter bei 8) einschlagen.

Herzlich willkommen!

Dies ist ein kurzes Probeabenteuer, das dir einen Eindruck darüber verschaffen soll, was dich in dem Buch DER WEG DER WACHTEL erwartet. Beginne einfach bei Station 1 und folge dann den Anweisungen, je nachdem, für welchen Weg du dich entscheidest. Nachdem du einmal eine Entscheidung getroffen hast, kannst du diese nicht mehr rückgängig machen. Wenn du in einen Kampf verwickelt werden solltest, so musst du sowohl für deinen Gegner, als auch für dich einmal würfeln und eure Angriffspunkte zum jeweiligen Wurf addieren. Derjenige mit dem kleineren Ergebnis verliert die Kampfunde und büßt so viele Lebenspunkte ein, wie die Differenz zwischen beiden Ergebnissen betrug. Es werden so viele Kampfunden ausgefochten, bis entweder dein Gegner oder du keine Lebenspunkte mehr hat. Sinken deine Lebenspunkte auf 0, musst du das Spiel leider erneut beginnen. Du fängst das Spiel mit 10 Lebenspunkten und 1 Angriffspunkt an. 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...

Angriffspunkte	Lebenspunkte	Ausrüstung
----------------	--------------	------------

1.

Am frühen Morgen wirst du von aufgeregten Schreien aus dem Schlaf gerissen. Da sie von der Straße zu stammen scheinen, stürzt du sofort zum Fenster und blickst auf die Gasse hinab. "Schnell! Mach, dass du wegkommst!", ruft ein panischer Nachbar zu dir hinauf, als er dein Gesicht am Fenster wahrnimmt. "Die Barbaren sind in der Stadt!" Seine Worte lassen dich erschreckt zusammenfahren. Allen Bewohnern der kleinen Hafenstadt Yantai war bewusst gewesen, dass die Barbarenhorden, die vor kurzem in China eingefallen waren, auch eure Heimat bald erreicht haben würden. Du hattest ja bereits den Plan gefasst, mit deinem Schiff nach Japan überzusetzen - doch hattest du mit einem derart überraschenden Einfall nicht gerechnet. Schnell hechtest du die Treppen hinab auf die Straße. Willst du versuchen, den Hafen über die Hauptstraße zu erreichen (Weiter bei 7) oder lieber durch eine der verwinkelten Gassen des alten Stadtkerns gehen (Weiter bei 4)?

5.

Wutschnaubend 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

Besiegest du dein Gegenüber, kannst du seine Axt an dich nehmen, die deine Angriffspunkte um 1 erhöht. Außerdem trägt der Barbar einen Talisman um seinen Hals. Anschließend setzt du deinen Weg in Richtung Hafen fort und kommst zu deinem Glück ohne einen weiteren Zwischenfall bald dort an. Weiter bei 11.



6.

Ihr seid noch nicht weit gekommen, da zieht ein starker Sturm auf und riesige Wellen türmen sich zu beiden Seiten eures Bootes auf. Es scheint fast so, als wollten die Meeresgötter eurer Reise ein jähes Ende bereiten! Furcht ergreift die gesamte Besatzung und die Matrosen beginnen, Stoßgebete gen Himmel zu entsenden. Wurf einen Würfel:

1-2: Euer Schiff geht unter und du ertrinkst in den Fluten!

3-5: Du erleidest einige Verletzungen, doch kommt eure Mannschaft mit dem Leben davon. Du büßt 3 Lebenspunkte ein.

6+: Der Sturm legt sich wieder.

Bist du im Besitz eines Talismans, erweist er sich in dieser Situation als hilfreich und du darfst 3 Punkte zu dem Würfelergebnis addieren.

Sollte euer Schiff den Sturm überstehen, könnt ihr eure Reise fortsetzen. Weiter bei 9.

7.

Da 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 markerschütternden 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)?

8.

Die Gasse macht einen heruntergekommenen und schmutzigen Eindruck auf dich. Während du sie schnellen Schrittes entlang eilst, begegnest du einem aggressiven Fäulniskäfer, der dich ohne zu zögern angreift. Da du ihn rechtzeitig wahrnimmst, kannst du auch versuchen zu fliehen.

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:



FÄULNISKÄFER greift an!

Angriffspunkte: 1

Lebenspunkte: 4

Biesiegt du den Käfer, kannst du dir etwas von seinem Fleisch mitnehmen. Du kannst es zu einem beliebigen Zeitpunkt verzehren und bis zu 6 Lebenspunkte zurückgewinnen. Weiter bei 11.

9.

Der Wind ist stark genug, um euer Schiff rasch voranzubringen, und so lasst 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 aufragt. Willst du Baihu 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 haben sich 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.

13.

Mit einem letzten Hieb streckst du den Piraten nieder. Doch noch gibt es keinen Grund zur Freude, denn ein Blick über das Deck verrät dir, dass es um deine kleine Mannschaft gar nicht gut steht – die Piraten scheinen im Moment die Oberhand zu haben! Mit gezücktem Säbel treten dir zwei weitere Piraten entgegen...



In unserem Spielbuch DER WEG DER WACHTEL erfährst du wie dein Abenteuer weitergeht. Dort musst du dir deinen Platz in der neuen Heimat erkämpfen. Dich erwartet eine offene Spielwelt mit über 800 Stationen und einer freien Charakterentwicklung als Samurai, Ninja oder Mönch. Berechne die Städte Japans, erkunde finstere Verliese und erforsche tiefe Wälder. Treibe Handel, jage fremdartige Kreaturen und übe dich in der Magie und im Schwertkampf. Dann wirst du gewappnet sein, dich deiner größten Herausforderung zu stellen und Japan vor einer uralten Bedrohung zu beschützen.

Auf unserer Website bekommst du das komplette Spielbuch als kostenlose PDF-Datei, mitsamt Heldenprotokoll, Landkarte, farbigem Poster und noch viel mehr!

Oder bestelle das Buch als signiertes Softcover mit zusätzlichen Extras! Besuche unsere Website oder unser Facebookprofil und nimm einfach zu uns Kontakt auf!

Sei ein Held - Werd zur Wachtel!

<http://derwegderwachtel.jimdo.com>
<http://facebook.com/derwegderwachtel>

Von Neugier gepackt, machst du dich daran, die Truhe zu öffnen, und förderst eine alte Lederrüstung zu Tage. Ziehst du sie an, wird sie dich im Kampf vor Verletzungen schützen. Ab sofort kannst du in einem Kampf nie mehr als 2 Lebenspunkte auf einmal verlieren. Solltest du mehr Lebenspunkte in einer Kampfrunde verlieren, wird die Zahl auf 2 reduziert. Anschließend verlässt du das Lager und stehst vor der Wahl, den linken (Weiter bei 11) oder den rechten Weg einzuschlagen (Weiter bei 8).

11.

Du atmest erleichtert auf, als du den Hafen endlich erreicht hast, und läufst schnurstracks zu deinem Schiff, wo dich der Rest deiner kleinen Mannschaft bereits erwartet. "Wir dachten schon, die Barbaren hätten dich gekriegt!", ruft Baihu, der Steuermann, und umarmt dich 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 Yantais aus. Wehmütig wirfst du einen Blick zurück auf deine geliebte Heimatstadt, aus der mittlerweile schon Rauchsäulen gegen den Himmel aufsteigen. Wirf einen Würfel:

1-3: Das Wetter bleibt gut (Weiter bei 9).

4-6: Ihr geratet in einen Sturm (Weiter bei 6).

12.

Sofort eilst du zu einem der Hauseingänge und versuchst, dich dort im Schatten zu verbergen. Die Schritte, die du ausgemacht hattest, kommen immer näher, und nun siehst du, dass es sich um einen einzelnen Barbaren handelt, der mit erhobener Axt die Straße entlang gestürmt kommt. Auch wenn es dich beruhigt zu sehen, dass du es nicht mit einer ganzen Horde zu tun hast, so flößt dir doch das martialische Aussehen des Wilden so viel Angst ein, dass du dich noch mehr in den Schatten zurückziehst. Wirf einen Würfel, um zu erfahren, ob dich der Barbar bemerkt:

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 ~

2	4	6	5	3	1
3	5	2	1	6	4
6	1	3	4	2	5
1	3	5	6	4	2
4	6	1	2	5	3
5	2	4	3	1	6

Kein Würfel zur Hand? Kein Problem: Schließe die Augen und tippe mit der Spitze deines Stiftes auf dieses Blatt. Die Stelle die du getroffen hast entspricht dem Würfelwurf.

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