

ERFAHRUNGSSSTUFEN

2-4

ABENTEUER
16

Liebliche Prinzessin Yasmina

Ein Soloabenteuer für einen Helden



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele


**Schmidt
Spiele**

Liebliche Prinzessin Yasmina

von
Gerd Böder und Andreas Michaelis

Ein DSA-Soloabenteuer für einen Helden
der 2.-4. Erfahrungsstufe

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Inhalt

Hintergrund	7
Das Abenteuer	9
Schluß	47
Anhang	49
Karten	52
Das Ende des Abenteuers	54
Das Abenteuer als <i>Gruppen</i> -Abenteuer	55

Hintergrund

Welch ein Pech! Sie haben im letzten Abenteuer all ihre Kameraden verloren und mit ihnen Ihre gesamte Ausrüstung und jegliche Barschaft. So schlendern Sie völlig deprimiert und niedergeschlagen durch die feuchten Straßen des verregneten Nostria. Ihr Blick ist starr auf die nassen Pflastersteine gerichtet, die vielerorts mit allerlei Unrat übersät sind.

Was soll man in Ihrer Lage schon machen? In Ihrer Not durchsuchen Sie einen großen Haufen Abfall nach etwas Eßbarem, als Sie auf die neueste Ausgabe der »Nostrianischen Kriegstrompete«, die Ihnen als Schutz gegen den stärker werdenden Regen noch gute Dienste leisten kann, aufmerksam werden. Sie wollen sie gerade aufrollen, als Ihnen die Schlagzeile auf der ersten Seite auffällt und Sie zum Lesen veranlaßt:

*Wertvollstes Juwel des hoherlauchten
Königshauses schändlich verschleppt!*

Ganz Nostria trauert. Am 23. Tag des Monats des Eferd wurde die wunderschöne Prinzessin Araloth Yasmina von Nostria, die Lieblingsnichte unseres weisen Königs Kasimir, von infamen, subversiven Kräften aus ihrem Sommerpavillon am Meer gewaltsam aus der Obhut unseres allgegenwärtigen Herrschers gerissen. Toran von Lichte, der erste Herold unseres friedliebenden Königs, übermittelte uns folgende Schilderung:

»Es war ein herrlicher Morgen, als die anbetungswürdige Prinzessin Araloth beschloß, eine Promenade am Strand zu machen. Das Sonnenlicht spiegelte sich in ihrem seidenen Haar wie in den Tautropfen auf den Grashalmen. Der Wind umspielte ihren lieblichen Körper, und ihre zarten Hände hielten die Leine ihres Schoßhündchens Lumpi von Rotzburg. Ob dieser grazilen Eleganz und Schönheit ließen die Vögel ihren schönsten Gesang erklingen. Alles war lieblich und friedlich, als sich plötzlich Dutzende von Maskierten feige aus dem Hinterhalt auf die königlichen Leibwachen stürzten. Heroisch erschlugen die Gardisten unseres höchstgeschätzten Monarchen eine große Zahl der Wilden. Sicherlich hätten sie den feigen Mördern standgehalten, wenn nicht die hinterhältigen Bogenschützen der Schurken ins Geschehen eingegriffen hätten. Tödlich getroffen sanken unsere Recken in den Sand und hauchten ihr Leben mit den letzten Blutstropfen aus. Sodann stürzten sich die Übeltäter auf die unschuldige Blume Araloth. Ich selbst warf mich ihnen todesverachtend entgegen und kämpfte den schier übermächtigen Feind nieder, bis ich plötzlich in der Blutlache meiner



Gegner ausglitt und auf einen feige geführten Schlag nicht mehr reagieren konnte. Durch den Dunstschleier der mich überkommenden Ohnmacht erkannte ich, wie die engelhafte Prinzessin von den Strauchdieben verschleppt wurde. Sie wehrte sich standhaft und verlor zu keiner Zeit ihre königliche Würde.«

Am Nachmittag fand man lediglich die Leichen der Entführer und der zehn Leibwachen, denen unser gütiger Landesvater König Kasimir posthum den »Großen Nostrianischen Kriegsorden« verlieh, den schwerverwundeten Herold Toran von Lichte, der jede ärztliche Hilfe entschieden ablehnte, sowie den vor Angst wimmernden Schoßhund unserer lieblichen Perle. Wie aus gut unterrichteten Kreisen zu vernehmen war, handelte es sich bei den Frevlern um andergastische Würmer, die von ihrem sogenannten König (was für ein Titel für dieses rattengesichtige Kind) ausgesickt wurden, um das einzigartige Juwel aus der Krone unserer beliebten Majestät zu rauben. Ein kindlicher Versuch, die dro-

hende Niederlage, die das dreckige Stück Land, welches man Andergast schimpft, schon bald durch die heroischen Vorstöße unserer mutigen Bürger hinnehmen wird, abzuwenden.

Unser ruhmbedeckter König wendet sich nun an alle gerechtigkeitsliebenden Bürger, die unsere heißgeliebte Prinzessin Araloth dem schwachsinnigen Wendolyn, dem gekrönten Holzkopf, entreißen wollen, um Sie unserem edlen König wieder zuzuführen.

Der orknasige Wendolyn leugnet ...

Mehr brauchen Sie nicht zu lesen, Ihr Entschluß steht fest, Sie wollen die schöne Prinzessin befreien und damit Ruhm und Ehre erwerben, vielleicht auch etwas Gold. Unter Umständen können Sie sogar das Herz der Prinzessin gewinnen?

Sofort schlagen Sie den Weg zum Palast ein, wobei Sie den Regen nicht weiter beachten. Aber die ersten Zweifel regen sich in Ihnen. Wer wird denn schon einem so abgerissenen Helden wie Ihnen das Wohlbefinden einer Prinzessin in die Hände geben, wenn viele ehrenhafte Nostrianer der Prinzessin helfen wollen?

Doch im Palast angekommen, in den Sie nur nach hartnäckigen Überredungskünsten eingelassen werden, bietet sich Ihnen ein überraschendes Bild: Sie sind der einzige, der sich für diesen Auftrag meldet!

Der Haushofmeister ist zwar ob Ihres Aussehens etwas pikiert, kann aber seine Freude darüber nicht verhehlen, daß überhaupt jemand erschienen ist. Sie werden ins Bad begleitet und erhalten frische Kleidung und warmes Essen, das Sie vor den erstaunten Augen des Haushofmeisters Morgal Tolber heißhungrig verschlingen. Bevor Sie vor den selbsternannten König Kasimir gebracht werden, besprüht man Sie mit Parfüm, so daß Sie jetzt gänzlich wie ein Höfling erscheinen. Und so betreten Sie den Thronsaal, in dem vier Wachen den König und einen eitlen Gecken, der neben dessen Thron steht, beschützen sollen.

König Kasimir ist ein kahlköpfiger Monarch, der mit seinen 1,62 m und seinem betrübten Blick nur wenig an den heroischen Kriegsherren erinnert, als den ihn Morgal geschildert hat. Auf einen Wink des Königs stellt Morgal Sie und den Gecken vor. Bei ihm handelt es sich um den Herold Toran von Lichte, der, wie Sie sich erinnern, der »Kriegstrompete« den Augenzeugenbericht vom Überfall lieferte. Nach einem Nicken des Königs erläutert der Haushofmeister den Tathergang, der sich größtenteils mit dem Zeitungsartikel deckt. Nur Kleinigkeiten erscheinen in einem neuen Licht; so weisen die Leibwächter statt Schuß- Hieb- und Stosswunden im Rücken auf, des weiteren konnte nur einer der Entführer getötet

werden, schließlich stellt sich Torans schwere Verletzung als Kratzer über dem rechten Auge heraus. Und dann spricht der König persönlich zu Ihnen. Durch angestrengtes Lauschen können Sie dem königlich weit-schweifigen Monolog entnehmen, daß Sie eine königliche Belohnung erhalten sollen, wenn Sie sein Herzblatt befreien. Leider müßten Sie allein gehen, da seine Soldaten die Grenzen bewachen müssen, um Übergriffe durch die andergastischen Strauchdiebe zu verhindern. Toran von Lichte beeilt sich zu erklären, daß er natürlich gerne mitkäme, doch seine schwere Kopfverletzung zwingt ihn Ruhe auf.

Nun ja, denken Sie sich, wenn ich schon einmal hier bin, muß ich dem König natürlich helfen. Und schließlich geht es ja um die sagenhafte Prinzessin, um die Ihre Gedanken schon seit der Lektüre des Zeitungsartikels kreisen. Sie versichern dem König alles zu tun, um seine Nichte zurückzubringen. Sie erhalten jetzt ein Kurzs-
wert (TP: 1W+3).

Die Nacht verbringen Sie in einem kleinen Raum im Südflügel des Palastes. Ihre Gedanken um die Prinzessin verfolgen Sie bis in den Schlaf, so daß Sie mit einem Lächeln auf den Lippen einschlummern. Am nächsten Morgen besteigen Sie mit Toran von Lichte eine Kutsche, die Sie zum Tatort, dem Sommerpavillon des Königs 10 km nördlich von Nostria, bringen soll. Auf der Fahrt redet der Herold ununterbrochen auf Sie ein. Doch zu Ihrem Glück scheint ihn sein eigenes Gefasel selbst zu langweilen, denn kurz vor dem Ziel schläft er ein. Am Pavillon angekommen, steigt der Herold gäh-nend aus und erklärt, daß er nun seinen ärztlich verord-neten Schlaf abhalten müsse, und Sie begeben sich zu
Abschnitt 1.

Zuvor aber werfen Sie noch einen Blick auf den folgen-den wichtigen **Hinweis**:

Das Abenteuer von der lieblichen Prinzessin wurde unter besonderer Berücksichtigung der Regeln und des neuen Talentsystems aus der Box »Die Helden des Schwarzen Auges« gestaltet. Wenn Sie nicht nach die-sem System spielen wollen (oder können), ersetzen Sie alle Talentproben, zu denen Ihr Held aufgefordert wird, durch eine passende Eigenschaftsprobe, wobei eine sol-che Probe aber durch einen Zuschlag von 1W6 Punkten erschwert werden sollte.

Beispiel: Ihr Held soll eine Probe auf *Schleichen* ablegen; Sie wählen stattdessen eine GE-Probe. Diese Probe ist um einen Zuschlag zu verschärfen, den Sie mit dem 6seitigen Würfel selbst festlegen.

Und nun ans Werk!

1

Sie stehen vor der geschlossenen Tür des Sommerpavillons. Sie überlegen, was Sie jetzt tun könnten, dabei schießen Ihnen folgende Gedanken durch den Kopf:

- Sie können die Hausangestellten verhören (Abschnitt 74).
- Sie können den direkten Tatort, den Strand, untersuchen (Abschnitt 50).
- Sie können auch im nahegelegenen Dorf nach Spuren suchen (Abschnitt 56).
- Oder Sie wissen schon alles und können mit der Suche nach der Prinzessin beginnen (Abschnitt 31).

2

Plötzlich tut sich der Wald auf, und Sie kommen auf eine freie Fläche. Sie können das Meer und einen Sandstrand entdecken, wobei Ihnen drei Drachenboote auffallen, die in einer kleinen Bucht vor Anker liegen. Ein viertes dieser schnellen Schiffe ist an einem Steg festgemacht, der in die Bucht hineinragt. Auf ihm herrscht lebhafter Verkehr, denn das Schiff wird gerade entladen. Weiterhin sehen Sie am Strand mehrere Ruderboote, die zu den anderen Drachenbooten zu gehören scheinen.

In der Mitte der freien Fläche liegt eine kleine Siedlung mit ungefähr zwei Dutzend Hütten. Die Wege zwischen den Häusern sind von Menschen überfüllt, und lautes Geschrei von betrunkenen Männern ist zu hören. Zum Landesinneren hin wird die freie Fläche von einem bewaldeten Hügel begrenzt.

Wenn Sie von Abschnitt 40 oder von Abschnitt 174 kommen, machen Sie jetzt bitte bei Abschnitt 194 weiter. War Ihr letzter Aufenthaltsort der Abschnitt 80, so geht es nun bei Abschnitt 171 weiter.

3

Sollten Sie erwartet haben, der alte Mann würde Sie aufhalten, so haben Sie sich geirrt. Sein Mittagessen ist ihm wichtiger. Also, zurück zu Abschnitt 60.

4

Dreistigkeit siegt! In der Dämmerung sieht es tatsächlich so aus, als hätten Sie die Pest. Die Gestalten laufen jedenfalls in wilder Panik fort. Vielleicht sollten Sie doch vorsichtshalber zum Arzt gehen, allerdings erst nach dem Abenteuer! Sie irren weiter durch die Stadt und stoßen auf ein besseres Häuschen, das Sie vorsichtig betreten. In dem Haus wohnt eine alte Dame, die sich als Hetfrau Garhelt vorstellt. Was Sie Ihnen zu sagen hat, können Sie in Abschnitt 47 erfahren.

5

Das Abenteuer kann beginnen. Immer noch das Bild der armen Prinzessin im Hinterkopf, kommen Sie an Bord der »Stolz von Nostria«. Sie werden dort von Kapitän Mirlav begrüßt, der Sie sogleich in Ihre Kabine bringt. Hier warten auch schon einige Ausrüstungsgegenstände darauf, von Ihnen in Besitz genommen zu werden. Es handelt sich hierbei um Proviant für eine Woche, eine Lederrüstung (RS: 3), ein kleines Lederbeutelchen mit 30 Dukaten und einen Rucksack, der die wichtigsten Ausrüstungsgegenstände enthält (Feuerstein, Zunder und Stahl, eine Decke usw.).

Nachdem der Kapitän Ihnen erklärt hat, daß Sie sich auf eine dreitägige Reise vorbereiten müssen, verläßt er Ihre Kabine. Schon wenige Augenblicke später läuft das Schiff aus dem Hafen von Nostria aus.

Nachdem das Schiff einige Stunden unterwegs ist, zieht plötzlich ein schwerer Sturm auf, und es beginnt heftig zu regnen.

Kein Grund zur Traurigkeit, denken Sie und gehen an Deck, um die frische Meerluft zu genießen (Abschnitt 38).

Efferd sei Dank, daß ich eine warme Kabine habe, schießt es Ihnen durch den Kopf, und schon legen Sie sich hin, um die aufkommende Übelkeit zu bekämpfen (Abschnitt 18).

6

Sie gehen frohen Mutes weiter, als Ihnen plötzlich zwei Orks entgegenkommen. Die beiden ziehen ihre Säbel und stürmen auf Sie zu. Stellen Sie sich zum Kampf (Abschnitt 45), oder suchen Sie Ihr Heil in der Flucht in ein gutes Versteck (Abschnitt 28)?

7

Auf höfliche Art befragen Sie den alten Mann weiter und bringen Ihren ganzen Charme und Ihre gesamten Überredungskünste zur Geltung. Das heißt, Sie greifen zum Würfel und legen eine CH-Probe ab. Wenn diese gelingt, öffnet der Alte in Abschnitt 33 tatsächlich seinen Mund.

Mißlingt die Probe hingegen, bleibt nur der Weg zurück in den Pavillon (Abschnitt 1) oder die Kneipe (Abschnitt 9).

Aus Wut können Sie den alten Mann natürlich auch von seinem Stuhl ziehen und kräftig durchschütteln (Abschnitt 24).

8

»Piraten?« Davon hat der Mann noch nie etwas gehört. Er verkauft Salzarenen, keine Piraten. Sie merken schon,

daß der Fischer endlich ein Geschäft machen will. Kaufen Sie nun einen Fisch (Abschnitt 57), oder machen Sie wegen akuten Geldmangels bei Abschnitt 60 weiter?

9

Sie betreten die kleine Hütte und entdecken eine Frau, die die Kneipe gerade säubert. Durch eine Tür sehen Sie in einem Nebenraum einen Mann auf einem Tisch liegen. Auf Befragen erklärt die Frau, daß dieser Mann der Entführer ist, den man töten konnte. Sie geben sich als Leitenden der Untersuchung zur Aufklärung der Entführung der Prinzessin zu erkennen und nähern sich dem Toten. Dieser trägt nur eine graue Wollhose und ein grell kariertes Leinenhemd. Sein langes, blondes Haar ist zu zwei Zöpfen geflochten und sein Gesicht, unter dem wüsten Vollbart kaum zu erkennen, drückt auch im Tode noch eine wilde Entschlossenheit aus. Weiter ist auf den ersten Blick nichts zu sehen, so daß Sie jetzt entweder in den Pavillon (Abschnitt 1) zurückkehren sollten, oder aber die Leiche genauer untersuchen, um mögliche weitere Spuren zu entdecken (Abschnitt 51).

10

Nehmen Sie es uns nicht übel, aber wir können Ihnen einfach nicht glauben, daß Sie den Kampf gegen 25 Orks überlebt haben.

Seien Sie ehrlich und sterben Sie bei Abschnitt 20.

Was, Sie beharren darauf, gewonnen zu haben? Na gut, edler Recke, ab zu Abschnitt 22.

11

Sie schlendern und schlendern und merken überhaupt nicht, daß es langsam dunkel geworden ist. Sie haben aber auch nicht gemerkt, wie Sie sich allmählich hoffnungslos verlaufen haben. Das Viertel, in dem Sie sich befinden, ist so finster wie die beiden Gestalten, die plötzlich mit gezückten Entermessern auf Sie zuspringen. Was nun?

Sie schmeißen den beiden Räubern sofort Ihr ganzes Geld vor die Füße (Abschnitt 63). Sie ziehen ihre Waffe und werfen sich den Ganoven todesverachtend entgegen (Abschnitt 17). Sie fragen die beiden überraschend nach dem Weg zur Seuchenstation, wo Sie Ihre Beulenpest behandeln lassen wollen (Abschnitt 4).

12

Kochlöffelschwingend erscheint der gewichtige Koch und verlangt erbst, in die Küche zurückkehren zu können, da er gerade Seezunge à la Kasimir kredenzt und

unmöglich dieses königliche Gericht vernachlässigen kann. Außerdem erklärt er, daß er von der Tat eh nichts wisse, da er ängstlich unter dem Küchentisch lag. Ob seines imponierenden Aussehens und Auftretens lassen Sie den Koch zu seinem Fisch zurückkehren, während Sie sich einer anderen Person aus Abschnitt 74 oder einer anderen Möglichkeit aus Abschnitt 1 zuwenden.

13

Sofort reisen Sie zurück nach Nostria und erstatten König Kasimir Bericht. Als er erfährt, daß Sklavenhändler seine Nichte entführt haben, gibt er Ihnen 150 D und bittet Sie, ihr nachzureisen und sie freizukaufen. Am nächsten Morgen brechen Sie mit der »Efferds Güte«, einem Schiff, dessen Inhaber ein königstreuer Nostrianer ist, in den Süden auf. Während dieser langen Fahrt haben Sie genug Zeit, Abschnitt 70 zu lesen.

14

Sie lassen den Holzkrug fallen und stürzen gleich hinterher. Ja, Thorwal-Rum ist nicht jedermanns Sache! Was danach passiert, entzieht sich Ihrem Wissen, doch lassen Sie sich gesagt sein, daß es nichts Ruhmreiches ist. Am nächsten Morgen werden Sie im Hafenbecken gefunden, doch die Nässe macht Ihnen nichts aus, denn das Messer, das aus Ihrer Brust ragt, hat Sie schon frühzeitig zu Boron befördert, der Ihnen in Abschnitt 323 noch etwas verraten möchte.

15

Klatschnaß und mit Salzwasser im Mund erkennen Sie, daß es klüger gewesen wäre, in der Kabine zu bleiben. Sie torkeln durch das schaukelnde Schiff in Ihre Kabine, wo Sie Ihr Magen daran erinnert, daß Sie Bootsfahrten bei hohem Seegang im Grunde genommen hassen. Schnell legen Sie sich ins Bett und wärmen sich auf. Weiter bei Abschnitt 18.

16

Stolz recken Sie Ihre Waffen in die Luft und bedanken sich bei Rondra für diesen Sieg. Gerade wollen Sie sich daranmachen, die Leichen zu fleddern, als Sie lautes, wütendes Gebrüll hören, Sie drehen sich um und erkennen einen Haufen von ungefähr 25 Orks, die wutentbrannt auf Sie zulaufen. Zeit zur Flucht bleibt nicht mehr, und so müssen Sie sich zum Kampf stellen. Die Werte der Orks finden Sie unter Abschnitt 45. Sollten Sie den Kampf gegen die 25 Orks gewinnen, gehen Sie zu Abschnitt 10. Im Falle Ihres Ablebens geht es für Sie zu Abschnitt 20.

17

Die Banditen weichen nicht zurück, und so entsteht ein spannender Kampf. Die Werte der Räuber:

MUT:	12	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 18			

Sollten Sie einen der beiden töten, gehen Sie zu Abschnitt 42, segnen Sie das Zeitliche, fallen Sie bei Abschnitt 20 tödlich getroffen auf die Pflastersteine.

18

Solange Sie still im Bett liegen, geht es Ihnen recht gut, aber sowie Sie sich erheben, spüren Sie, wie Ihr Magen rebelliert. Grund genug, den Rest der Reise im Bett zu verbringen und nur zu den Mahlzeiten aufzustehen. Nach drei Tagen kommen Sie bleich und ein wenig tattrig in Thorwal an (Abschnitt 60).

19

Die Knechte reden wild durcheinander, und es dauert seine Zeit, bis Sie etwas Sinn in das Ganze bringen können. Sie erfahren unglaubliche Geschichten. Das einzige, was Sie vielleicht interessiert, ist die Aussage eines Knechtes, der gehört haben will, daß einer der Entführer etwas von »Sklaven« und »Al'Anfa« gebrüllt hätte. Nun wissen Sie also, wo die Prinzessin ist, sofort brechen Sie zu Abschnitt 34 auf. Wenn Sie den Aussagen der Knechte nicht ganz trauen oder weitere Spuren sammeln wollen, dann sollten Sie einen anderen Angestellten aus Abschnitt 74 befragen oder eine der Möglichkeiten aus Abschnitt 1 in Betracht ziehen.

20

Dieses Abenteuer wurde für starke, mutige, intelligente und ehrenhafte Helden erdacht. Warum also mußten unbedingt Sie versuchen, es zu lösen? Das mußte ja schiefgehen. Wenn Sie also beim nächsten Mal einen wirklichen Helden aufbieten können, dann sollte der sich an der Lösung dieses Abenteuers versuchen (Abschnitt 1). Vielleicht ist es aber am besten, wenn Sie das Abenteuer als Meister spielen, um Ihre Mitspieler zu ärgern. In diesem Fall sollten Sie das Kapitel »Das Abenteuer als Gruppenabenteuer« durchlesen.

21

Mit letzter Kraft erreichen Sie ein Stück Treibholz, mit dessen Hilfe Sie sich gerade noch so über Wasser halten

können. In der Ferne sehen Sie die »Stolz von Nostris«, wie sie sich immer weiter entfernt.

Panik umklammert Ihr Herz, und Sie rufen laut um Hilfe. Umsonst, niemand scheint Sie zu hören. Geben Sie auf, geht es bei Abschnitt 32 weiter. Glauben Sie immer noch an eine Rettung, dann schnell zu Abschnitt 23.

22

Nun gut, wir glauben Ihnen, daß Sie ungemeines Würfelglück hatten. Aber mal ehrlich, realistisch wäre ein solcher Sieg nicht. Darum beschließen wir ganz einfach, daß sie nach dem Kampf noch gelebt haben, schließlich aber in einen tiefen Schlaf gesunken sind. Die Frauen der Orks haben sich dann auch schon Sorgen um ihre Männer gemacht, so daß sie ausgezogen sind, ihre Männer mit dem Nudelholz zu holen. Doch alles, was sie fanden, war eine Horde toter Orks und ein blutbespritzter Mensch, wahrscheinlich der Mörder dieser friedlichen Gesellen. Nun, auf Mord steht der Tod; Abschnitt 20 bitte.

23

Sie lassen sich nicht kleinkriegen und halten sich verbissen an dem Treibholz fest. Wenn Sie meinen, daß jetzt der Zeitpunkt gekommen ist, zu Efferd zu beten, dann gehen Sie zu Abschnitt 73. Sie können aber immer noch bei Abschnitt 32 aufgeben oder bei Abschnitt 29 alles loslassen, wie es ist.

24

Sie beugen sich hinunter zu dem alten Mann und packen ihn am Kragen. Als Sie allerdings näherkommen, des Bellen und Knurren hören, wissen Sie, daß Sie einen groben Fehler gemacht haben. Und schon graben sich Hundezähne in Ihren linken Unterschenkel, um Ihnen 1W+2 Lebenspunkte zu entreißen. Jetzt können Sie schnell zu Abschnitt 1 flüchten oder sich dem Bornländer zum Kampf stellen.

Die Werte des Hundes:

MUT:	11	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	16	PARADE:	3
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+2
Monsterklasse: 8			

Sollten Sie diesen Kampf gewinnen, so können Sie sich den Alten und den Abschnitt 36 vornehmen. Wenn Sie allerdings das Zeitliche segnen, so sollten Sie auf dem Weg in Borons Reich den Abschnitt 20 lesen.

25

Die beiden Orks suchen noch ein wenig, aber als sie nichts finden, entfernen Sie sich. Wollen Sie noch ein wenig in Ihrem Versteck bleiben (Abschnitt 52), oder meinen Sie, Sie können bereits gefahrlos weitergehen (Abschnitt 30)?

26

Das Bier kostet 3 Kreuzer. Schon nach dem ersten Schluck wissen Sie, warum es so billig ist: Hauptbestandteil eines jeden Bieres ist nun einmal Wasser, aber müssen es gleich 99 Prozent davon sein?! Lauthals beschweren Sie sich beim Wirt, der Sie nur angrinst, auch dann noch, als Sie gepackt und ins Meer geworfen werden. Völlig durchnäßt kommen Sie aus dem Wasser und wählen eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 60.

27

Beim Hafenmeister ist augenblicklich überhaupt nichts los.

Als Sie das kleine Zimmer betreten, sehen Sie an einem Schreibpult einen alten Mann beim Mittagessen. Wollen Sie es wagen, ihn zu stören (Abschnitt 37), oder gehen Sie gleich wieder heraus (Abschnitt 3).

28

Blitzschnell haben Sie sich umgedreht und sind in den nahen Nadelwald gerannt, wo Sie sich in das erstbeste Versteck geworfen haben. Machen Sie eine Probe auf Ihr Talent »Sich verstecken«. Gelingt sie, warten Sie bis Abschnitt 25.

Bei einer mißlungenen Probe werden Sie von den Orks entdeckt und müssen sich zum Kampf stellen.

Hier die Werte der Orks:

MUT:	8	ATTACK:	8
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 10			

Sterben Sie in diesem Kampf, bleibt Ihnen nur noch der Abschnitt 20. Im Falle eines Sieges erwartet Sie im Abschnitt 16 weitere Arbeit.

29

Sie treiben auf dem Meer und können sich kaum noch über Wasser halten, als ein plötzlicher Schmerz in den Beinen Sie daran erinnert, daß es hier ein sagenhaftes Meerungeheuer geben soll. Sie können sich nun von

der Wahrheit dieser Legende überzeugen, aber wohl niemandem mehr davon erzählen. Doch nun zum Finale zu Abschnitt 20.

30

Sie treten so unbekümmert aus Ihrem Versteck hervor, daß Sie erst gar nicht merken, daß sich auf dem Weg eine Horde von 25 Orks befindet. Und als Sie sie entdeckt haben, ist es auch schon zu spät. Nun müssen Sie doch noch kämpfen.

Die Werte der Orks finden Sie unter Abschnitt 45. Sollten Sie den Kampf gewinnen, geht es bei Abschnitt 10 weiter.

Sollte der Tod Sie in diesem Kampf ereilen, gehen Sie zu Abschnitt 20.

31

Sie sind ja sehr entschlußfreudig, doch jetzt sollten Sie wieder zurück zu Abschnitt 1 gehen, da Sie von uns hier keine Hilfe erwarten können, um sich durchzuschummeln.

Wenn Sie aber tatsächlich wissen, wo Sie die Prinzessin suchen müssen, dann brechen Sie schnell zu Abschnitt 34 auf, und bitte nehmen Sie unsere Entschuldigung für unser kleinbürgerliches Mißtrauen an, Herr Holmes.

32

Schade, aber was soll's? Schließlich ist dies nur ein Spiel. Wenn Sie wissen wollen, wie die letzten Augenblicke Ihres Lebens ausschauen, gehen Sie schnell noch zu Abschnitt 49, aber dann dürfte es aus sein mit Ihnen.

33

Einmal ins Plaudern geraten, will der Alte kaum noch aufhören. Sie erfahren, daß der tote Entführer in einem Hinterzimmer der Kneipe aufgebahrt ist, bis die Untersuchungen abgeschlossen sind. Des weiteren behauptet der Mann, daß er ein Drachenboot, eines der legendären Piratenschiffe, gesehen haben will, auf das die Prinzessin gebracht wurde. Sie bedanken sich bei ihm und wenden sich nun der erwähnten Kneipe (Abschnitt 9) oder dem Pavillon (Abschnitt 1) zu.

34

Sie wissen natürlich, wer die Prinzessin gekidnappt hat! Es können nur die hinterhältigen Andergaster sein, die mit dieser schändlichen Tat die Moral der tapferen Nostrianer untergraben wollen (Abschnitt 72). So wie Sie das sehen, waren die Piraten die Übeltäter,

das haben die Spuren eindeutig ergeben (Abschnitt 39). Wie Ihre Untersuchung erwiesen hat, hat man die Prinzessin nach Al'Anfa gebracht, um Sie dort für viel Gold auf dem Sklavenmarkt zu verkaufen (Abschnitt 13). Sollten Sie absolut keine Ahnung haben, wo die Prinzessin sein könnte, dann ziehen Sie sich zu Abschnitt 68 zurück.

35

Sie setzen den Holzkrug ab und schauen in verblüffte Gesichter. Die Lumpen sind so begeistert, daß sie Sie zum Oberlumpen und Ehrengast machen. Spät in der Nacht verlassen Sie die Kneipe stockbesoffen, doch mit der Information, daß die erbarmungslosen Piraten nicht in Thorwal, sondern in Daspota zu suchen sind, einem kleinen Nest im Norden. Am nächsten Morgen erwachen Sie in einem Fischerboot und schlendern mit dickem Kopf zu Abschnitt 61.

36

Mit stolzgeblähter Brust sehen Sie auf Ihren toten Gegner herab, stecken ihre Waffe ein und wenden sich dem Alten zu. Mit einem Lächeln auf den Lippen fordern Sie ihn ein letztes Mal auf auszupacken. Der Mann steht auf, erhebt seine Hände, und bevor Sie wissen, was los ist, lösen sich zwei Lichtblitze aus seinen Zeigefingern, die Ihnen Ihr Lebenslicht ausblasen.

Ein Magier in diesem Dorf, was es nicht alles gibt! Bevor es zu dunkel um Sie herum wird, sollten Sie noch Abschnitt 20 lesen.

37

»Es ist Mittagszeit, mein Junge!« hören Sie den Mann sagen. »Komm in einer Stunde wieder, dann können wir uns unterhalten!« Da bleibt Ihnen wohl nichts übrig, als bei Abschnitt 60 eine andere Informationsquelle zu suchen.

38

Die frische Meerluft schlägt Ihnen in Form einer riesigen Welle ins Gesicht, und schon haben Sie Salzwasser im Mund, das Sie zu einem würgenden Husten reizt. Die Welle war doch recht heftig, so daß Sie nun eine KK-Probe +4 schaffen müssen, um sich festzuhalten. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 15 weiter. Andernfalls werden Sie zu Abschnitt 58 gespült.

39

In der Kutsche eilen Sie nach Nostria zurück, um König Kasimir von Ihrer Untersuchung des Tatortes zu berich-

ten. Als er erfährt, daß Piraten seine geliebte Nichte entführt haben, ist Kasimir völlig verzweifelt. Er stellt Ihnen sein Schiff, die »Stolz von Nostria«, zur Verfügung und bittet Sie, sofort nach Thorwal zu segeln, um dort weitere Untersuchungen anzustellen. Zwei Stunden später laufen Sie nach Abschnitt 5 aus.

40

Sie gehen weitere zwei Stunden weiter, ohne daß Ihnen noch ein Ork begegnet. Plötzlich gabelt sich der Weg vor Ihnen.

Gehen Sie nach links, von wo ein leichter Geruch von Salzwasser an Ihre Nase dringt (Abschnitt 2), oder nach rechts, von woher auch die Spuren der Orks kommen (Abschnitt 122).

41

Sie werfen Ihre Waffe von sich und ergeben sich. Sie werden gefesselt und erhalten einen Schlag auf den Kopf. Später erwachen Sie irgendwann in einem finsternen Verlies, in dem Sie mit acht Mitgefangenen hausen. Ihre Zellenkumpane kommen und gehen mit den Jahren, nur Sie bleiben in der Zelle.

Mit 57 Jahren sterben Sie an unerträglicher Langeweile. Nach so vielen Jahren sollte Prinzessin Araloth wohl frei oder tot sein, so daß Sie sich über Ihr Schicksal jetzt keine Sorgen mehr machen müssen.

42

Der erste Ganove sinkt tot zusammen, als der andere seine Waffe von sich wirft, auf die Knie sinkt und um Schonung bittet. Sie lassen Gnade vor Recht ergehen und verschonen den Wurm. Immerhin können Sie aus dem winselnden Typen noch herausbekommen, daß die furchtbaren Piraten in Daspota hausen, ihrem Stützpunkt nördlich von Thorwal. Fröhlich pfeifend schlendern Sie den Piraten und der gefangenen Prinzessin in Abschnitt 61 entgegen.

43

Die Ziegenmilch ist leider aus, doch die »letzten Helden« ergreifen Sie und werfen Sie ins nahegelegene Hafenbecken. »Wir sind hier bei Piraten und nicht bei Tante Lisbeths Kaffeekränzchen!« Durch das dreckige Hafengewasser ziehen Sie sich einen schweren Schnupfen zu und verschleimen drei Wochen später qualvoll an einer Triefnase. Bevor Sie dieses Heft wutentbrannt in die Ecke pfeffern, sollten Sie noch bei Abschnitt 20 nachschauen (wahrscheinlich kennen Sie den Abschnitt schon auswendig, Sie Pfeife!).

44

Gegen Abend schlagen Sie, schon auf andergastischem Gebiet, Ihr Lager auf. Plötzlich erscheint eine andergastische Patrouille, die Sie auffordert, Ihren Passierschein zu zeigen. Geschockt gehen Sie in Gedanken Ihre Möglichkeiten durch: Flucht (Abschnitt 65), Aufgabe (Abschnitt 41) oder Kampf?

Die Werte der zwei Soldaten:

MUT:	12	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 10			

Sollten Sie besiegt werden, schauen Sie doch mal kurz zu Abschnitt 20.

Bei einem Sieg dürfen Sie Ihre Waffe in Abschnitt 65 einpacken.

45

Einen Kampfschrei auf den Lippen, nehmen Sie sich die beiden Orks vor.

Hier sind ihre Werte:

MUT:	8	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 10			

Wenn Sie den Kampfplatz als Sieger verlassen, gehen Sie zu Abschnitt 16. Sollte Sie allerdings der Tod ereilt haben, bleibt Ihnen nur noch Abschnitt 20.

46

Sie sinken auf Ihre Knie und durchwühlen systemlos den Sand. Nach einigen Minuten der Suche legen Sie eine GE-Probe ab. Mißlingt sie, wenden Sie sich resigniert und völlig dreckig einer anderen Möglichkeit aus Abschnitt 1 zu.

Gelingt sie allerdings, dann wühlen Sie sich zu Abschnitt 67 durch.

47

Sie schildern der sympathischen Hetfrau Ihre Geschichte und lauschen den Worten der Alten. Sie erfahren, daß Thorwal eine friedliche Piratenstadt ist, in der solch abscheuliche Taten nicht vorkommen. Die blutrünstigen Piraten leben in einem kleinen Nest im Norden, das sie selbst Daspota nennen. Vermutlich befindet sich die wunderbare Prinzessin dort. Am nächsten Tag bedanken Sie sich noch einmal bei der Hetfrau und brechen zu Abschnitt 61 auf.

48

Der Leibkoch Lumpi von Rotzburgs erklärt überschwenglich, daß sein Schöbbling Nachwuchs erwartet, daß das Wetter sehr schön ist, daß Sie gut duften und daß er nichts weiß, da er am entsprechenden Tag krank in seinem Haus in Nostria lag. Enttäuscht entlassen Sie den Hundefütterer und nehmen sich den nächsten Angestellten aus Abschnitt 74 vor.

Wenn Sie allerdings den ganzen Sinn dieser Verhöre in Frage stellen, dann sollten Sie vielleicht eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 1 wählen.

49

Immer tiefer sinken Sie in die Tiefe des Meeres, wobei Sie noch einmal viele bunte Fische sehen, die Sie vorher noch nie zu Gesicht bekommen haben. Schließlich verabschiedet sich das Leben von Ihnen, Sie sind ertrunken. Jetzt noch mal schnell zu Abschnitt 323.

50

Fröhlich pfeifend schlendern Sie zum Strand und untersuchen den Ort des Verbrechens. Doch nach einiger Zeit der erfolglosen Suche fragen Sie sich, ob eine genauere Suche überhaupt Sinn hat. Sie können sich auf die Knie niederlassen und in Abschnitt 46 den Sand durchwühlen oder eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 1 wählen.

51

Sie betrachten den Toten genauer und entdecken auf seiner linken Schulter eine kleine Tätowierung: ein Entermesser, um das sich eine Schlange windet. Sie verlassen den Toten und die Kneipe, um weitere Untersuchungen anzustellen (Abschnitt 1).

Wenn Sie allerdings schon wissen, wo die Prinzessin festgehalten wird, dann wird es ja langsam mal Zeit, daß Sie in Abschnitt 34 aufbrechen, sie zu befreien.

52

Wie gut, daß Sie ein wenig Geduld haben, denn kaum sind die einen Unholde weg, da kommen schon die nächsten, und diesmal sind es weit über 20, denen Sie in die Arme gelaufen wären.

Sie bleiben noch eine Weile hier liegen und setzen dann Ihren Weg bei Abschnitt 40 fort.

53

Wahnsinn! Hier soll die Salzarele nur schlappe 5 Heller kosten. Entweder ist der Fischer ein Wohltäter der

Menschheit oder der Fisch liegt hier schon eine Woche. Wie dem auch sei, Sie sind ja nicht nach Thorwal gekommen, um Fisch zu kaufen. Sie jagen hier gemeine Verbrecher. Oder nicht?

Also, wenn Sie noch Geld haben, können Sie bei Abschnitt 57 einen Fisch kaufen, wenn nicht, quatschen Sie den guten Mann bei Abschnitt 8 erst einmal an.

54

Aus Ihrem Versteck können Sie sehen, wie zwei Orks des Weges kommen. Sie scheinen ganz unbekümmert zu sein und sehen sich nicht weiter um.

Ha, nur zwei Orks, denken Sie, ziehen Ihre Waffe und werfen sich auf den Feind, in der Hoffnung, ein wenig Proviant zu finden (Abschnitt 45).

Wo zwei Orks sind, sind auch noch ein paar mehr. Es ist wohl besser, Sie warten noch ein paar Augenblicke, um ganz sicherzugehen, daß da niemand mehr kommt, der Sie überraschen könnte (Abschnitt 66).

55

Nach einigen gezielten Fragen bricht die Zofe weinend zusammen. »Ja, ich habe den Ring der Prinzessin genommen.« Verwirrt beschließen Sie, dem armen Geschöpf keine Schwierigkeiten zu bereiten, und schicken sie fort. Nun können Sie einen anderen Zeugen vernehmen (Abschnitt 74) oder anderen Spuren nachgehen (Abschnitt 1).

56

Sie erreichen das kleine Fischerdorf, das aus sechs Hütten besteht, und schauen sich interessiert um. Die einzige Person ist ein alter Mann, der in seinem Lehnstuhl auf einer Veranda döst, die anderen Dorfbewohner nutzen das gute Wetter, um die Netze auszuwerfen. Also wenden Sie sich an den Alten und befragen ihn nach den Vorkommnissen. Doch der scheint Sie kaum zu verstehen, denn er starrt Sie unentwegt an, ohne auch nur ein Wort zu sagen. Sie können natürlich in Abschnitt 7 weiter freundlich auf den Alten einreden. Oder Sie rennen auf den wortkargen Alten einfach zu, packen ihn und schimpfen ihn einen »störrischen Esel« (Abschnitt 24). Vielleicht kommen Sie auf die Idee, den Mann mit ein paar Silbertalern aus der Reserve zu locken (Abschnitt 59)?

Wenn Sie es sich so recht überlegen, war die Idee mit dem Dorf gar nicht so gut, und Sie kehren zurück zu Abschnitt 1, um sich dort eine andere Möglichkeit herauszugreifen. Und sollte ein Gedankenblitz Ihnen das Versteck der Prinzessin verraten haben, dann suchen Sie sie schnell in Abschnitt 34.

57

Während der gute Mann Ihnen den Fisch einpackt, kommen Sie mit ihm ein wenig ins Gespräch und erfahren, daß die wilden Piraten hier gar nicht so wild sind. Weit aus wildere soll es in einem Lager im Norden geben. Mehr darüber könnte Ihnen wahrscheinlich die Hetfrau Garhelt erzählen. Wollen Sie es dort einmal versuchen (Abschnitt 47), oder wollen Sie sich bei Abschnitt 60 weitere Informationen holen?

58

Im Hintergrund hören Sie noch die Rufe »Mann über Bord«, als Sie wieder unter Wasser gedrückt werden. Machen Sie nun eine Probe auf Ihr Talent Schwimmen. Ist sie gelungen, schwimmen Sie zu Abschnitt 21, ansonsten tauchen Sie bitte zu Abschnitt 49.

59

Sie sind mir ja eine Nummer! Wie Sie lesen konnten, sind Sie pleite, und Sie hatten bis jetzt keine Gelegenheit, Geld zu erlangen. Wenn Sie nur aus reiner Vergeßlichkeit auf diesen Gedanken gekommen sind, dann ziehen Sie sich permanent einen KL-Punkt ab (hoffentlich haben Sie dann noch einen!) und schämen Sie sich in Abschnitt 56.

Sollten Sie allerdings mit Absicht gelogen haben, dann geht auf wundersame Weise ein CH-Punkt für immer verloren und Sie kehren nicht mehr so beeindruckend zu Abschnitt 56 zurück.

60

Endlich sind Sie in Thorwal, der Piratenstadt. Hier irgendwo muß die hübsche Prinzessin sein, das steht für Sie vollkommen fest. Kapitän Mirlav läßt Sie mit einem Ruderboot zu den Kais der Stadt bringen, denn auch wenn Nostria Handelsbeziehungen mit Thorwal pflegt, möchte er hier doch nicht anlegen. Zwei Wochen hat Ihnen der Kapitän Zeit gegeben, dann will er wieder in diesem Hafen sein, um Sie abzuholen.

Und nun stehen Sie am Hafen der Piratenstadt, die gar nicht den Anschein hat, als würden hier die Korsaren des Meeres der Sieben Winde hausen. Wie in jeder Hafenstadt kann man auch hier Fischer finden, die lautstark ihren Fang anpreisen. Vielleicht können die Ihnen sagen, wo Sie die wilden Piraten finden können (Abschnitt 53). Allerdings sehen Sie auch eine Hafenmeisterei (Abschnitt 27) und auch die Laute einer Kneipe mit dem schönen Namen »Der letzte Held« sind zu vernehmen (Abschnitt 64). Wählen Sie eine der Möglichkeiten, oder rennen Sie bei Abschnitt 11 erst einmal ein wenig ziellos durch Thorwal.

61

Ein Pferd konnten Sie leider nicht mehr auftreiben, so daß Sie gezwungen sind, auf Schusters Rappen nach Daspota zu reisen, dem kleinen Piratendorf, von dem Sie nichts weiter wissen, als daß es im Norden liegt und daß dort die grausamen Piraten leben sollen.

Vier Tage sind Sie nun schon auf dem Weg nach Daspota, und nichts Berauschendes ist geschehen. Der Proviant, den Sie sich mitgenommen hatten, geht nun auch bald zur Neige, so daß Sie wohl demnächst gezwungen sind, sich ihr Essen zu fangen. Sie wandern so dahin und denken an eine schöne mit Obst gefüllte Ente, als Sie plötzlich Stimmen vernehmen, die Ihnen offensichtlich entgegenkommen. Wollen Sie auf dem Weg bleiben und auf die Besitzer der Stimmen warten (Abschnitt 6), oder ziehen Sie es vor, sich erst einmal vorsichtig im Busch zu verstecken, um zu schauen, wer sich hier oben im Norden so rumtreibt (Abschnitt 54)?

62

Die Zofe erscheint vor Ihnen und gibt bereitwillig Auskunft. Doch leider scheint Sie nichts zu wissen, da sie behauptet, die ganze Zeit während des Überfalles in der Kammer gewesen zu sein. Ein so schönes Kind muß einfach die Wahrheit sprechen, so lassen Sie sie gehen und rufen den nächsten Zeugen aus Abschnitt 74 auf. Nein, so leicht macht man Ihnen nichts vor; Sie wissen genau, daß die Zofe etwas zu verbergen hat (Abschnitt 55).

Vielleicht war das mit den Verhören doch keine so gute Idee, Sie wenden sich lieber einer ganz anderen Möglichkeit aus Abschnitt 1 zu.

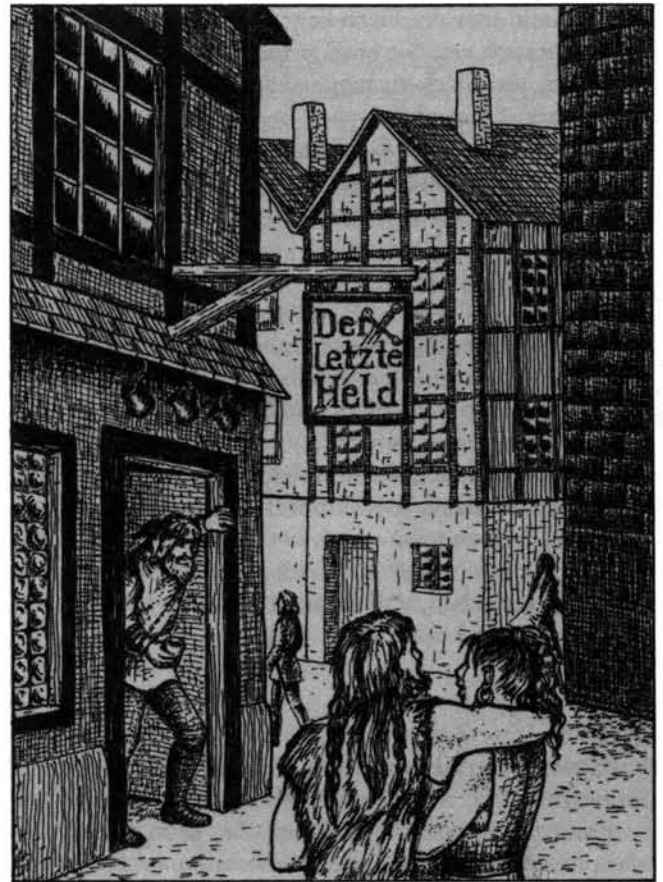
63

Die Finsterlinge nehmen Ihr Geld und entschwinden wieder. Sie edler Recke sollten genauso entschwinden und lieber eine Partie Hoppelpoppel spielen, da kommt man auch als Feigling zum Ziel. Für Sie ist dieses Abenteuer zu Ende.

64

»Der letzte Held«, Sie haben recht schnell erkannt, daß diese Kneipe ihren Namen zu Recht hat. Hier hängen nur die letzten Gestalten herum, in Lumpen gehüllt, mit schiefen Zähnen und einem echt finsternen Blick. Wenn dies kein richtiger Umgang für Sie ist, können Sie ja jetzt eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 60 wählen.

Ist dies aber genau die Art von Kneipe, die Ihr Herz höher schlagen läßt, dann bestellen Sie beim Wirt etwas zu trinken: ein Bier (Abschnitt 26), einen Thorwal-



Rum (Abschnitt 69) oder eine Ziegenmilch (Abschnitt 43).

65

Plötzlich sirrt aus einem Gebüsch ein Armbrustbolzen durch die Luft, trifft Sie voll und schleudert Sie tödlich getroffen zu Abschnitt 20.

66

Sie warten einige Augenblicke, bis die Orks Ihrem Blickfeld verschwunden sind, aber es zeigen sich keine weiteren Orks. Wenn Sie die Schwarzelze doch noch angreifen wollen, müssen Sie schnell zu Abschnitt 45 eilen. Sie können aber auch noch ein wenig liegen bleiben und weiter warten (Abschnitt 52). Wenn Sie der Meinung sind, die Gefahr sei gebannt, geht der Weg für Sie bei Abschnitt 30 weiter.

67

Nach der zehnten Muschel wollen Sie die Suche schon aufgeben, als Sie plötzlich einen ca. 40 cm langen Zopf ausgraben! Er ist aus rotblondem Haar geflochten und

scheint während des Kampfes vom Schädel eines Kämpfers abgeschlagen worden zu sein, da die Prinzessin viel helleres, strohblondes Haar besitzt.

Sie stecken den Zopf ein und kehren zum Pavillon zurück (Abschnitt 1).

Sollte dieser Fund Ihnen schon den Aufenthaltsort der Entführer verraten, eilen Sie schnell zu Abschnitt 34.

68

Völlig ratlos gehen Sie hinunter zum Strand und setzen sich in den Sand. Einer plötzlichen Eingebung folgend, beten Sie zu den Göttern. Sie glauben eine Antwort zu hören und lauschen noch tiefer in sich hinein. Ja, da ist etwas. Würfeln Sie mit einem W6, um zu ermitteln, was Sie in Ihrem Inneren hören: Bei 1 oder 2 ist es Andergast (Abschnitt 72), bei 3 oder 4 ist es Thorwal (Abschnitt 39) und bei 5 oder 6 Al'Anfa (Abschnitt 13). Wenn Ihre Eingebung Sie zur Lösung führt, dann vergessen Sie bitte nicht, mal wieder eine Spende an die Götter zu entrichten.

69

Sie berappen 5 Heller und erhalten dafür einen dreifachen Thorwal-Rum. Das Zeug scheint es in sich zu haben, denn plötzlich verstummen alle Gespräche, und alle Augen wenden sich Ihnen zu. Selbstsicher setzen Sie den Krug an und leeren ihn mit einem Zug. Nun sollten Sie doch einmal eine Zechen-Probe +2 ablegen. Gelingt sie, torkeln Sie zu Abschnitt 35, mißlingt sie, verbreitet der Rum in Abschnitt 14 seine Wirkung.

70

Nach drei Tagen haben Sie die Grenzen dieses Abenteurers erreicht. Aber seien Sie nicht enttäuscht, Sie haben 150 D und sind am Leben. Wenn Ihr Sinn aber nach Abenteuern steht, dann sollten Sie sich in Neetha absetzen lassen, denn der dortige Praios-Tempel soll mutige Helden suchen, die einen Spezialauftrag durchführen wollen, es soll um das »Geheimnis der Zyklopen« gehen.

71

Ein Knecht weckt Toran auf, der schließlich ungeniert gähmend im Kaminzimmer, in dem Sie schon warten, erscheint. Der Herold erzählt noch einmal seine Geschichte, wie er mindestens sieben der Strauchdiebe getötet hätte, die seiner Meinung nach eindeutig aus Andergast gekommen wären. Da er Sie mit seinem Gähne schon ansteckt und auch seine Ausführungen nicht gerade zum gespannten Zuhören anregen, bedan-

ken Sie sich bei Toran von Lichte und ziehen sich zum Überlegen in den Garten zurück. Nach einigen Minuten ist Ihnen Ihr weiteres Vorgehen ganz klar:

- Sie lassen einen Angestellten kommen, um diesen nach weiteren Informationen zu befragen (Abschnitt 74).
- Sie setzen Ihre Untersuchungen an einem anderen Ort fort und wählen sich eine Möglichkeit aus Abschnitt 1 aus.
- Sie wissen jetzt genau, wo Sie die Prinzessin zu suchen haben, und eilen sicheren Fußes zu Abschnitt 34.

72

Sie nehmen die Kutsche zurück nach Nostria und berichten König Kasimir von Ihren Ergebnissen. Er pflichtet Ihnen bei, daß nur die Kreaturen Wendolyns für ein solches Verbrechen in Frage kämen. Sie bekommen ein Pferd, Verpflegung für eine Woche, 20 D, fünf Fackeln, Feuerstein, Stahl und Zunder, zwei Decken und 20 m Seil. Sofort reiten Sie gen Andergast nach Abschnitt 44.

73

Efferd scheint Ihr Gebet gehört zu haben, denn plötzlich tauchen neben Ihnen zwei Frauenköpfe auf, die Sie freundlich anschauen. Es handelt sich hierbei um Meerjungfrauen, die Sie nun sicher zur »Stolz von Nostria« bringen.

Überrascht, wieder an Bord zu sein, stürmen Sie in Ihre Kabine und holen den Beutel mit den 30 Dukaten. Ohne lange nachzudenken, rennen Sie an der erstaunten Mannschaft vorbei und werfen das Geld mit einem Dankesruf an Efferd über Bord. Anschließend sinken Sie zusammen.

Als Sie wieder aufwachen, hat sich die See beruhigt. Um genauer zu sein, Sie haben fast drei Tage lang geschlafen, und nun ist das Schiff bereits in Thorwal. Machen Sie jetzt bei Abschnitt 60 weiter, Sie Günstling der Götter.

74

Sie gehen in den Garten und denken über ein Verhör nach. Wollen Sie zunächst die Kammerzofe ausfragen (Abschnitt 62) oder den Koch (Abschnitt 12).

Natürlich können Sie auch den Leibkoch des Hündchens befragen (Abschnitt 48) oder die Knechte aushorchen (Abschnitt 19).

Es kann natürlich auch sein, daß Sie Toran von Lichte verhören wollen und sich in Abschnitt 71 von ihm vollabern lassen.

Wenn Ihnen jetzt der Sinn am Verhören fragwürdig erscheint, dann wählen Sie eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 1.

75

Sonya fühlt sich zwar geschmeichelt, lehnt aber doch ab. Wenden Sie sich nun einer anderen Dame aus Abschnitt 238 zu oder setzen Sie Sonya mit einer Betören-Probe +5 zu. Gelingt diese Probe, dürfen Sie zu Abschnitt 173, ansonsten bleibt nur der Weg zu Abschnitt 238.

76

Sollten Sie kein Geld haben, gehen Sie lieber gleich zu Abschnitt 100. Ansonsten können Sie sich für eine Dukate pro Tätowierung jedes Motiv auf die Haut bringen lassen (egal wo). Anschließend geht es dann zu Abschnitt 100.

77

Bevor Sie den »Piraten-König« betreten, würfeln Sie mit dem W6. Bei 1–3 gehen Sie zu Abschnitt 255, bei 4–6 zu Abschnitt 212.

78

Sie geben dem Alten die ausgehandelte Summe, woraufhin er seine Bücher wälzt. Nach einigen Minuten erklärt er Ihnen, daß der Siegelring von Astron stammt, einem Piraten von der »Borons Todesengel«.

Nachdem Sie nun drei Stunden beim Tätowierer waren, verlassen Sie sein Haus und schlendern zu Abschnitt 101.

79

Sehr gut. Die beiden Gesichter beginnen zu lächeln, und man schlägt Ihnen anerkennend auf die Schulter. Sie dürfen die Kneipe betreten. Wollen Sie sich erst einmal ein Bier holen (Abschnitt 92)? Sie können sich auch an eine der leichten Damen wenden, die gerade nichts zu tun hat (Abschnitt 277), oder sich an einen der Tische setzen, an denen viel Bier fließt (Abschnitt 142).

80

Sie betrachten zuerst einmal die Orks, wobei Sie tatsächlich ein wenig Dörrfleisch und einen kleinen Beutel mit 28 Silbertalern, 16 Hellern und 9 Kreuzern entdecken. Nachdem Sie das Dörrfleisch mit einigem Widerwillen gegessen haben, untersuchen Sie nun auch die

Menschen, denen man fast alle Kleidung gestohlen hat. Dabei fällt Ihnen zunächst einmal auf, daß sie eine Tätowierung in Form eines Kriegsbeils, um das sich eine Schlange windet, tragen. Und schließlich entdecken Sie unter den Piraten, für solche halten Sie diese Männer inzwischen, einen, der noch atmet.

Sie denken sofort daran, ihn zu retten, um durch ihn vielleicht das Piratennest zu finden, und machen sich daran, ihn zu verbinden. Nachdem Sie das getan haben, gehen Sie, ein wenig angewidert, zu einem der Orks und beschmieren Stirn und Hände mit seinem Blut, so daß man glauben muß, Sie hätten tatkräftig in den Kampf eingegriffen. Diese großartige Idee bringt Ihnen zunächst einmal einen zusätzlichen Klugheitspunkt. Aber sie bleibt auch sonst nicht ohne Wirkung, denn als der Pirat gegen Abend aufwacht, bedankt er sich überschwenglich für seine Rettung. Er will Sie am nächsten Tag mit zu seinem Chef nehmen, was Sie natürlich gerne annehmen. Machen Sie am nächsten Morgen bei Abschnitt 2 weiter.

81

Sie treten in einen recht großen Raum, in dem sich außer Ihnen nur noch ein etwas älterer Mann befindet. Er sieht Sie und Ihren Begleiter neugierig an und fragt dann: »Na, was soll es sein? Beute verkaufen oder tätowieren lassen?«

Nachdem Thorkar erklärt hat, daß Sie ein »Kriegsbeil« tätowiert haben möchten, machen Sie Ihren Oberkörper frei und setzen sich auf einen Stuhl. Der Tätowierer, dessen Arme überall mit Bildern versehen sind, beginnt sein Werk, das er recht rasch hinter sich bringt. Als er fertig ist, fragt er Sie, ob Sie vielleicht noch ein nettes Bildchen haben möchten (Abschnitt 76). Ansonsten bleibt es bei einem kleinen Kriegsbeil, um das sich eine Schlange windet, auf der linken Schulter. Bezahlen Sie bitte einen Dukaten und gehen Sie zu Abschnitt 100. Sollten Sie im Augenblick kein Geld bei sich haben, bezahlt Thorkar erst einmal für Sie. Vergessen Sie aber nicht, ihm das Geld zurückzugeben.

82

Sie stehen vor der Herberge »Piraten rein!«. Wollen Sie sich dort ein Bett mieten (Abschnitt 280) oder Nachforschungen anstellen (Abschnitt 89)? Wenn Sie hier schon ein Bett haben und sich zur Ruhe legen wollen, dann können Sie das bei Abschnitt 186 tun.

83

Sie untersuchen alle Fenster noch einmal genauer und ziehen so fest Sie können an den Läden, doch sie lassen

sich nicht öffnen. Wenn Sie der Meinung sind, daß Sie hier nicht hinein können, gehen Sie über Abschnitt 101 in Ihr Bett.

Sie können aber auch eine andere Möglichkeit von Abschnitt 190 probieren, denn durch die Fenster kommen Sie auf keinen Fall.

84

Sie lauschen so an den verschiedensten Tischen und bekommen dabei nach einer Stunde die Informationen Nr. 10, Nr. 13, Nr. 15, Nr. 17 und Nr. 18 mit. Wollen Sie nun noch spielen, wählen Sie eine andere Möglichkeit von Abschnitt 168.

Ansonsten kommen Sie nach insgesamt eineinhalb Stunden zu Abschnitt 101 zurück.

85

Es kommt unter dem Gejohle der anderen Gäste zu einem Boxkampf, Sie sind 1:4 Außenseiter. Warum das so ist, verraten Ihnen vielleicht die Werte des eifersüchtigen Piraten:

MU: 16; KK: 15; LE: 50; AT: 12; PA: 12; MK: 16

Der Kämpfer, der zuerst unter 5 Lebenspunkte sinkt, wird ohnmächtig und hat den Kampf verloren. Sind Sie der Unglückliche, erwachen Sie nach drei Stunden bei Abschnitt 101.

Gewinnen Sie allerdings, geht es bei Abschnitt 292 weiter. Jede SR gewinnen Sie 3 LP zurück, allerdings nur bis zu Ihrem Wert vor diesem Kampf.

86

Der Lagerverwalter, ein Mann namens Xortan, hat leider keine Zeit, um hier Gespräche zu führen. Doch Sie greifen ganz locker in Ihre Tasche, ziehen einen seltsamen Würfel mit 20 Flächen hervor und legen eine Bekehren-Probe –1 ab. Gelingt sie, dürfen Sie den Würfel bei Abschnitt 264 wieder einstecken, ansonsten geht es zu Abschnitt 182.

87

Die Mordlust in den Augen der »Säbel« war nicht etwa vorgetäuscht, sondern echt. Irgendwann wachen Sie aber trotzdem wieder auf und befinden sich am Strand, Sie fühlen sich, als sei ein Wollmammut über Sie hinweggetrampelt und können sich kaum rühren. Ziehen Sie sich jetzt 3W6+3 Lebenspunkte ab und machen Sie dann mit einem Zeitverlust von vier Stunden bei Abschnitt 101 weiter.

Sollte dieser Schaden Ihr Ende bedeuten, so bleibt Ihnen nur noch Abschnitt 323.

88

Sie legen die Hand um das rotleuchtende Amulett. Und schon taucht die sagenhafte Bestie auf. Das Amulett wird immer wärmer, es scheint kurz vor dem Bersten zu stehen. Der Meeresbasilisk erblickt Sie in dem kleinen Ruderboot und nähert sich Ihnen, das Maul weit aufgerissen. Der stinkende Atem raubt Ihnen fast die Sinne, doch Sie sammeln Ihre ganze Kraft und halten dem Meeresungeheuer das Amulett entgegen.

Das abscheuliche Untier zuckt kurz zurück und fängt dann wahrhaftig an zu sprechen: »Das Amulett wirkt nur gegen männliche Meeresbasiliken.« Wenige Augenblicke später stülpt sich das Maul des feuchten Wesens über Sie.

Sie sind nun tot! Tja, das passiert allen, die schummeln oder Ihren Nachtschiff nicht aufessen.

89

Sie haben zwei Möglichkeiten: den Portier aushorchen (Abschnitt 269) oder in den halb gefüllten Schankraum gehen (Abschnitt 119).

90

Guter Witz, aber nach einem verlorenen Kampf geht es zu Abschnitt 284. Aber wenn Sie meinen, Sie müßten diesen Abschnitt lesen, da Sie ohne zu schummeln gewonnen haben, dann können wir Sie schlecht aufhalten.

Mit einem Schmerzscrei läuft Mankhelek davon. Ihr Arm kann sich auch nicht mehr so richtig am Geschehen beteiligen, so daß Sie jetzt die vielen Freigetränke mit dem anderen Arm bewältigen müssen. Nach fünf Stunden verlassen Sie die Kneipe mit 10 Dukaten mehr, den Informationen Nr. 3, Nr. 5, Nr. 7, Nr. 16, Nr. 18 und Nr. 23 und dem Spitznamen »Todeskralle« zu Abschnitt 101.

Für Ihren Sieg können Sie sich noch 30 Abenteurpunkte aufschreiben.

91

Sie begeben sich an den Anlegesteg, als ein stolzes Schiff in die Bucht von Daspota einläuft. Es ist die »Eisiger Nordwind« unter Piratenkapitän Morgoral, die von ihrer Kaperfahrt zurückgekehrt ist. Sofort ist am Strand der Teufel los. Alle Piraten, die nüchtern genug sind, schauen nach, was der finstere Morgoral diesmal wieder mitgebracht hat. Auch Sie schauen neugierig zu. Doch so lange Sie sich auch die ganzen Kisten und Fässer betrachten, die von der Mannschaft der »Eisiger Nordwind« geraubt wurden, eine Prinzessin befindet sich nicht unter der Beute. Um 18 Uhr können Sie sich

entweder für das Fest der Kapitäne bewerben (Abschnitt 304), oder Sie machen mit Ihren Untersuchungen bei Abschnitt 101 weiter.

92

Schnell bekommen Sie einen Humpen Bier, der Sie allerdings einen Silbertaler kostet. »Verdammt teuer«, murmeln Sie.

Ein stark angetrunkener Pirat neben Ihnen pflichtet Ihnen lautstark bei, Sie kommen mit ihm ins Gespräch, und nach ein paar Bieren, die Sie insgesamt einen Dukaten kosten, können Sie von dem Alten die Informationen Nr. 1 und Nr. 2 erhalten. Zwar hat das ganze zwei Stunden gedauert, aber dennoch gehen Sie zufrieden zu Abschnitt 101.

93

Machen Sie schnell mal eine Klugheitsprobe +2. Mißlingt sie, können Sie beruhigt zu Abschnitt 140 gehen, denn dies ist wirklich nicht die Prinzessin, das steht für Sie fest. Sollte die Probe jedoch gelingen, schauen Sie bei Abschnitt 132 nach, was Sie für einen Geistesblitz hatten.

94

Mit der bildhübschen Prinzessin an der Hand betreten Sie endlich das rettende Schiff ihres Onkels. Sie wissen bereits, was Sie mit Ihrer Belohnung machen werden ...

Moment mal, wie kommen Sie hier eigentlich her. Also, uns ist kein Weg bekannt, der zum Abschnitt 94 führt. Sie sollen sich das Buch nicht einfach von vorn nach hinten durchlesen! Das wäre ja noch schöner und hundsgemein gegen uns Autoren! Los, verschwinden Sie zurück zum Anfang, und diesmal bitte ohne mangeln, Sie Lügenbaron.

95

Nun, Sie befinden sich immer noch auf dem richtigen Weg, haben allerdings nur noch nicht das Dorf der Piraten gefunden. Diese Ihre Meinung ändert sich aber schlagartig, als Sie acht Tage später vor den Toren von Prem stehen.

Schade eigentlich. Aus lauter Frust gehen Sie einen trinken, einen zuviel leider, denn aus dem Koma, in das Sie an diesem Abend fallen, wachen Sie nicht mehr auf. Dies hat aber auch sein Gutes. Schließlich können Sie nun dieses blöde Abenteuer endlich zur Seite legen und schlafen gehen (oder haben Sie das bereits die ganze Zeit getan?).

96

Da die Kapitänin für Ihre Wutausbrüche bekannt ist, wollen die Wachen sie durchlassen. Doch zu Ihrem Pech erscheint in diesem Moment Umea-Ra-Barax. Als sie von Ihnen hört, ist leider alles für Sie zu spät. Sie werden kurzerhand erschlagen und in Abschnitt 20 den Fischen zum Fraß vorgeworfen.

97

Plötzlich erinnern Sie sich daran, wie der Hintereingang von innen gesichert ist. Der schwere Riegel stand nämlich neben der Tür, da die beiden Halterungen herausgebrochen waren. Vor der Tür standen einfach nur zwei Kisten, die den Eingang versperren. Sie legen nun Ihr ganzes Gewicht gegen die Tür und tatsächlich, langsam geht sie auf. Was Sie drinnen erwartet, erfahren Sie bei Abschnitt 223.

98

Der Wald wird immer unheimlicher, und Sie sind irgendwie davon überzeugt, daß Sie beobachtet werden. Doch plötzlich verbreitert sich der Weg und mündet dann sogar in eine Lichtung. Endlich ein Ort des Friedens, denken Sie, und gehen ein wenig schneller. Doch als Sie die Lichtung erreicht haben, bietet sich Ihnen ein Bild des Schreckens. Vor Ihnen auf der Lichtung muß ein erbitterter und grausamer Kampf stattgefunden haben, denn Sie blicken auf sechs tote Orks und sieben leblose Menschen.

Wollen Sie die Lichtung so schnell wie möglich durchqueren (Abschnitt 174), oder wollen Sie die Toten erst einmal genauer betrachten (Abschnitt 145)?

99

Sie legen ihr lieblichstes Lächeln auf, bringen der Kapitänin etwas zu trinken und setzen sich neben sie. Doch Vorsicht, sie ist recht anspruchsvoll und zudem sehr brutal, was Versager betrifft! Machen Sie nun bitte eine Betören-Probe +3. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 213 weiter. Ansonsten erleben Sie die Kapitänin im Abschnitt 103.

100

Als vollwertiger Pirat verlassen Sie nun das Haus des Tätowierers und lassen sich von Thorkar erst einmal die Stadt zeigen, die zumeist aus irgendwelchen Vergnügungshäusern besteht. Während dieses Rundganges erzählt Ihnen Thorkar einiges über die Organisation und die Entstehung dieses Piratennestes. Folgendes haben Sie von ihm erfahren:

Daspota besteht schon seit rund 50 Jahren, als sich sechs Kapitäne zusammentaten, denen die Methoden Thors und Premis zu verweichlicht waren. Sie ließen sich hier nieder und gründeten die Gemeinschaft der Seeschlange, dem Symboltier, das man noch heute in der Tätowierung findet.

Bei diesen sechs Kapitänen blieb es dann auch, wobei einer von ihnen immer als der Anführer der Daspota-Piraten angesehen wird, und zwar der stärkste. Zur Zeit ist dies der schreckliche Estorik, der Kapitän der »Zukerstange«.

Wenn einer der Kapitäne stirbt, beginnt im allgemeinen unter der betreffenden Schiffsmannschaft ein Kampf um dieses Amt. War dieser Kapitän zugleich das Oberhaupt von Daspota, entsteht gleichzeitig ein Disput unter den Kapitänen um die Anführerwürde.

Thorkar ist vollkommen der Meinung, daß eigentlich sein Kapitän Valardur der Anführer sein müßte, denn er ist mit Abstand der fähigste und erbarmungsloseste Kapitän von allen. Schließlich erzählt er auch noch von Umea-Ra-Barax, der einzigen Kapitänin. Sie erfahren, daß Ihr Zeichen das Entermesser ist.

»Ja«, beschließt er seine Ausführungen, »und nun amüsier dich gut. Dies geht am besten im »Piraten-König«, der Stammkneipe unserer Mannschaft. Übernachten solltest du dann in der »Wasserratte«, wo man die meisten »Kriegsbeile« findet. Und nun machs erst einmal gut. Denk aber noch an zwei Sachen: Wir werden in ungefähr sechs Tagen wieder auslaufen, und nimm dich vor den Säbeln in acht. Das sind die größten Ratten in diesem Nest.«

Thorkar verabschiedet sich von Ihnen und läßt Sie allein auf dem Weg stehen.

Nehmen Sie jetzt die Karte von Daspota zur Hand. Für dieses Abenteuer sind allerdings nicht alle dieser Gebäude wichtig, so daß Sie einige davon nicht aufsuchen können. Im Folgenden finden Sie die Häuser, die Sie besuchen können, noch einmal aufgelistet. Da es nun bereits spät am Abend ist, hat es wenig Sinn, noch irgend etwas zu unternehmen. Vielleicht sollten Sie sich zuerst einen Schlafplatz suchen, es gibt aber auch Gebäude, die man in der Nacht besuchen kann.

Wichtig in diesem Abenteuer ist die Zeit, denn denken Sie daran, daß Ihr Schiff, die »Tod des Kaisers«, in sechs Tagen ausläuft. Vom nächsten Morgen an haben Sie genau fünf Tage Zeit. Ein Tag beginnt an jedem Morgen um sieben Uhr (danach ist aufgrund des Lärms nicht mehr an Schlaf zu denken). Am Morgen eines jeden neuen Tages müssen Sie sich zuerst den Abschnitt für diesen Tag ansehen. Es beginnt mit dem nächsten Morgen (erster Tag).

Diese Abschnitte haben keine Nummern, sondern befinden sich im Anhang.

Für jedes Haus, das Sie durchsuchen, brauchen Sie eine

bestimmte Zeit, die von uns festgelegt wurde. Sie befindet sich in den Abschnitten, in denen Sie die Gebäude verlassen können. Notieren Sie die Zeit, die Sie verbraucht haben, so daß Sie feststellen können, wann ein Tag um ist. Pro Tag sollten Sie sechs Stunden für Essenaufnahme und Schlaf veranschlagen. Das bedeutet, daß Sie um 1.00 Uhr im Bett liegen müssen. Die Nacht in Daspota beginnt um 23.00 Uhr, so daß Sie für nächtliche Unternehmungen nur zwei Stunden Zeit haben.

Soweit zum Organisatorischen. Es ist nun 22.30 Uhr und Sie sind entsprechend müde. Suchen Sie sich nun ein Gebäude aus, wobei Sie heute keine Häuser mehr besuchen können, die man tagsüber aufsuchen muß. Die einzelnen Häuser finden Sie in Abschnitt 101.

101

Wählen Sie aus der folgenden Liste ein Gebäude aus. Gebäude, die in Klammern mit einem »N« gekennzeichnet sind, können auch in der Nacht untersucht werden.

- | | |
|-------------------------------|-------------------------|
| 3. Kneipe »Zum Holzbein« | (Abschnitt 271) |
| 4. Bordell »Sonyas« | (Abschnitt 116) |
| 5. Kneipe »Haken-Hugo« | (Abschnitt 128) |
| 6. Haus der Kapitäne | (Abschnitt 146) (N 307) |
| 7. Kartenhaus | (Abschnitt 184) (N 190) |
| 8. Tätowierer & Wechselstube | (Abschnitt 136) |
| 9. Kneipe »Grünes Hufeisen« | (Abschnitt 204) |
| 10. Lagerhaus | (Abschnitt 165) (N 200) |
| 11. Herberge »Goldener Haken« | (Abschnitt 249) (N 214) |
| 12. Kneipe »Piraten-König« | (Abschnitt 77) |
| 14. Waffenlager | (Abschnitt 166) (N 241) |
| 17. Spielhaus | (Abschnitt 168) |
| 18. Bordell »Liebesgeflüster« | (Abschnitt 219) |
| 19. Herberge »Piraten rein!« | (Abschnitt 82) (N 288) |
| 20. Herberge »Letzte Ruhe« | (Abschnitt 313) (N 215) |
| 21. Herberge »Wasserratte« | (Abschnitt 177) (N 275) |

Sind Sie so pleite, wie eine Flunder platt ist, dann können Sie in Abschnitt 232 etwas Geld verdienen. Denn wenn Sie aufgefordert werden zu bezahlen und kein Geld haben, dann müssen Sie zu Abschnitt 201.

Wenn Sie genau wissen, wo sich die gesuchte Prinzessin befindet, gehen Sie bitte zu Abschnitt 224.

102

Als Sie sich dem Holzverhau nähern, hören Sie leichtes Stöhnen. Eilig öffnen Sie die Tür und sehen die Umrisse einer Frau, die in einer dunklen Ecke hockt. Sie sind am Ziel! Sie sinken auf die Knie und sagen: »Ich bin da, meine rahjagleiche Prinzessin!« Als Antwort erhalten Sie ein lautes: »Ich habe Hunger!« Die Person erhebt sich und tritt aus Ihrem Gefängnis heraus. Ihnen stockt der Atem. Man hatte Ihnen zwar erzählt, daß die Prinzessin das schönste Geschöpf auf Aventurien sei. Doch was Sie sehen, belehrt Sie eines Besseren. Die Prinzessin ist sicherlich eine imposante Gestalt, doch das liegt weniger an ihrem göttlichen Aussehen als an ihren 280 Pfund Gewicht. Auch ihr Haar erinnert mehr an das ihres Onkels als an Seide. Sie ist ca. 1,55 m groß und hat einen Watschelang ohnegleichen. Im Gegensatz zu ihrem vermeintlichen Onkel hat Sie eine tiefe, feste Stimme.

Sie schütteln sich einmal kräftig und betrachten das Wesen noch einmal genauer. Die Zweifel in Ihnen werden immer größer. Sollten Sie nun der Meinung sein, daß es sich hier wirklich um die gesuchte Prinzessin handelt, gehen Sie zu Abschnitt 192. Oder kann man Ihnen nichts vormachen? Warum sollte der König von Nostria Sie derart belügen? Nein, das ist nicht die Prinzessin, das steht für Sie fest. Schauen Sie schnell zu Abschnitt 206, denn dort werden Sie dieses Scheusal wieder los.

103

Umea fühlt sich irgendwie beleidigt, und da sie eine Kapitänin ist, kümmert sich niemand darum, als sie aufsteht und Sie mit ihrem Säbel durchbohrt. Verströmen Sie Ihr letztes Blut bei Abschnitt 323, während das Fest weitergeht.

104

Sie schieben sich zwischen zwei Piraten und bestellen lauthals ein Bier. Als Sie Ihr Bier bekommen, prostet Ihnen ein schon angetrunkener Pirat zu: »Auf den fähigsten Piraten von Daspota!« Sie können den Mann einfach übersehen und in Ruhe Ihr Bier trinken (Abschnitt 152) oder seinen Trinkspruch aufnehmen und ihn mit dem Namen des fähigsten Piraten beantworten (Abschnitt 209).

105

Es kommt zu einem heißen Kampf, in dem es anfangs für Sie gar nicht gut aussieht. Aber draußen wurde Ihr Schrei von einem Ihrer Kameraden gehört. Nur wenige Augenblicke später wimmelt es hier nur so von

»Kriegsbeilen«. Alle haben viel Spaß an dieser Schlägerei, nur nicht der Wirt, der hysterisch von Tisch zu Tisch rennt, um zu retten, was zu retten ist.

Nachdem man sich auf ein Unentschieden geeinigt hat, beginnt eine lustige Feier, bei der erst einmal alle Streitigkeiten vergessen werden. Ziehen Sie sich 1W6+1 Lebenspunkte ab und gesellen Sie sich zu den Kameraden. Ihre Ausgaben belaufen sich auf einen Dukaten. Nach drei Stunden haben Sie von den Säbeln die Informationen Nr. 6, Nr. 8, Nr. 9 und Nr. 16 bekommen und können bei Abschnitt 101 weitermachen.

106

Sie gehen zum Strand und schauen sich die Hinrichtung, die bereits begonnen hat, an. Der arme Kerl scheint furchtbar zu leiden, denn er schreit wie am Spieß, was heißt hier wie am Spieß ...

Angeekelt wenden Sie sich ab und gehen um 9.30 Uhr zurück zu Abschnitt 101. Sie wissen jetzt wenigstens, was Sie erwartet, wenn Sie erwischt werden sollten.

107

Sie erklären, daß Kapitän Valardur Sie als Ablösung geschickt hat. Die Piraten sind so daran interessiert ins Dorf zu kommen, daß Sie Ihre Geschichte gar nicht anzweifeln. Nach einer kleinen Keilerei ist geklärt, wer die Wache verlassen darf. Der Sieger geht zum Verhau und holt aus diesem einen kleinen Hund hervor. Er sieht ihr verdutztes Gesicht und erzählt Ihnen, daß er sich von diesem kleinen Kläffer nie trennt. Doch da die Kapitäne so etwas auf Wache nicht gerne sehen, mußte er ihn an Bord schmuggeln. Und als plötzlich das Ruderboot kam, hatte er den Hund vorsichtshalber versteckt. Mit diesen Worten springt er ins Ruderboot und ist bald verschwunden. Sie aber dürfen jetzt Wache schieben. Lesen Sie nun die Informationen zum sechsten Tag im Anhang.

108

Nach Norden und immer nach Norden. Machen Sie doch einmal eine Probe auf Ihr Talent »Orientierung«. Bei Mißlingen gehen Sie bitte bei Abschnitt 95 weiter. Können Sie sich aber hervorragend orientieren, so führt Sie Ihr Sinn für Himmelsrichtungen zum Abschnitt 162.

109

Sie klopfen alles nach Geheim- und Falltüren ab, können aber nichts entdecken. Schließlich hören Sie Stimmen hinter sich: die Ablösung. So leid es uns tut, aber

für Sie gibt es kein Entkommen mehr. Nach einigen gemeinen Folterungen gestehen Sie alles und werden schließlich im Abschnitt 20 hingerichtet.

110

Da liegen nun Ihre Feinde in ihrem Blute. Schnell ziehen Sie sie in die Höhle und verstecken sie gut. Danach schauen Sie sich im Waffenlager ein wenig um. Sie können hier jede Waffe finden, die Sie haben wollen, und schließlich finden Sie auch einige Zellen. Sie schauen in jede Zelle hinein, und endlich stehen Sie einer bildhübschen Frau gegenüber.

»Meine Prinzessin«, sagen Sie und verneigen sich ehrfürchtig, »ich bin gekommen, um Euch zu retten.« Die arme Gefangene springt auf und fällt Ihnen dankbar in die Arme. Sie schluchzt erbärmlich und erzählt Ihnen von endlosen Qualen, so daß Sie sie erst einmal trösten und ihr erklären, daß sie bald wieder bei ihrem ehrenwerten Onkel sein werde. Schließlich nehmen Sie sie bei der Hand und führen sie zum Ausgang. Im Piratendorf scheint niemand etwas gemerkt zu haben, alles ist so wie immer. Und doch, plötzlich kommen einige Piraten den Weg zum Waffenlager hinauf. Schnell laufen Sie mit der atemberaubenden Prinzessin den Hügel hinauf in den dichten Wald. Machen Sie bitte eine Verstecken-Probe +1.

Ein Gelingen der Probe führt Sie auf den Heimweg bei Abschnitt 261. Mißlingt sie, gehen Sie bitte mit der holden Prinzessin zu Abschnitt 283.

111

Die Piraten sind überzeugt, einen echten Gaukler vor sich zu haben. Die Piratenkapitänin allerdings holt plötzlich mit dem Säbel aus. Während der mörderische Hieb Sie trifft, hören Sie sie sagen: »Ich hasse Gaukler!« Irgendwie kopflos taumeln Sie zu Abschnitt 20.

112

Sie schauen sich das große Gebäude genau an und entdecken, daß es nur einen Zugang gibt. Vor diesem Eingang befinden sich zwei Wächter, die aufmerksam die Umgebung des Lagerhauses betrachten. Sie können nun angreifen, um die beiden im Kampf zu bezwingen (Abschnitt 248), oder Sie gehen zurück zu Abschnitt 224, wo Sie an einem anderen Ort nach der Prinzessin suchen können.

113

In einer kleinen Schachtel entdecken Sie einige Schmuckstücke. Da Sie nicht auf der Suche nach

Schmuck sind sondern nach Spuren, die Sie zur fabelhaften Prinzessin bringen, wollen Sie die Schachtel schon wieder verschließen, als Ihr Blick auf einen Siegelring fällt, der das königlich-nostrische Wappen zeigt. Da er sehr wertvoll ist, muß es ein Ring der Prinzessin sein. Nun packen Sie die Schachtel schnell wieder weg und setzen sich in Abschnitt 282 wieder in den Wartestuhl.

114

Mit ein paar netten Fußtritten werden Sie geweckt, völlig schlaftrunken in ein anderes Haus geschleppt und auf den Boden geworfen. Sie blicken auf und sehen drei Männer und eine Frau, die Sie nach dem Grund Ihres Aufenthaltes fragen. Wie Sie an den finsternen Mienen Ihrer Verhörer ablesen können, kann Ihre Antwort Ihr Schicksal und das der zarten Prinzessin besiegeln. So denken Sie lange nach, bevor Sie sagen:

»Ich habe mich verlaufen und wollte nur nach dem Weg nach Thorwal fragen.« (Abschnitt 216)

»Ich bin mit dem Gesetz in Konflikt und dachte, ich werde Pirat.« (Abschnitt 133)

»Ich habe nur ein paar Pilze gesucht.« (Abschnitt 243)

»Ich suche hier eine Prinzessin.« (Abschnitt 156)

»Ich bin ein Gaukler und wollte mir hier nur ein paar Silberstücke verdienen.« (Abschnitt 210)

»Ich habe die Beulenpest und suche die Seuchenstation.« (Abschnitt 303)

115

Sie schnappen sich die häßliche kleine Prinzessin und heben sie unter Aufbietung aller Kräfte in das kleine Ruderboot. Dann steuern Sie eine Stelle an, an der Sie von den Piraten nicht gesehen werden können. Sie wissen auch genau, warum Sie gerade dorthin rudern, schließlich haben Sie in weiser Voraussicht schon ein wenig Proviant und Ausrüstung außerhalb des Piratennestes versteckt. Danach machen Sie sich auf den Weg nach Thorwal, wo die »Stolz von Nostria« auf Sie wartet. Nach einigen sehr anstrengenden Tagen (die Prinzessin ist die reinste Nervensäge) kommen Sie schließlich dort an.

Fahren Sie nun mit dem königlichen Schiff zum Abschnitt »Ende des Abenteuers«.

116

Sie betreten das noble Etablissement und stehen in einem feinen Vorraum. Auf der Tafel steht der Preis für eine Übernachtung: 2 Dukaten. Sie können zurück zu Abschnitt 101 gehen, was Sie allerdings eine halbe Stunde kostet. Wenn Sie allerdings gerne dieses Geld für eine »Übernachtung« bezahlen wollen, sollten Sie in den Empfangsraum gehen (Abschnitt 238).

117

Bei diesem Würfelspiel kommt es einmal nicht auf die Spielregeln, sondern auf Ihre Talente in Glücks- und Falschspiel an. Gespielt wird hier immer um Silbertaler.

Wollen Sie es beim einfachen Glücksspiel belassen (Abschnitt 199), oder greifen Sie in Ihre Trickkiste und bedienen sich des Falschspieles, wie wahrscheinlich die meisten Spieler an diesem Tisch (Abschnitt 124)?

118

Sie gehen mutig auf die beiden Piraten zu und grüßen sie im Namen Efferds. Das »Mach, daß du hier wekommst!« ist recht deutlich. Davon lassen Sie sich aber keinesfalls einschüchtern, sondern Sie bleiben freundlich und fangen ein nettes kleines Gespräch an. Sehr ergiebig ist die Unterhaltung zwar nicht, aber immerhin erhalten Sie die Information Nr. 11 und gehen nach einer Stunde zurück zu Abschnitt 101.

119

Der Schankraum ist nicht so voll wie der einer normalen Kneipe. Doch auch hier ist durchaus einiges los. Vielleicht gehen Sie jetzt doch lieber ins Bett (Abschnitt 186) oder zum Portier (Abschnitt 269). Sie können die Herberge nach einer halben Stunde auch verlassen (Abschnitt 101) oder sich tatsächlich ein Bier bestellen und sich an einen Tisch setzen, an dem schon etwas los ist (Abschnitt 315).

120

An Deck der »Meerbasilisk« stehen zwei gelangweilte Piraten. Diese sollen offenbar dafür sorgen, daß kein Unbefugter das Schiff betritt. Aber darum scheren Sie sich wenig; mit einem gekonnten Schwung verlassen Sie das Ruderboot und landen auf dem Drachenschiff. Da Sie das Versteckspiel schon lange satt haben ziehen Sie Ihre Waffe und werfen sich den Gegnern mit einem »Für Yasmina!« entgegen und tragen einen heldenhafte Kampf aus.

Die Werte der beiden Wachen:

MUT:	13	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	32	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+4
Monsterklasse: 13			

Da die Überraschung auf Ihrer Seite ist, haben Sie die erste Attacke. Bei einer Niederlage werden Sie in Abschnitt 20 tot über Bord geworfen. Sollten Sie siegreich bleiben, können Sie zu Abschnitt 141 schreiten.

121

Sofort verlassen Sie den »Haken Hugo« und rennen in den »Piraten-König«, wo Ihre Kameraden kräftig feiern. Aber es wird schlagartig still, als Sie Ihre Warnung ausrufen, daß die »Säbel« jeden Moment hier sein können. Jeder bereitet sich auf einen gebührenden Empfang für die »Säbel« vor, als diese auch schon in den Schankraum strömen. Auch Sie kämpfen kräftig mit. Würfeln Sie nun mit W6.

Bei 1–4 geht es zu Abschnitt 240, bei 5 und 6 zu Abschnitt 164.

122

Der Wald wird zu beiden Seiten undurchdringlicher, und nur hier und da kommt noch ein wenig Licht der Sonne durch das dichte Blätterdach. Sind Sie nun der Meinung, dies ist der falsche Weg, kehren Sie zu Abschnitt 40 um. Sind Sie weiterhin frohen Mutes, geht es für Sie bei Abschnitt 98 weiter.

123

Sie sind ja nicht zu Ihrem Vergnügen hier, also versuchen Sie, die Damen auszuhorchen. Ihre Gönnerin hat drei Informationen, die sie nur nach gelungenen Betören-Proben herausrückt. Für jede Information muß eine Probe abgelegt werden. Mißlingt eine, ist keine andere mehr möglich. Die Informationen in der richtigen Reihenfolge sind: Nr. 5, Nr. 8, Nr. 11. Hiernach sollten Sie Abschnitt 251 aufsuchen.

124

Machen Sie nun eine Probe auf Ihr Talent Falschspiel. Zählen Sie aus, wie gut oder schlecht Sie die Probe geschafft haben, und multiplizieren Sie diese Zahl mit 20 st. So erhalten Sie den Betrag, den sie in einer Stunde gewonnen oder verloren haben.

Nach dieser Stunde können Sie entweder noch einmal Ihr Glück versuchen oder eine andere Möglichkeit von Abschnitt 168 wählen.

Sollten Sie aber die Nase voll haben, zählen Sie zu Ihrer hier verbrachten Zeit eine halbe Stunde dazu und gehen Sie zu Abschnitt 101. Genauso verfahren Sie bitte, wenn Sie rausgeschmissen werden. Auf jeden Fall verlassen Sie diese Spielhöhle mit den Informationen Nr. 5, Nr. 19 und Nr. 25.

125

Eine gute Wahl! Das meint zumindest der Hai, der gerade an Ihnen knabbert. Ihr letzter Weg führt Sie zu Abschnitt 323.

126

Sie durchsuchen ein Regal und entdecken plötzlich ein Buch mit der Aufschrift »Entführungen«. Interessiert blättern Sie in diesem Buch und finden unbekannte Namen wie Dagorwen, Wilubar, Akanyra und Conrac, aber auch bekannte Namen wie Aurentia, eine bekannte Juwelierin aus Havena, oder Orioria, eine berühmten Konkubine des Königs von Vinsalt, oder Gorgalon II., Fürst eines Zwergentammes aus den Bergen von Beilunk, und schließlich Prinzessin Araloth Yasmina von Nostria. Hinter diesem Namen finden Sie folgende Information:

»Nach Bezahlung für den König von Andergast entführt. 12000 Silbertaler erhalten. An Bord.«

Dahinter befinden sich noch Worte in einer anderen Sprache. Wenn Norbardisch zu Ihrem Sprachschatz gehört, lesen Sie in Abschnitt 189, was da steht. Ansonsten gehen Sie bitte jetzt in Ihr Bett (Abschnitt 101).

127

Sie sind ein wahrer Recke, der es versteht, mit der Waffe umzugehen. Führen Sie nun erst einmal einen Kampf gegen zwei Gegner durch.

Hier nun die Werte:

MUT:	13	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+4
Monsterklasse: 14			

Nach zehn Kampfunden kommen zwei weitere Wächter, die sich weiter hinten in der Höhle befunden haben. Sie greifen in das Geschehen ein, wenn einer der Ihren stirbt, so daß Sie es von da an mit drei Gegnern zu tun haben.

Sollten Sie diesen Kampf gewinnen, geht es bei Abschnitt 110 in die Höhle. Eine Niederlage bringt Sie zu Abschnitt 20.

128

Sie betreten die lärmgefüllte Kneipe und blicken in lauter heitere, aber auch einige finstere Gesichter. Sie betrachten die Szenerie ein wenig, als Sie plötzlich einen lauten Ausruf eines Piraten hören: »Hey, Leute, guckt mal! Den da drüben kenne ich, das ist der Neue! Ein verwanztes Kriegsbeil!!!«

Auf einmal ist es totenstill in der Kneipe. Wollen Sie nun warten, was geschieht (Abschnitt 290), sich umdrehen und weglafen (Abschnitt 191), oder wollen Sie diesen Hohlköpfen etwas auf diese unverschämte Beleidigung erwidern (Abschnitt 221).

129

In Ordnung. Schnell steigen Sie in das Ruderboot und schippen zurück zum Strand. Zum Glück hat Sie niemand gesehen, und so mischen Sie sich wieder unter die Piraten. Ein alkoholreiches Leben liegt vor Ihnen, aber es kommt nicht dazu, denn am sechsten Tag geht es auf große Kaperfahrt. Machen Sie mit dem sechsten Tag weiter.

130

Sie schauen sich das Schloß an der Eingangstür genauer an und machen erst einmal eine Probe auf Mechanik +4. Gelingt diese, machen Sie bei Abschnitt 246 weiter. Ansonsten kommen Sie nicht dahinter, wie Sie dieses Schloß besiegen können.

Suchen Sie sich eine andere Möglichkeit von Abschnitt 190 aus, oder versuchen Sie, die Tür einzurennen (Abschnitt 202)?

131

Sie berühren leicht eine Kiste, doch das reicht, um die Karaffe, die auf ihr steht, herunterzuschmeißen. Wenn Ihnen jetzt keine Akrobatik-Probe +8 gelingt, ruft das Zerdeppern der Karaffe den Lagerverwalter in Abschnitt 252 auf den Plan. Ansonsten fangen Sie sie im letzten Moment und schleichen weiter zu Abschnitt 314.

132

Die Wahrheit schmerzt Sie vielleicht, doch Sie müssen erkennen, daß dies wirklich die gesuchte Prinzessin ist. Gehen Sie nun zu Abschnitt 192.

133

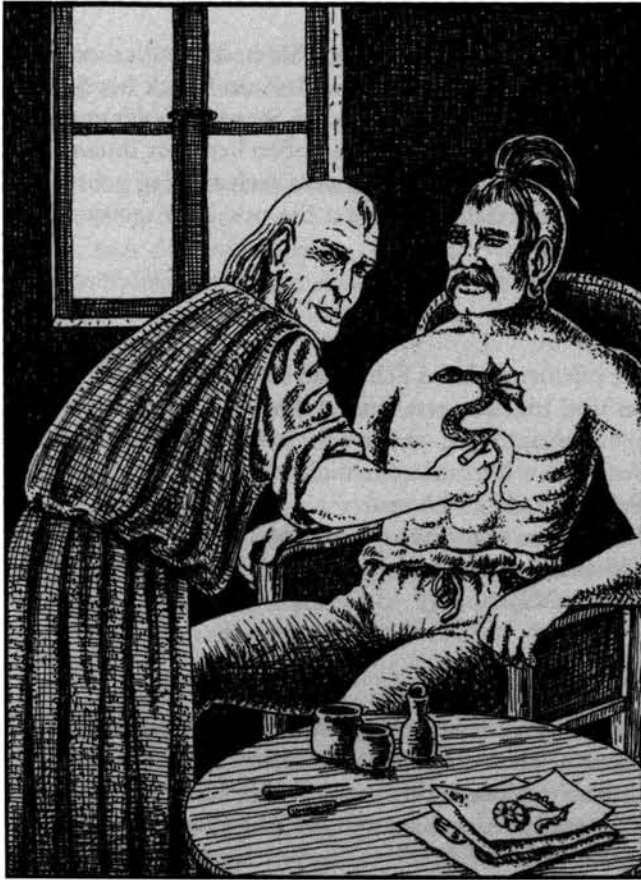
Es wird ein weiterer Pirat gerufen, gegen den Sie kämpfen sollen, um Ihre Eignung zu beweisen. Als Sie den Piraten sehen, ist Ihnen nicht mehr so wohl in Ihrer Haut, denn er ist knapp 2 m groß und hat so breite Schultern, daß er seitlich durch die Tür gehen muß. Allerdings läßt man Ihnen die Waffenwahl.

Hier die Werte Ihres Sparringspartners:

MUT:	15	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	42	PARADE:	11
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+2/ 1W+4*

Monsterklasse: 17

Sie können sich zwischen bewaffnetem* und waffenlo-



sem Kampf entscheiden. Es gewinnt, wer zuerst drei Treffer landet.

Unterliegen Sie, werden Sie am nächsten Tag öffentlich hingerichtet, auf Piratenart. Einzelheiten wollen wir Ihnen ersparen, doch sollten Sie dann noch zu Abschnitt 20 gehen. Gewinnen Sie, werden Sie in Abschnitt 320 zum Piraten.

134

Die Wachen fordern Sie auf, die Botschaft ihnen zu übergeben, da sie den Befehl haben, niemanden hereinzulassen. Sie merken, daß sie es ernst meinen, und ziehen sich zurück, indem Sie den beiden erzählen, daß Sie erst fragen müßten, ob Sie die Botschaft so einfach hergeben dürften.

Wählen Sie demzufolge eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 146.

135

»Da hat es dir wohl die Sprache verschlagen, Bürschchen? Komm mal mit rein und trink erst einmal was.« Sie werden mit in die Kneipe genommen und auf Kosten des Hauses abgefüllt. Nach vier Stunden ist Ihr Schädel wieder klar genug, um zu Abschnitt 101 zu wanken.

136

Sie gehen zum Tätowierer und stellen fest, daß sich gerade einer der Piraten ein Bild in die Brust stechen läßt. Trotzdem kommt Ahren, der Tätowierer, zu Ihnen und erkundigt sich nach Ihrem Begehr. Sie sagen dem alten Mann, daß Sie gern eine hübsche Tätowierung hätten, woraufhin er Sie bittet, noch ein paar Minuten zu warten. Er geht zurück zu seinem Kunden.

Wollen Sie die Gunst der Stunde nutzen und sich in der Wechselstube ein wenig umsehen (Abschnitt 170), oder warten Sie einfach darauf, daß Sie dran sind (Abschnitt 282).

137

Sie schleichen zum Strand und greifen sich eines der Ruderboote.

Schnell haben Sie es ins Wasser gezogen und die Ruder ergriffen. Sie wissen zwar noch nicht, wie Sie die Wachen an Bord überwinden sollen, doch sie trauen sich im Moment alles zu, beflügelt von der Einsicht, daß die traumhafte Prinzessin in der Nähe ist und Ihre Hilfe braucht. Immer schneller taucht das Ruder ins Wasser, immer näher kommen die Drachenschiffe.

Sie wenden sich ein letztes Mal dem Ufer zu, können aber niemanden entdecken, der das Verschwinden eines Bootes bemerkt hätte. Beruhigt tauchen Sie die Ruder wieder ins Wasser.

Doch plötzlich wird die See unruhig und beginnt zu brodeln. Erschrocken ziehen Sie das Ruder ein und verhalten sich völlig ruhig. Die Ursache des Brodelns und Blubbers scheint genau unter Ihnen zu sein. Nun ist guter Rat wirklich teuer.

Vielleicht sollten Sie lieber wieder zurückrudern (Abschnitt 273). Einfach nur warten können Sie in Abschnitt 312. Wenn Sie, der Gefahr trotzend, voraus rudern wollen, sollten Sie zu Abschnitt 179 gehen. Man könnte natürlich auch das Ruderboot verlassen und zu Abschnitt 305 schwimmen. Sollten Sie so vorsichtig gewesen sein und das Meeresbasiliskenamulett gekauft haben, dann haben Sie in Abschnitt 88 nichts zu befürchten.

138

Kämpfen Sie nun bis zum letzten Blutstropfen. Sie haben den ersten Schlag, denn die beiden Wächter rechnen nicht mit einem Angriff.

Hier ihre Werte:

MUT:	13	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	32	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+4
Monsterklasse: 13			

Sollten Sie den Kampf gewinnen, geht es bei Abschnitt 211 weiter.

Ansonsten wartet Abschnitt 20 auf Sie.

139

Gegen 1 Uhr in der Nacht wanken Sie in Ihr Bett, so daß Sie erst am nächsten Morgen weitermachen können. Immerhin haben Sie so manche guten Informationen mitbekommen. Sie erhalten die Informationen Nr. 3, Nr. 5, Nr. 8 und Nr. 12. Machen Sie nun mit dem dritten Tag weiter.

140

Schnell stopfen Sie das häßliche Mädchen wieder in den Verhau, besteigen dann wieder Ihr Boot und rudern zurück an den Strand, um Ihre Suche fortzusetzen. Gehen Sie nun über Abschnitt 101 zu Bett und machen Sie dann mit dem nächsten Tag weiter.

141

Als Ihr letzter Gegner tot aufs Deck fällt, durchflutet Sie ein unbeschreibliches Glücksgefühl. Jetzt kann Sie nichts mehr von der anbetungswürdigen Prinzessin trennen. Hastig sperren Sie den Holzverhau auf und entdecken ... nichts! Das war wohl das falsche Schiff. Ihr Ruderboot ist längst abgetrieben, dieses Schiff können Sie nicht manövrieren, und schwimmen scheidet auch aus, da Sie gerade zwei Flossen im Wasser sehen, die sicherlich nicht zu harmlosen Heringen gehören. Tja, Sie können nun nur noch Ihre Todesart bestimmen, mehr bleibt Ihnen nicht. Wählen Sie zwischen Abschnitt 20 und Abschnitt 323.

142

Die fünf Mann freuen sich über einen neuen Wohltäter, der die nächsten Runden bestellen darf. Zähneknirschend willigen Sie ein und verlassen den Tisch nach drei Stunden mit den Informationen Nr. 2 und Nr. 3, allerdings nur, wenn Sie die 4 Dukaten aufbringen können (Abschnitt 101).

143

Sie merken sofort, daß der Kartograph aufs Geld versessen ist. Sie zücken 10 Dukaten (haben Sie nicht mehr so viel, nehmen Sie Ihr restliches Geld) und schieben sie dem Alten zu. Der steckt das Geld mit einem Grinsen ein und erklärt sich bereit, Sie in drei Stunden, wenn er den Laden zumacht, zu ihr zu bringen. Sie verlassen die Hütte, um drei Stunden später wieder zu erscheinen. Sie werden von ein paar Piraten erwartet, die Sie gefan-

gennehmen. Die Beschreibung der nächsten Tage wollen wir Ihnen ersparen. Irgendwann werden Sie bei Abschnitt 20 ins Meer geworfen. Tja, leider war der Alte so hinter dem Geld her, daß er Sie an die Anführer verkauft hat.

144

In Nostria erwartet Sie das Volk einer ganzen Stadt an den Kais. Kaum hat das Schiff angelegt, betreten zwei Hofdamen mit Kleidern für die Prinzessin das Boot und verschwinden in der Kabine. Sie sehen auch den König, der Sie zu sich winkt, damit er Ihnen auf die Schulter klopfen kann. Alle jubeln Ihnen zu, bis plötzlich eine der Hofdamen zum König läuft.

Sie stammelt etwas von einer falschen Prinzessin und fällt schließlich in Ohnmacht. Das Gesicht des Königs trübt sich, und die Menge wird schlagartig still. Da erscheint die »Prinzessin« an Deck, und alle Nostrianer erkennen, daß sie nicht die richtige ist. Die Frau, die Ihnen die ganze Zeit über weisgemacht hat, Sie sei die Nichte des Königs, hat die Lage sofort durchschaut und springt ins Hafenbecken. Vermutlich wird sie auch entkommen, denn das Interesse aller ist Ihnen gewidmet. Nun, der Rest ist schnell erzählt. Sie werden natürlich verhaftet und in das tiefste Verlies geworfen. Dort können Sie dann über Ihre Fehler nachdenken. Immerhin waren Sie kurzfristig der Held von Nostria. Was Ihnen das in den kommenden Jahren bringt, bleibt abzuwarten.

145

Sie wollen die Leichen betrachten. Mal sehen, ob Sie genügend Courage haben, sich den Toten zu nähern. Legen Sie eine Totenangst-Probe ab.

Gelingt sie, durchqueren Sie schnell die Lichtung zu Abschnitt 174.

Sollte sie mißlingen, so können Sie nun bei Abschnitt 80 die Toten untersuchen.

146

Obwohl die Straßen in Daspota zu jeder Tageszeit ziemlich voll sind, ist auf dem Weg zum Haus der Kapitäne ziemlich wenig los. Das Haus liegt etwas höher als der Rest der Stadt, so daß man diese von hier sehr gut überblicken kann.

Vor der Eingangstür stehen zwei Wachen, die Sie grimmig anstarren. Wollen Sie versuchen, an den beiden Piraten vorbeizukommen (Abschnitt 295), von hinten ins Haus vorzustößen (Abschnitt 274), oder aufgeben (Abschnitt 101)? Sollten Sie aufgeben, hat der Weg zum Haus eine halbe Stunde gekostet.

147

Nun geht es hoch her im »Grünen Hufeisen«, und Sie stehen natürlich im Mittelpunkt des Geschehens. Nach sieben Stunden haben Sie die Informationen Nr. 7 und Nr. 16 erhalten und können ihre Suche nun bei Abschnitt 101 fortsetzen.

148

Sie sind wirklich ein toller Ruderer und haben eine gute Kondition. Jetzt, wo Sie bestimmt schon zwei Stunden am Ruder sitzen, dürfen Sie Ihren Talentwert »Rudern und Segeln« um 2 Punkte erhöhen.

Das freut Sie so, daß Sie leider den Eisberg übersehen, der vor Ihnen auftaucht. Sie kentern und ertrinken erbärmlich. Bei Abschnitt 20 werden Sie wieder an Land gespült.

149

Es handelt sich hier um Piraten, die wissen, wo man erkennen kann, ob man ein »Säbel« ist. Ihre Kleidung wird nun ein wenig leiden, so daß Sie sich einen Punkt vom Rüstungsschutz abziehen müssen.

Danach kommt es bei Abschnitt 87 zu einer wilden »Rauferei«.

150

»Es muß natürlich nicht sein, aber besser ist es schon. Jeder erkennt dann, daß du ein Pirat von der ›Tod des Kaisers‹ bist, und du wirst als solcher behandelt. Jedes Mitglied unserer Mannschaft würde dir auf jeden Fall helfen, solltest du einmal Hilfe nötig haben.«

Sie können nun mit Thorkar das kleine Haus betreten (Abschnitt 81) oder mit einem klaren »Nein« ablehnen (Abschnitt 197).

151

Die Wachen weisen Sie darauf hin, daß das Fest gestern stattgefunden hat. Da Sie sich im Tag geirrt haben, sollten Sie lieber keinem der Kapitäne unter die Augen treten. Enttäuscht bedanken Sie sich bei den beiden und wenden sich einer anderen Möglichkeit aus Abschnitt 146 zu.

152

Sie trinken Ihr Bier aus und horchen sich allgemein um, doch nach zwei Stunden merken Sie, daß es hier nichts für Sie gibt.

Also trotten Sie zu Abschnitt 101.

153

Als Sie abends in Ihren Schlafrum kommen, entdecken Sie einen Neuling, der gerade dabei ist, sich in die Kojen zu legen. Sie sprechen ihn an, warum er denn erst seit heute hier schlafe, da beginnt er, Ihnen sein ganzes Leid zu erzählen. Er ist ein »Entermesser« und wollte in seiner Herberge noch ein wenig Stimmung machen. Daraufhin hat ihn der Wirt rausgeschmissen, und nun muß der arme Kerl durstig ins Bett gehen. Wollen Sie vielleicht schnell noch einmal runter zum Wirt gehen, um für 4 Dukaten eine Flasche Rum zu holen (Abschnitt 220), oder legen Sie sich bei Abschnitt 160 in Ihr Bett?

154

Auf der »Zuckerstange« entdecken Sie zwei Piratenwachen, die in Ihre Richtung schauen. Sie nähern sich ohne Zögern dem Schiff. Auf die Frage der Wachen nach Ihrem Begehrt antworten Sie nicht, sondern erklimmen sogleich das Deck. Nun müssen Sie wohl oder übel gegen die beiden kämpfen.

Die Werte der Piraten:

MUT:	13	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 10			

Nach einem Sieg geht es zu Abschnitt 141. Eine Niederlage bringt Sie zu Abschnitt 20.

155

Wie gesagt, aus dem Lagerhaus kommen zwei weitere Wachen, die allerdings nicht einfach in den Kampf eingreifen, sondern erst einmal laut »Alarm« rufen. Sie sehen sich in einer aussichtslosen Situation und geben schließlich auf.

Nach einigen Tagen werden Sie vor ein Tribunal der Kapitäne geführt, das beschließt, Ihnen eine letzte Kaperfahrt zu gewähren. Sie werden allerdings auf den Drachenkopf gebunden, um die Meerestiere fernzuhalten. Schon beim ersten Sturm werden Sie zu Abschnitt 20 geschleudert.

156

Die Piraten fangen alle an zu lachen, da Sie Ihre Antwort für einen Witz halten.

Sie sind der Meinung, daß ein Verrückter wie Sie Pirat werden muß. Gehen Sie jetzt also zu Abschnitt 320, Herr Pirat.

157

Legen Sie eine Menschenkenntnis-Probe +6 ab. Gelingt sie, durchschauen Sie den Piraten in Abschnitt 143, ansonsten geht es für Sie zu Abschnitt 203.

158

Langsam nähern Sie sich dem nächsten Schiff, es ist die »Borons Todesengel«. Wenn Sie dort anlegen wollen, dann sollten Sie zu Abschnitt 279 rudern. Ein weiteres Schiff finden Sie unter Abschnitt 272.

159

Tuwine ist sehr jung, vielleicht 18 oder 19 Jahre alt. Ihr fast knabenhafter Körper paßt sehr gut zu ihrem kurzen, schwarzen Haar; sie sieht richtig frech aus. Ihr Zimmer befindet sich in Abschnitt 123.

160

Sie legen sich in Ihr Bett und schlafen schnell ein. In Ihrem Traum erscheint Ihnen noch einmal die wunderschöne Yaşmina, wie sie in einem finsternen Kerker angekettet ist. Eine dicke Ratte huscht heran ...

Plötzlich werden Sie wachgerüttelt. Es ist soweit. Weiter mit dem sechsten Tag.

161

Der Pirat fühlt sich völlig vor den Kopf gestoßen. Nachdem er seine Fassung wiedergewonnen hat, erklärt er, daß Umea-Ra-Barax der beste Pirat sei. Als Sie allerdings auf Valardur beharren, fängt der Pirat an, von den Heldentaten seiner Kapitänin zu erzählen. So erhalten Sie die Informationen Nr. 3, Nr. 7 und Nr. 26. Sie pflichten dem Mann schließlich beschwichtigend bei und verlassen nach einer Stunde zufrieden die Kneipe (Abschnitt 101).

162

So ein Mist, Sie gehen ja nach Westen. Also sind Sie bereits an dem Piratennest vorbeigegangen. Schnell kehren Sie um und nehmen nun den richtigen Weg. Gehen Sie nun zu Abschnitt 2 und tun Sie so, als kämen Sie von Abschnitt 174.

163

Sie gehen zur Eingangstür, öffnen sie leise und schleichen hinein. Plötzlich bekommen Sie einen Hieb auf den Arm, so daß Sie Ihre Waffe verlieren. Das zweite, was Sie spüren, ist ein wahnsinniger Schlag an den

Kopf, der Sie durch den Raum taumeln läßt. Schnell blicken Sie sich um und erkennen plötzlich einen riesigen Typen, der sich mit seiner ganzen Masse auf Sie wirft. Es handelt sich um Gongor Khan, den Leibwächter des Anführers, der hier auf Sie gewartet hat. Führen Sie nun einen waffenlosen Kampf durch.

Die Werte Ihres Gegners:

MUT:	15	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	42	PARADE:	11
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+4
Monsterklasse: 17			

Können Sie den Kampf gewinnen, können Sie bei Abschnitt 266 das Haus durchsuchen. Endet der Kampf mit Ihrem Tod, bleibt Ihnen nur noch Abschnitt 323.

164

Nach getaner Schlägerei ist es bei den Piraten üblich, sich gemeinsam zu betrinken. Auch Sie mischen sich unter die Seeleute und trinken nicht gerade wenig. Gegen 14 Uhr gehen Sie dann aber doch zu Abschnitt 101, um Ihre Untersuchungen fortzusetzen.

165

Im Lagerhaus ist immer etwas los. Entweder wird neue Beute angeliefert oder aber die alte wird neu sortiert und schriftlich fixiert. Ja, bei den Piraten hat alles seine Ordnung. Sie können jetzt zum Lagerverwalter gehen, um ihm Informationen zu entlocken (Abschnitt 86). Vielleicht wollen Sie diesen Mann aber gerade meiden, um sich ungestört ein eigenes Bild vom Lagerhaus zu machen (Abschnitt 217).

166

Sie gehen den Weg zum Waffenlager, das in einer Höhle untergebracht ist. Zu Ihrem Schrecken erkennen Sie, daß sich vor dem Eingang zu dieser Höhle zwei stämmige Piraten befinden, die nicht so aussehen, als wollten sie jemanden einlassen.

Wenn Sie trotzdem hineinwollen, geht es bei Abschnitt 118 weiter. Sie können das Ganze auch auf die Nacht verschieben, so daß Sie nun bei Abschnitt 101 weitermachen, allerdings erst nach einer halben Stunde.

167

Wenn Sie bereits einmal bei Nacht am Lagerhaus waren, gehen Sie bitte zu Abschnitt 276, ansonsten zu Abschnitt 112.

168

Das, was Sie sich unter einem Spielhaus vorgestellt haben, finden Sie auch vor. Rasselnde Geldbeutel, jubelnde Gewinner, erboste Verlierer und über allem ein Geruch von Alkohol. Sie sehen sich ein wenig um und merken recht schnell, daß es hier zwei Sorten von Spielen gibt. Da ist einmal das Kugel-Glück, wo man wetten muß, in welches Loch eine kleine Holzkugel fällt (Abschnitt 230). Aber es gibt auch einige Tische, an denen gewürfelt wird (Abschnitt 117).

Sie können auch einfach von Tisch zu Tisch gehen, um zu horchen, was die Piraten so miteinander reden (Abschnitt 84).

169

Das Waffenlager liegt etwas außerhalb des Dorfes in einer Höhle. Sie nutzen jede Deckung, die sich Ihnen bietet, um bis zum Eingang zu dieser Höhle zu kommen. Und dort sehen Sie schon, daß es nicht einfach werden wird, in das Lager hineinzukommen. Davor stehen nämlich zwei Wächter, die permanent die Umgebung betrachten. Wie wollen Sie nun vorgehen? Gehen Sie zu den Wächtern, grüßen sie freundlich und bitten sie, Ihnen doch einmal eine neue Waffe zu holen, da Ihre nicht mehr das Gelbe vom Ei ist (Abschnitt 231). Sie können aber auch Ihre Waffe ziehen und sich todesmutig auf die beiden Piraten werfen (Abschnitt 127).

Vielleicht besinnen Sie sich ja auch. In diesem Fall suchen Sie die Prinzessin bei einer anderen Möglichkeit von Abschnitt 224.

170

Sie schauen sich in dem geräumigen Zimmer um, in dem die Piraten ihren Beuteanteil in Geld umwandeln. Machen Sie bitte erst einmal eine Schleichen-Probe, die entscheiden soll, ob Ahren ihre Aktionen mitbekommt. Denken Sie bitte daran, die Probe mit Ihrem Rüstungsschutz zu modifizieren.

Sollte Ihnen die Probe gelingen, suchen Sie bei Abschnitt 298 weiter. Mißlingt sie, werden Sie bei Abschnitt 319 ertappt.

171

Am nächsten Morgen bringt Sie Ihr neuer »Freund« in das Piratennest und stellt Sie seinem Kapitän, einem großen, rothaarigen Mann namens Valardur, vor. Sie überlassen dem Piraten die Schilderung vom Orküberfall und unterbrechen diese nur ab und zu mit abfälligem Gebrumme. Der Kapitän mustert Sie des öfteren, und Sie versuchen mit dem getrockneten Orkblut an Ihrem Körper möglichst grimmig auszuschauen.

Schließlich erklärt sich Kapitän Valardur bereit, Sie in seine Mannschaft auf der »Tod des Kaisers« aufzunehmen. Sie sind jetzt ein Pirat und dürfen in dieser Funktion gleich zu Abschnitt 181 gehen.

172

Geben Sie zu, daß Sie mit Phex im Bunde stehen, anders können wir uns dieses Glück nicht vorstellen. Wie dem auch sei, schauen Sie bei Abschnitt 223 nach, was Sie im Kartenhaus finden.

173

Sonya willigt entzückt ein, nicht ohne Sie darauf hinzuweisen, daß dies allerdings 4 Dukaten kostet. Sollten Sie dieses Geld nicht aufbringen können oder wollen, ist es höchste Zeit, zu Abschnitt 238 zurückzukehren. Aha, Sie lesen weiter, also wollen Sie diese 4 D bezahlen. Nun gut, Sonya bringt Sie in Ihr Gemach, das dem einer Königin in nichts nachstehen dürfte. Die Einrichtung ist nicht gerade geschmackvoll, aber teuer. Sonya – 1,72 m, braunes Haar, ca. 30 Jahre – ist völlig in Sie vernarrt und setzt Ihnen kräftig zu. Sie erfahren von ihr, daß Kapitän Duramarth von der »Borons Todesengel« des öfteren zu ihr kommt. Das letzte Mal hätte er etwas von einer besonders wertvollen Fracht erzählt, die ihr Gewicht in Gold wert sei. Nach vier Stunden verlassen Sie die sympathische Sonya und gehen zu Abschnitt 101, allerdings nicht, bevor Sie die 4 Dukaten bezahlt haben.

174

Vielleicht ein weiser Entschluß, wer weiß, was die Toten mit Ihnen noch alles gemacht hätten. Nach rund einer Stunde treffen Sie auf einen weiteren Weg, bei dem Ihr kleiner Pfad endet. Wohin wollen Sie nun gehen, nach Süden, wo es stark nach Meerwasser riecht (Abschnitt 2), oder nach Norden weiter durch den Wald (Abschnitt 108)?

175

Beim nächsten Schiff handelt es sich um die »Eisiger Nordwind«. Sollten Sie dieses Schiff entern wollen, müssen Sie zu Abschnitt 227, ansonsten bleibt nur Abschnitt 198.

176

Der Pirat schaut Sie zähneknirschend an, trinkt sein Bier aber dennoch auf den Anführer. Dann allerdings wendet er sich von Ihnen ab. Sie erkennen, daß Sie mal

wieder eine Stunde vertrödelt haben, und gehen zu Abschnitt 101.

177

Sie stehen vor der Herberge »Wasserratte«. Wollen Sie sich dort ein Bett mieten (Abschnitt 280) oder Nachforschungen anstellen (Abschnitt 89)? Wenn Sie hier schon ein Bett haben und sich zur Ruhe legen wollen, dann können Sie das bei Abschnitt 186 tun.

178

Rabana ist ca. 25 Jahre alt. Sie hat hüftlanges rotes Haar und eine beeindruckende Figur. Sie gehen mit ihr auf ihr Zimmer in Abschnitt 123.

179

Sie sind vielleicht ein Trümpel! Bei einer solchen See wagt sich kein Seebär aufs Meer, und Sie Landratte schippern in einer wahren Nußschale umher. Legen Sie jetzt eine Rudern-Probe +2 ab. Ein Gelingen führt Sie zu Abschnitt 311, ein Mißlingen zu Abschnitt 278.

180

Beklagen Sie sich bloß nicht, wenn Sie morgen Schwielen an den Händen haben. Als Sie auf das nächste Boot zuhalten, hören Sie ein Geräusch. Sie schauen sich um und entdecken eine Flasche, die gegen die Bordwand Ihres Ruderbootes gespült wurde. Sie können die Flasche aus dem Meer fischen (Abschnitt 302) oder sie einfach ignorieren (Abschnitt 158).

181

Ihr neugewonnener Freund grinst Ihnen entgegen und winkt Sie zu sich. Bereitwillig folgen Sie ihm in die überfüllten Straßen des Piratennestes. Überall sieht man betrunkene Piraten, aber auch Piratinnen, wenn auch nicht so viele.

Ihr Begleiter stellt sich Ihnen als Thorkar vor, und er bringt Sie zu einem kleinen Gebäude, das sich ein wenig außerhalb des Geschehens befindet. »Dieser Weg führt in das Haus der Kapitäne«, sagt Thorkar, »und wenn es sich vermeiden läßt, solltest du diesem Haus fernbleiben. Aber nun komm erst einmal mit hinein und laß dir eine Tätowierung verpassen, die dich als einen von der »Tod des Kaisers« kennzeichnet.«

Wie sieht es aus, wollen Sie sich tätowieren lassen (Abschnitt 81), wollen Sie erst einmal fragen, ob das denn wirklich nötig sei (Abschnitt 150), oder lehnen Sie entschieden ab (Abschnitt 197).

182

Xortan weist Ihnen unmißverständlich den Weg zum Ausgang. Sie erhaschen einen schnellen Blick auf einige Ballen, Kisten u. ä., ohne jedoch eine Spur zu entdecken.

Also ziehen Sie unverrichteter Dinge ab, um nach einer halben Stunde zu Abschnitt 101 zu kommen.

183

Sie gehen in den »Piraten-König«, wo Ihre Kameraden bereits kräftig feiern. Kapitän Valardur ist auch anwesend und gibt eine Runde nach der anderen aus, die alle von den Männern begeistert empfangen werden. Auch Sie halten sich nicht zurück und langen kräftig zu, so daß Sie schon bald in Ihrer ausgelassenen Stimmung zu tanzen beginnen. Sie werden wild angefeuert, bis plötzlich die Eingangstür heftig aufgestoßen wird. Mit dem Aufschrei »Lang lebe Duramarth!« strömt eine Masse von Piraten in den Schankraum, welche sogleich auf alles einprügeln, was hier so herumsteht. Bei den Eindringlingen handelt es sich um die verfeindeten »Säbel«.

Auch Sie werfen sich in den Kampf, um Ihren Kameraden zu helfen. Werfen Sie jetzt bitte einen W6.

Bei 1–3 geht es bei Abschnitt 240 weiter. Ansonsten gehen Sie bitte zu Abschnitt 164.

184

Sie betreten die kleine Hütte und kommen in einen Raum, in dem Sie einen alten Mann über eine Karte gebeugt sehen. Der Alte, der offensichtlich etwas an der Karte ausbessert, legt seinen Pinsel ab und schaut Sie an: »Was willst denn du hier, Kleiner?«

Ja, was wollen Sie hier eigentlich?

Wollen Sie eine Karte von Tiefhusen kaufen (Abschnitt 250)?

Wollen Sie nach einer entführten Prinzessin fragen (Abschnitt 157)?

Wollen Sie nach einer halben Stunde wieder gehen (Abschnitt 101)?

Oder wollen Sie den alten Piraten nicht weiter beachten und seine Bücher nach Hinweisen durchforsten (Abschnitt 287)?

185

Sie nähern sich dem nächsten Schiff, als Sie plötzlich eine kleine Schatulle im Wasser bemerken, die auf Ihr Ruderboot zutreibt. Entweder Sie fischen Sie aus dem Wasser (Abschnitt 207) oder Sie wenden sich ohne sich unterbrechen zu lassen dem nächsten Piratenschiff zu (Abschnitt 175).

186

Sie gehen in Ihr Zimmer, in dem schon einige Piraten laut schnarchend liegen, und legen Ihre Wertsachen in die Seemannskiste. Dann fallen Sie nicht nur ins Bett, sondern auch in einen tiefen Schlaf. Am nächsten Morgen wachen Sie auf und gehen in den Schankraum, in dem Sie Ihr Frühstück einnehmen: Heute gibt es Fisch! Um 7.00 Uhr sind Sie dann soweit, bei Abschnitt **101** etwas zu unternehmen.

187

Langsam schleichen Sie sich an die Piraten heran und werfen sich vollkommen überraschend auf sie. Sie haben auf jeden Fall den ersten Angriff. Nach sechs Kampfunden ist auch der schlafende Wächter wach genug, um in den Kampf einzugreifen.

Hier die Werte der Piraten:

MUT:	13	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 10			

Gewinnen Sie, gehen Sie zu Abschnitt **163**. Sollten die zwei Piraten übermächtig gewesen sein, bleibt Ihnen nur noch Abschnitt **20**.

188

Vorsichtig horchen Sie Ahren aus. Sie merken schnell, daß er gerne bereit ist, Informationen über seine Kunden zu liefern. Allerdings nur, wenn er entsprechend bezahlt wird. Der Tätowierer verlangt von Ihnen 8 Dukaten. Wenn Sie eine Feilschen-Probe schaffen, können Sie ihn auf 5 Dukaten herunterhandeln. Wollen oder können Sie dieses Geld nicht aufbringen, bleibt nur noch der Weg zu Abschnitt **101**. Die ganze Aktion kostet wie gesagt drei Stunden.

Wenn Sie dieses Opfer für die Rettung der leidenden Prinzessin aufbringen wollen, sollten Sie dieses in Abschnitt **78** tun.

189

Alle haben Sie ausgelacht, weil Sie so viel Zeit mit dem Norbardischen verbracht haben, jetzt zahlt sich Ihr Studium aus. Nach einigem Überlegen haben Sie heraus, was dort steht.

»Prinzessin soll gegen Lösegeld wieder freigelassen werden. Lösegeld wird von Kapitän Duramarth geholt.«

Zufrieden gehen Sie zu Abschnitt **101** und dann ins Bett.

190

In dem Piratendorf ist es einigermaßen ruhig geworden, und da das Haus des Kartenmeisters etwas außerhalb liegt, können Sie sich dieses in aller Ruhe anschauen. Sorgfältig betrachten Sie die Eingangstür, aber auch die Fenster und den Hintereingang. Sie stellen schnell fest, daß alles verriegelt ist. Wie wollen Sie nun in dieses Haus hineinkommen?

Wollen Sie versuchen, das Schloß am Eingang zu knacken (Abschnitt **130**), wollen Sie es mit dem Hintereingang versuchen (Abschnitt **317**), oder glauben Sie, daß die Fenster die beste Einstiegsmöglichkeit bieten (Abschnitt **83**)?

191

Das war gerade noch rechtzeitig. Sie nehmen sich vor, diese Kneipe künftig zu meiden, und machen nach einer halben Stunde bei Abschnitt **101** weiter.

192

Tja, es kann sich nur um die Prinzessin handeln, so ist nun einmal der Unterschied zwischen Sein und Schein. Dieser Anblick purer Adelsdekadenz bringt Ihnen 20 Abenteurpunkte ein, die Sie sich wirklich redlich verdient haben.

Wir lassen Sie nun erst einmal mit dieser »Traumfrau« alleine. Wenn Sie Ihre Fassung wiedergewonnen haben, gehen Sie zu Abschnitt **322**.

193

Können Sie mir mal erklären, wie Sie nach Anchopal kommen wollen?

Als Sie gedanklich den schnellsten Weg suchen, fällt der Baum, an dem Sie lehnen, plötzlich in sich zusammen und begräbt Sie unter sich. Schade, Sie waren so kurz vor der Lösung. Und nun bleibt nur noch Abschnitt **20**.

194

Selbstbewußt gehen Sie auf das Dorf zu; mit jedem Schritt verstärkt sich der Lärm, der aus der Siedlung kommt, und auch der Geruch nach dem Meer wird stärker. Gedanklich befinden Sie sich in Nostria, im Thronsaal des glatzköpfigen Kasimir, die wunderschöne Prinzessin im Arm. Der König bedankt sich ausgiebig bei Ihnen und bietet Ihnen die Hand der graziösen Prinzessin an ...

Eine Stimme reißt Sie aus Ihrem Traum. »Was willst du hier?«

Als Sie aufblicken sehen Sie eine Piratenwache, die Ihnen mit einem Entermesser vor der Nase herumfummelt. Als Sie von zwei weiteren Piratenwachen ergriffen werden, beschließen Sie, erst einmal ruhig zu sein. Sie werden in einen finsternen Raum gesperrt, in dem Sie Zeit haben, über die Richtigkeit Ihres Vorgehens nachzudenken. Mit dem Gedanken, daß Sie nahe bei der Prinzessin sind, fallen Sie irgendwann in einen unruhigen Schlaf, aus dem Sie in Abschnitt 114 gerissen werden.

195

Hier zunächst eine allgemeine Beschreibung der Piratenschiffe: die Länge beträgt ca. 20 m, die Breite 3–3,5 m. Ein Besatzung besteht aus 25–30 Seemännern, Ruderbänke sind für 28 Piraten vorhanden, doch es gibt auch ein Segel.

Gerudert wird nur, wenn Rondras Winde schweigen oder angegriffen werden soll.

In der Bordwand befinden sich Löcher, durch die Ruder geschoben werden, die ansonsten in einer speziellen Halterung am Heck gelagert werden. Vorne läuft das Schiff spitz zu und in einer geschnitzten Holzfratze aus, die einen brüllenden Drachenkopf darstellt. Diese Fratze soll die Geister der See verjagen. Die Angst, die der Anblick des Drachenkopfes bei vielen hervorruft, ist nicht beabsichtigt, wird von den Piraten aber als positiver Nebeneffekt angesehen. Mittschiffs hat das Boot eine Höhe von ungefähr 1,20 m, so daß für Ladung ein Raum von 10 Kubikmetern besteht. Jedes Schiff hat einen kleinen Holzverhau, in dem schützenswerte Ware gelagert werden kann. Mit einer ausgebildeten und ausgeruhten Mannschaft kann ein solches Schiff Geschwindigkeiten von bis zu 40 km/h aufbringen, ein Tempo, mit dem kein anderes Schiff konkurrieren kann. Je nach der Verfassung der Mannschaft kann diese Geschwindigkeit bis zu fünf Minuten ausgehalten werden!

Kaum haben Sie den technischen Exkurs abgeschlossen, als Sie den Namen des ersten Schiffes lesen können: »Zuckerstange«.

Wenn Sie dieses Schiff anrudern wollen, müssen Sie zu Abschnitt 154. Oder Sie rudern weiter zu Abschnitt 185.

196

Sie suchen und suchen und finden lediglich 10 Dukaten. Schließlich hören Sie, wie sich jemand nähert. Sie denken sofort an den Kartographen, der wohl nun nach Hause kommt, und machen sich schnell zu Abschnitt 101 aus dem Staub, von wo aus Sie dann in Ihr Bett gehen.

197

»Warum willst du keine Tätowierung haben? Jeder Pirat trägt sie voll Stolz. Unser Kapitän mag keine Bildlosen. Jetzt ist Ihnen klar, daß diese Tätowierung einfach sein muß (Abschnitt 81). Wenn Sie aber Ihre zarte Haut nicht mit einem solch häßlichen Bild verunstalten wollen, geht es bei Abschnitt 299 weiter.

198

Sie rudern auf das nächste Schiff zu, als Sie plötzlich von einem wilden Fischadler attackiert werden. Der Vogel hat einen Attackewert von 17. Sollte er Sie treffen, teilt er 1W Trefferpunkte aus. Nach zwei Attacken bemerkt der Adler, daß Sie kein Fisch sind, und fliegt von dannen. Sollte Ihnen der Vogel den Rest gegeben haben, dürfen Sie zu Abschnitt 323 gehen. Haben Sie den Angriff überlebt, rudern Sie zu Abschnitt 296.

199

Legen Sie nun eine Probe auf Ihr Talent Glücksspiel ab. Zählen Sie aus, wie gut oder schlecht Sie die Probe geschafft haben, und multiplizieren Sie diese Zahl mit 5 str. So erhalten Sie den Betrag, den Sie in einer Stunde gewonnen oder verloren haben.

Nach dieser Stunde können Sie entweder noch einmal Ihr Glück versuchen, bei Abschnitt 124 auf Falschspiel umsteigen oder eine andere Möglichkeit von Abschnitt 168 wählen.

Sollten Sie aber die Nase voll haben, zählen Sie zu Ihrer hier verbrachten Zeit eine halbe Stunde dazu und gehen Sie zu Abschnitt 101.

Auf jeden Fall verlassen Sie das Haus mit den Informationen Nr. 2, Nr. 4 und Nr. 10.

200

Eine kleine Umrundung des Lagerhauses ergibt, daß es nur das große Haupttor gibt. Und vor dem stehen leider zwei Wachen. Sie beobachten die beiden eine ganze Weile und bemerken, daß sich plötzlich ein Türflügel öffnet und eine weitere Wache den Kopf herausstreckt, um den anderen beiden einen Witz zu erzählen. Nein, hier können Sie auf die sanfte Tour wohl nichts herausbekommen. Also gehen Sie über Abschnitt 101 in Ihr Bett.

201

Auch das noch: ein Zechpreller! Aber ein altes, ungeschriebenes Piratengesetz sagt, daß jeder einmal die Zeche prellen darf. Und dieses eine Mal haben Sie jetzt

hinter sich. Damit dies nicht wieder vorkommt, werden Sie 24 Stunden an den Pranger gestellt. Hier können Sie aus erster Hand miterleben, wie gemein Piraten sein können. Jedenfalls verlieren Sie 10 LP, können sich allerdings 10 Abenteurpunkte gutschreiben. Jetzt sollten Sie schnell zu Abschnitt 232 gehen, um ein wenig Geld zu verdienen.

202

Sie sehen sich noch einmal kurz um, ob auch niemand zu sehen ist, und dann rennen Sie mit aller Kraft gegen die Tür. Mit einem lauten Krachen bricht das Schloß heraus. Schon freuen Sie sich, daß Sie in das Haus gelangt sind, da gibt plötzlich der Boden unter Ihren Füßen nach, und Sie fallen in eine Grube, die sich direkt hinter der Tür befunden hat. Der Sturz verursacht bei Ihnen Schmerzen (1W6+1 Trefferpunkte), und Sie ärgern sich über Ihre Leichtsinnigkeit, als plötzlich am Rand der Fallgrube ein Licht auftaucht. Man hat Sie gehört. Wir könnten jetzt beschreiben, wie Sie vor ein Tribunal gestellt werden, wie man Sie foltert, um Ihnen Informationen zu entlocken, aber das würde den Rahmen des Abenteuers sprengen. Finden Sie sich damit ab, nach einigen Tagen gestorben zu sein (ohne etwas verraten zu haben). Gehen Sie zu Abschnitt 20.

203

Sie glauben fest daran, daß der Pirat ein Wohltäter der Menschheit ist und Ihnen und der Prinzessin helfen will. Er erklärt, daß die Prinzessin gestern zum Hauptlager nach Tiefhusen gebracht wurde, wo sie meistbietend versteigert werden soll. Nach einer Stunde verlassen Sie die armselige Hütte mit dieser kostbaren Information und schlendern zu Abschnitt 101.

204

Aus dem »Grünen Hufeisen« hören Sie sehr viel Lärm. Hier scheint wirklich der Pirat los zu sein. Gespannt treten Sie ein und stehen in einem großen Schankraum, der ziemlich überfüllt ist. Keiner beachtet Sie weiter, da alle Augen auf einen Piraten auf dem Tresen gerichtet sind, der wild gestikulierend zu den Männern redet. Er behauptet, das ganze Leben sei – zumal hier in Aventurien – ein Spiel und erzählt etwas von einem Meister, der alle Fäden in der Hand halte ... Der Wirt beendet das Ganze, indem er den »Verrückten«, wie er von allen genannt wird, unter dem Gejohle der übrigen Piraten vom Tresen hebt und in eine Ecke stellt. Schnell wendet man sich wieder dem üblichen Kneipengeschehen zu. Sie können sich jetzt zum Tresen durchdrängeln (Abschnitt 104), sich schnell auf einen gerade frei geworde-

nen Platz an einem Tisch werfen (Abschnitt 318) oder zum »Verrückten« gehen (Abschnitt 254).

205

»So, wir haben dich aber auch noch nie auf unserem Schiff gesehen!« »Ich bin ja auch neu ...« wollen Sie sich herausreden und damit die drohende Keilerei vermeiden. Aber zu spät. Sie werden in die Kneipe geschubst, wo Sie von der gesammelten Mannschaft verdroschen werden. Sie verlieren neben drei Zähnen auch noch 5 Lebenspunkte und eine Stunde Ihrer kostbaren Zeit. Hinken Sie nun zu Abschnitt 101.

206

Glauben Sie wirklich, daß dies nicht die richtige Prinzessin ist (Abschnitt 140), oder wollen Sie es einfach nicht wahrhaben (Abschnitt 93).

207

Sie ergreifen die Schatulle und ziehen Sie aus dem Wasser. Ein kurzer Handgriff, und das Kästchen öffnet sich. Sie sind wirklich mutig, stellen Sie sich vor, da wären Borbarad-Moskitos drin gewesen! Aber Sie haben Glück und erblicken eine kleine Halskette, an der ein Delphin aus Aquamarin hängt. Solange Sie diese Kette tragen, werden Segeln/Rudern- und Schwimmen-Proben um 2 einfacher. Jetzt aber auf zu Abschnitt 175.

208

Nach zwei Stunden Klettertour stehen Sie hinter dem Haus. Doch leider müssen Sie erkennen, daß es keinen weiteren Eingang gibt. Die Fenster sind allesamt vergittert. Völlig niedergeschlagen klettern Sie zurück. Nach drei Stunden sind Sie wieder bei Abschnitt 101 angelangt.

209

Sie erwidern: »Ja, auf Estorik!« (Abschnitt 176)
 »Auf die heldenhafte Umea-Ra-Barax!« (Abschnitt 300)
 »Lang lebe der unbesiegbare Valardur!« (Abschnitt 161)

210

So einfach glaubt man Ihnen Ihre Geschichte nicht. Sie müssen etwas vorführen. Dazu legen Sie jetzt eine Probe +1 auf ein Gauklertalent ab (Akrobatik, Musizieren oder Tanzen). Mißlingt Sie, werden Sie bei Abschnitt 20 um einen Gauklerkopf kürzer gemacht. Haben Sie Erfolg, dürfen Sie zu Abschnitt 111 gaukeln.

211

Sie haben den Kampf gewonnen und können sich in aller Ruhe das Innere des Lagerhauses anschauen. Sie suchen in allen Räumen, aber eine anmutige Prinzessin ist nicht zu finden. Sie können nun bei einer anderen Möglichkeit von Abschnitt 224 weitersuchen. Wenn Sie aber der Meinung sind, daß die Prinzessin hier sein muß, gehen Sie zu Abschnitt 109.

212

Sie schauen sich im »Piraten-König« um, können Thorkar allerdings nicht entdecken. Was soll's. Sie setzen sich an einen Tisch und stellen sich als Neuer vor. Die dort versammelten Piraten glauben Ihnen das auch, nachdem Sie eine Runde bestellt haben. Sie verbringen hier drei Stunden und lassen sich von den erfahrenen Piraten das Einmaleins des Piratentums näherbringen. Sie erhalten die Informationen Nr. 1, Nr. 6, Nr. 13, Nr. 19 und Nr. 23. Am Ende zahlen Sie 3 D und verlassen die Kneipe in Richtung Abschnitt 101.

213

Umea ist völlig begeistert von Ihrem Charme und Ihrer eleganten Art. Für den Rest des Abends läßt sie sich nur noch von Ihnen bedienen. Sie können hier die Informationen Nr. 3, Nr. 11 und Nr. 7 erhalten.

Machen Sie für jede Information eine Charisma-Probe, die wie folgt modifiziert wird: für Nr. 3 eine CH-Probe +2, für Nr. 11 +3 und für Nr. 7 +4. Haben Sie alle Proben geschafft, können Sie noch eine weitere CH-Probe +5 ablegen. Gelingt sie, erhalten Sie eine vierte Information in Abschnitt 268.

Ansonsten verlassen Sie gegen 1 Uhr das Haus der Kapitäne, wobei Sie sicher sein können, daß die Kapitänin Sie morgen vergessen haben wird. Machen Sie nun mit dem dritten Tag weiter.

214

Wenn Sie im »Goldenen Haken« ein Bett haben, sollten Sie dieses schnell aufsuchen, denn Sie sehen wirklich furchtbar aus (Abschnitt 186). Haben Sie hier kein Bett, können Sie sich eins mieten (Abschnitt 280). Sonst bleibt Ihnen nur noch der Weg zu Abschnitt 101.

215

Wenn Sie im »Letzte Ruhe« ein Bett haben, sollten Sie dieses schnell aufsuchen, denn Sie sehen wirklich furchtbar aus (Abschnitt 186). Haben Sie hier kein Bett, können Sie sich eins mieten (Abschnitt 280). Sonst bleibt Ihnen nur noch der Weg zu Abschnitt 101.

216

Ein Pirat springt auf und haut Sie mit den Worten »Ich kann dir den Weg zu Boron zeigen« in kleine Stücke. Packen Sie Ihre Einzelteile zusammen und schauen Sie doch noch schnell bei Abschnitt 20 vorbei.

217

Sie sinken auf die Knie und robben in die Halle. Leider befindet sich in Ihrem Weg ein Würfel. Sie nehmen diesen und legen eine Schleichen-Probe +1 +RS ab. Gelingt diese, gleiten Sie weiter zu Abschnitt 314. Mißlingt sie, poltern Sie zu Abschnitt 131.

218

Sie erzählen den beiden Piraten, daß Sie nur einmal das Schiff sehen wollten. Nach einem Rundumblick entdecken Sie nichts Besonderes, allerdings können Sie nicht in den Holzverhau blicken. Tja, entweder Sie suchen ein anderes Schiff auf (Abschnitt 180) oder Sie attackieren Ihre »Kameraden« (Abschnitt 289).

219

Das Haus ist gerammelt voll, und nur mit Glück können Sie hier eine der leichten Damen erreichen. Bei 1–2 auf W6 (Sie können jede halbe Stunde würfeln) treffen Sie in Abschnitt 306 auf die sagenhafte Carlysia. Ansonsten können Sie auch wieder zu Abschnitt 101 gehen. Addieren Sie zu Ihrer verträdelten Zeit eine halbe Stunde.

220

Schnell gehen Sie noch einmal zum Wirt, geben ihm 4 Dukaten und nehmen eine Flasche Rum mit auf Ihr Zimmer, die Sie dann mit dem »Entermesser« leeren. Als dieser seine Augen kaum noch aufhalten kann, beklagt er sich plötzlich über seine Kapitänin Umea-Barax. Er kann einfach nicht verstehen, warum Sie Ihr bestes Geschäft dem blöden »Lumpengesicht« überlassen hat. Dann schließt er die Augen und sinkt ins Reich der Träume. Sie können nun schlafen und anschließend mit dem sechsten Tag weitermachen, oder Sie rennen schnell zu Abschnitt 101, denn Sie haben plötzlich eine Eingebung.

221

Nun, wie begegnen Sie dieser heiklen Situation? Brüllen Sie »Ich bin kein Kriegsbeil, ich bin ein Säbel!« (Abschnitt 149) oder haben Sie einen Funken Ehre im Leib

und werfen sich mit dem Ausruf »Ja, ich bin ein Kriegerbeil, nieder mit den Säbelratten!« bei Abschnitt 105 ins Gewühl.

222

Sie wissen zwar nicht, wohin Sie getrieben werden, doch nach einigen Wochen landen Sie auf einer kleinen, unbewohnten Insel, auf der Sie genügend Nahrung und Wasser finden, die Sie aber nicht wieder verlassen können. Aber Sie gehören zu den wenigen, die dieses schwere Abenteuer überlebt haben. Glückwunsch!

Ach übrigens, ganz unbewohnt ist diese Insel nicht, da ist irgend so ein Typ, der Ihnen immer wieder einreden will, daß Sie Freitag heißen. Leute gibt es!

223

Vorsichtig schließen Sie die Tür hinter sich, und um Sie herum wird es absolut finster. Sie tasten sich ein wenig durch den Raum und finden schließlich eine Kerze und Feuerzeug. Schon etwas später können Sie sich in dem Raum des Kartenmeisters umschauen. Machen Sie nun eine Probe auf Sinnesschärfe. Gelingt Sie, schauen Sie bei Abschnitt 126 nach, was Sie gefunden haben. Ansonsten geht es bei Abschnitt 196 weiter.

224

Vielleicht stellen Sie doch lieber noch ein paar Nachforschungen an (Abschnitt 101).

Nein, Sie glauben tatsächlich zu wissen, wo die liebliche Prinzessin gefangengehalten wird.

Nun gut, dann suchen Sie den richtigen Ort aus:

- Lagerhaus (Abschnitt 167),
- Haus der Kapitäne (Abschnitt 286),
- Waffenlager (Abschnitt 169),
- Piratenschiff (Abschnitt 137),
- Geheimversteck im Wald (Abschnitt 267).

Sind Sie der Meinung, daß die Prinzessin schon aus dem Dorf gebracht wurde, sollten Sie schnell zu Abschnitt 297 eilen.

225

Nach einer kurzen Verschnaufpause wenden Sie sich dem Verhau zu, aus dem Sie einen kleinen Hund befreien. Dies war wohl nicht das Versteck der zerbrechlichen Prinzessin! Nun ist guter Rat teuer. Von diesem Schiff werden Sie wohl nicht mehr wegkommen. Die Piraten, die bald erscheinen werden, sehen Sie alleine auf dem Boot und werden Sie grausam hinrichten. Allerdings können Sie sich auch den Haien opfern. Doch an Abschnitt 20 führt kein Weg vorbei.

226

Sie werden angenommen, und um Punkt 14 Uhr bringt man Sie in das Haus der Kapitäne. Doch dort beginnt dann ein sehr anstrengender Tag für Sie, denn Sie kommen aus dem Bedienen gar nicht mehr heraus. Erst gegen Abend wird es auf der Feier für den Kapitän der »Meerbasilisk« etwas ruhiger. Wollen Sie nun bei Abschnitt 139 einfach weiter bedienen, oder versuchen Sie sich bei Abschnitt 99 an die Kapitänin Umea-Ra-Barax heranzumachen?

227

Die zwei Piraten auf der »Eisiger Nordwind« scheinen Sie nicht an Bord lassen zu wollen. Doch Sie fragen nicht lange und sind schon an Deck.

Aber weiter kommen Sie nur über die Leichen der Wachen hinweg.

Hier die Werte:

MUT:	13	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 10			

Ein Sieg führt Sie zu Abschnitt 141, eine Niederlage führt Sie in Borons Reich zu Abschnitt 20.

228

Der Hintereingang scheint fest verschlossen zu sein. Wollen Sie nun ein wenig stärker drücken (Abschnitt 257), oder wollen Sie eine andere Möglichkeit von Abschnitt 190 wählen?

229

Sie werden angenommen, und sofort bringt man Sie in das Haus der Kapitäne, wo man Ihnen erst einmal erklärt, was Sie zu tun haben. Nach Beginn der Feier kommt ein anstrengender Abend auf Sie zu, und erst gegen 22 Uhr wird es ein wenig ruhiger.

Wollen Sie diese Ruhe nutzen, um sich an die Kapitänin Umea-Ra-Barax heranzumachen (Abschnitt 99), oder bringen Sie Ihren Dienst einfach so hinter sich (Abschnitt 139)?

230

Das Kugel-Glück ist ein sehr einfaches Spiel. Ein Angestellter des Hauses läßt eine Kugel in ein Labyrinth fallen, und alle warten, bei welcher Zahl sie wieder herauskommt. Es gibt Zahlen von 1–20. Setzen können Sie einmal auf eine bestimmte Zahl, wobei Sie im Falle

eines Gewinnes Ihren Einsatz verzwanzigfachen. Sie können aber auch nur auf Gerade oder Ungerade setzen, wobei Sie Ihren Einsatz verdoppeln können. Jedes Spiel dauert ungefähr eine Spielrunde. Setzen Sie nun Ihren Einsatz und würfeln Sie mit einem W20 aus, ob Sie gewonnen haben. Spielen Sie so lange Sie wollen, dann können Sie sich einer anderen Möglichkeit von Abschnitt 168 zuwenden, oder Sie gehen zu Abschnitt 101, wobei Sie zu Ihrer hier verbrachten Zeit eine halbe Stunde addieren müssen.

Auf jeden Fall verlassen Sie das Spielhaus mit den Informationen Nr. 1, Nr. 11 und Nr. 18.

231

Mit klopfendem Herzen treten Sie auf die beiden Hünen zu und erzählen Ihre Geschichte von der schlechten Waffe. Sie sind dabei so aufgeregt, daß wir leider eine Lügen-Probe von Ihnen verlangen müssen. Gelingt sie, gehen Sie bitte zu Abschnitt 294. Ansonsten durchschauen die Burschen Ihre Lüge und greifen Sie in Abschnitt 127 an.

232

In Ihrer Stammkneipe fragen Sie Ihren Wirt nach einer Arbeit. Er stellt Sie als Hilfskellner an. In der Stunde verdienen Sie 1 Silbertaler. Ihr Job ist so anstrengend, daß Sie zwischendurch keine Informationen sammeln können. Wenn Sie genug verdient haben, können Sie aufhören (Abschnitt 101), aber denken Sie daran, den Zeitaufwand zu vermerken.

233

Außer Ihnen sitzen nur noch drei weitere Piraten am Tisch, deren Blick aber auch nicht mehr ganz klar ist. Hier möchten wir Ihnen erst einmal Ihre Gegner vorstellen:

Daspota Kitt: KL: 12; GE: 12; KK: 13 TAW Zechen: 3
Schwarzauge: KL: 10; GE: 13; KK: 12; TAW Zechen: 2
Roter Ture: KL: 14; GE: 10; KK: 13; TAW Zechen: 5

Sie müssen nun für sich und Ihre Gegner die Proben auf das Talent Zechen machen, wobei es mit einer +1 Probe beginnt, die dann jeweils um einen Punkt schwieriger wird. Gelingt eine Probe nicht, so fällt der Betreffende nicht gleich um, sondern ihm werden von den Eigenschaften KL, GE und KK zwei Punkte abgezogen. Ist eine der Eigenschaften unter 8, so ist für den Streiter das Maß überschritten, und er fällt um.

Führen Sie nun dieses Gelage aus. Können Sie es gewinnen, erhalten Sie die Siebprämie von 25 Dukaten, und Sie erleben die nun folgende Feier noch mit (Abschnitt

147). Verlieren Sie, schlafen Sie ein und wachen sechs Stunden später wieder bei Abschnitt 101 auf.

234

Die beiden Wächter sind etwas erstaunt. So freundlich wurden sie noch nie begrüßt. Sie sind so gerührt, daß sie fast aus der Haut fahren (immerhin müssen sie Wache halten und können nicht mitsaufen). Bevor Sie richtig mitbekommen, was geschieht, haben Sie ein paar knallharte Fausthiebe abbekommen, die Ihnen 2 Lebenspunkte und eine Stunde rauben und Ihnen den Weg zu Abschnitt 101 weisen.

235

Sie halten auf die »Tod des Kaisers« zu und bemerken zwei Piraten, die an Deck Wache halten. Doch der eine der beiden kennt Sie, so daß Sie kein Problem haben, an Bord gelassen zu werden. Legen Sie eine Sinnen-schärfe-Probe ab. Sollten Sie Erfolg haben, gehen Sie bitte zu Abschnitt 281, ansonsten zu Abschnitt 218.

236

Die beiden Piraten sind sehr skeptisch und nehmen Sie erst einmal fest. Einige weitere Piraten werden geholt, die nun die beiden betrunkenen ablösen sollen. Ihnen kann man nichts nachweisen, da niemand gegen Sie aussagen kann.

Nachdem die beiden Trunkenbolde weggebracht wurden, bedankt man sich bei Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit. Sie können nun weiter nach der Prinzessin suchen (Abschnitt 224) oder mit dem nächsten Tag weitermachen, wobei Sie jetzt erst einmal über Abschnitt 101 in Ihr Bett gehen sollten.

237

Interessiert fragen Sie den Alten nach Waffen, vor allem nach Schwertern. Als er Ihnen das Schwert mit dem norstrianischen Wappen zeigt, stellen Sie sich besonders begeistert. Sie lassen den Alten reden und erfahren, daß er das Schwert von einem Piraten von der »Ifirns Haß« hat. Sie entschuldigen sich, daß ein Schwert für Sie nicht das Richtige sei.

Sie verlassen den Laden zu Abschnitt 101. Drei Stunden hat das Ganze gedauert.

238

Nun stehen Sie im Empfangsraum, der dezent grellrot gehalten ist. Eine Dame, offenbar die Besitzerin, kommt auf Sie zu und heißt Sie willkommen. Sie zeigt

Ihnen die Mädchen, die gerade frei sind: Rabana (Abschnitt 178), Tuwine (Abschnitt 159), Malina (Abschnitt 259) und Walla-Xirbana (Abschnitt 310). Natürlich können Sie auch verlangen, von Sonya selbst bedient zu werden (Abschnitt 75). Wenn Sie zu dem Entschluß gekommen sind, daß hier nichts für Sie herauszufinden ist, können Sie nach einer Stunde zu Abschnitt 101 zurück.

239

Obwohl die beiden Wachen auf der »Ifirns Haß« Sie nicht an Bord lassen wollen, springen Sie an Deck und treten den verblüfften Piraten entgegen. Ihnen ist ja wohl klar, daß Sie jetzt kämpfen müssen. Die Piraten sehen jedenfalls arg wütend aus.

Die Werte Ihrer Gegner:

MUT:	13	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 10			

Ein Sieg führt Sie zu Abschnitt 141, eine Niederlage zu Abschnitt 20.

240

Nach rund einer halben Stunde ist die Prügelei vorbei, und alle Piraten setzten sich an die Tische, um ihre Blessuren bei einigen Krügen Bier und Rum zu heilen. Sie haben das außerordentliche Glück, neben ihrem Kapitän sitzen zu dürfen, denn er hat Ihren mutigen Kampf gesehen und Sie daraufhin eingeladen. Neben Ihrem Kapitän sitzt Duramarth, und die beiden unterhalten sich angeregt über ihre nächsten Beutefahrten. So erfahren Sie, daß Sie wohl sehr weit nach Süden fahren werden, während die »Säbel« nur mal eben einen König schröpfen wollen und dann nach Daspota zurückkehren. Nach einigen weiteren Bieren beschließen Sie dann um 14 Uhr bei Abschnitt 101 weiterhin nach Spuren zu suchen.

241

Es ist recht dunkel hier in der Nähe des Waffenlagers, das sich in einer Höhle befindet. Die Lichter der Piratenstadt reichen nicht bis hierher, so daß Sie ungesehen bis zum von Fackeln erleuchteten Eingang kommen. Leider stehen dort zwei Wachen, die nicht den Eindruck machen, vollkommen müde zu sein. Ziehen Sie sich nun in Ihr Bett zurück (über Abschnitt 101), oder glauben Sie, Sie könnten es auf einen schnellen Kampf ankommen lassen (Abschnitt 262)?

242

Sie gehen zum »Haken Hugo«, wo sich bereits die gesamte Mannschaft der »Borons Todesengel« befindet. Man achtet gar nicht auf Sie, und so können Sie unbehelligt an die Theke gehen, um sich ein Bier zu holen. Die Getränke sind an diesem Tag frei. Anschließend mischen Sie sich unter die Piraten und bekommen die Informationen Nr. 24 und Nr. 25 mit.

Schließlich kommt der Kapitän der »Säbel«, Duramarth, in die Kneipe, um ein wenig mitzufeiern. Nachdem er auf seine Kosten ein Faß Rum anstechen ließ, stellt er sich auf einen Tisch und spricht zu seiner Mannschaft:

»Endlich können wir mal wieder raus hier, um uns ein wenig Beute zu holen. Diesmal führt uns unser Weg nach Nostria, wo wir erst einmal kräftig absahnen werden. Anschließend besuchen wir die Kauffahrer des Lieblichen Feldes und der Zyklopen-Inseln, die meinen Namen schon wieder vergessen haben. Aber jetzt, trinkt, Männer. Laßt es euch am letzten Tag gutgehen!« Die Mannschaft beginnt zu grölen, und sofort werden wieder die Becher geleert. Sie setzen Ihren Becher gerade wieder zum Trinken an, da sehen Sie, daß Duramarth seine Rede noch nicht beendet hat. Plötzlich fordert er seine Männer auf, ihm in den »Piraten-König« zu folgen, um den »Kriegsbeilen« eine Lehre zu erteilen. Wollen Sie schnell vorlaufen, um Ihre Kameraden zu warnen (Abschnitt 121), oder gehen Sie einfach mit den »Säbeln« mit (Abschnitt 247)?

243

Die Piraten erweisen sich als ausgesprochen hilfsbereit: Sie heben eine Grube aus und werfen Sie hinein. Nun können Sie in Abschnitt 20 die Pilze von unten betrachten.

244

Schnell rudern Sie zurück, gehen in Ihre Herberge, packen Ihre Klamotten zusammen und verschwinden aus dem Piratendorf. Irgendwo wird schon wieder ein Abenteuer auf Sie lauern, und wer weiß, vielleicht schließen Sie sich auch einmal wieder einer Gruppe an. Nur eines sollten Sie von nun an vermeiden. Gehen Sie niemals mehr nach Nostria. Ziehen Sie sich jetzt erst einmal 100 Abenteuerpunkte wegen unheldenhaften Verhaltens ab, machen Sie dann das Buch zu und denken Sie nicht mehr daran.

245

Wollen Sie eigentlich eine Hafenrundfahrt machen oder die Prinzessin suchen? Wie bitte – Sie wissen es selber

nicht? Wie dem auch sei, das nächste Schiff ist die »Tod des Kaisers«, das Schiff, auf dem Sie Pirat sind. Wollen Sie also Ihr Schiff »besichtigen« (Abschnitt 235) oder ein anderes suchen (Abschnitt 180)?

246

Ja, hinter den Mechanismus der Tür sind Sie nun gekommen, aber wie wollen Sie dieses Schloß überwinden? Kurzenschlossen gehen Sie zum Waffenschmied (Haus Nr. 15) und holen sich ein Stück dünnes Metall, das Sie als Dietrich benutzen wollen. Machen Sie nun eine GE-Probe +3, um das Schloß zu öffnen. Wenn Sie es schaffen, geht es bei Abschnitt 172 weiter. Ansonsten können Sie die Tür noch einrennen (Abschnitt 202), eine andere Möglichkeit von Abschnitt 190 wählen oder resigniert über Abschnitt 101 in Ihr Bett gehen.

247

Sie ziehen mit den »Säbeln« zum »Piraten-König«, wo Ihre Kameraden den letzten Tag feiern. Kaum sind Sie und die Männer von Duramarth im Schankraum, da entsteht eine wilde Keilerei, bei der Sie kräftig mitmischen. Würfeln Sie jetzt bitte mit W6. Bei 1 und 2 geht es zu Abschnitt 240, bei 3–6 zu Abschnitt 164.

248

Mutig werfen Sie sich den beiden Piraten entgegen. Diese sind so überrascht, daß Sie den ersten Schlag haben, den Sie nutzen sollten. Nach 5 Kampfrunden kommen zwei weitere Wächter aus dem Lagerhaus und greifen in das Geschehen ein. Doch kämpfen Sie jetzt erst einmal die ersten 5 Runden durch.

Hier die Werte der Wächter:

MUT:	13	ATTACK:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 10			

Sollten Sie nach 5 Kampfrunden noch leben, gehen Sie zu Abschnitt 155. Nach einem eventuellen Ableben sollten Sie noch einmal bei Abschnitt 20 vorbeischaun.

249

Sie stehen vor der Herberge »Goldener Haken«. Wollen Sie sich dort ein Bett mieten (Abschnitt 280) oder Nachforschungen anstellen (Abschnitt 89)? Wenn Sie hier schon ein Bett haben und sich zur Ruhe legen wollen, dann können Sie das bei Abschnitt 186 tun.



250

Leider hat der Kartograph die letzte Karte von Tiefhusen gerade verkauft. Doch er zeigt Ihnen statt dessen eine wunderbare Karte von Tjolmar, die er Ihnen bis ins kleinste Detail erklärt. Er gibt Ihnen eine richtige kleine Einführung in die Kunst des Kartographierens. Nach vier Stunden verlassen Sie die Hütte völlig irritiert in Richtung Abschnitt 101. Allerdings können Sie Ihr Talent »Malen und Zeichnen« um 2 Punkte erhöhen.

251

Eigentlich hält Sie hier nichts mehr. Oder doch? Sie schauen sich Ihre Partnerin an. Würfeln Sie nun mit dem W20. Bei 1–15 sind Sie so von ihr angetan, daß Sie doch noch drei Stunden bleiben, ansonsten können Sie sich nach zwei Stunden zurückziehen. Wie dem auch sei, bevor Sie zu Abschnitt 101 können, zahlen Sie zunächst 2 D.

252

Sie benehmen sich wie der Basilisk im Krämerladen! Binnen kurzer Zeit stehen der Lagerverwalter und zwei

weitere Piraten über Ihnen. Sie murmeln etwas von »Silbertaler verloren«, doch das interessiert niemanden. Sie werden abgeführt und am nächsten Tag hingerichtet. So treten Sie also bei Abschnitt 20 ins Totenreich ein, den Kopf unter dem Arm tragend.

253

Nachdem Sie alle nötigen Kleidungsstücke abgelegt haben, setzen Sie sich auf den Stuhl und suchen sich ein Motiv aus (bestimmen Sie selbst, was Sie haben möchten). Dann beginnt Ahren mit seiner Arbeit, wobei er munter mit Ihnen redet. Sie bekommen hier die Informationen Nr. 1, Nr. 6, Nr. 12, Nr. 14, Nr. 19, Nr. 20 und Nr. 21.

Nach dieser Informationsflut können Sie nach drei Stunden (tja, der gute Mann redet mehr als er arbeitet) bei Abschnitt 101 weitermachen, allerdings müssen Sie zuerst noch einen Dukaten bezahlen. Sollte Ihnen im Laufe Ihrer Ermittlungen ein bestimmter Ring aufgefallen sein, können Sie ja nun einmal den Tätowierer danach fragen, allerdings nur, wenn dies ein wirklich besonderer Ring war (Abschnitt 188). Nach einem Schwert mit besonderem Wappen können Sie bei Abschnitt 237 fragen.

254

Sie gehen zu dem Verrückten und merken bald, daß er seinen Namen nicht zu Unrecht trägt. Aber vielleicht ist dies genau der Typ, der Ihnen weiterhelfen kann. Er faselt weiter von Schicksal, das einem vielflächigen Würfel gleiche, und daß alle Aventurier sich endlich gegen diese Willkür zur Wehr setzen sollten. Aber plötzlich sagt er: »Du suchst doch die Prinzessin!« Sie schauen sich schnell um, doch niemand hat den Ausspruch des Mannes mitbekommen. Gut, daß Sie in der Ecke stehen! Der Alte drückt Ihnen einen Zettel in die Hand und torkelt von dannen. Schnell verlassen Sie die Kneipe und schlagen sich in eine einsame Ecke, wo Sie unbeobachtet den Zettel lesen:

»Wex 4er6 Estorik 1100 gelp8s xxx inri b12gs Hering.« Ob dieser Zettel nur Schwachsinn oder einen wichtigen Hinweis enthält, müssen Sie selbst herausfinden. Auf alle Fälle hat der Kneipenbesuch eine Stunde gedauert. Also, auf zu Abschnitt 101.

255

Kaum sind Sie im »Piraten-König«, als Sie auch schon gerufen werden. Sie schauen sich um und erblicken Thorkar, der mit einigen Piraten bei einem gemütlichen Bier sitzt. Sie ordern beim Wirt eine Runde für den Tisch und setzen sich dazu. Es werden drei feuchte Stunden, in denen Sie die Informationen Nr. 1, Nr. 6,

Nr. 10, Nr. 12, Nr. 13, Nr. 14, Nr. 15, Nr. 16, Nr. 17, Nr. 21, Nr. 22 und Nr. 23 erhalten. Das Gelage hat Sie insgesamt 2 D gekostet, können Sie soviel nicht aufbringen, zahlt Thorkar den Rest. Sie sind jetzt allerdings pleite. Weiter geht es bei Abschnitt 101.

256

Kurz vor Tiefhusen geraten Sie in einen Hinterhalt der Orks. Obwohl Sie tapfer kämpfen, haben Sie keine Chance. Vier Orks schicken Sie zu Boron, ehe Sie folgen. Als Trost bleibt Abschnitt 20.

257

Ihr Herz schlägt kräftig, denn wenn die Tür nicht gleich aufgeht, kann das Ihre letzte Aktion in diesem Abenteuer gewesen sein. Aber trotzdem drücken Sie, so fest Sie können. Langsam gibt die Tür nach, und Sie entdecken, daß sie nur von zwei schweren Kisten versperrt wird. Was Sie im Kartenhaus finden, erfahren Sie bei Abschnitt 223.

258

Sie suchen sich ein schönes Plätzchen, von dem aus Sie alles genau beobachten können. Drei Stunden dauert es, bis die »Meerbasilisk« vollständig entladen ist, aber Sie haben nichts entdeckt, das Ihnen weiterhelfen könnte. Sie können sich nun bei Abschnitt 226 als Diener für das Fest der Kapitäne melden oder aber Ihre Untersuchungen bei Abschnitt 101 fortsetzen.

259

Malina ist höchstens 23 Jahre alt und hat schulterlanges blondes Haar. Ihr üppiger Körper ist eine wahre Augenweide. Lassen Sie sich von ihr in ihr Zimmer in Abschnitt 123 bringen.

260

Natürlich fällt darauf keiner herein. Nun lernen Sie die ganze Gemeinheit echter Piraten kennen: Man bedenkt Sie mit Schimpfnamen, streckt Ihnen die Zunge heraus, dreht Ihnen die Nase um und stellt noch schlimmere Dinge mit Ihnen an – alles in allem mehr als Sie verkraften können: Abschnitt 20.

261

Die Piraten schlagen sofort Alarm, als sie ihre toten Kameraden sehen. Sie nutzen dieses Durcheinander zur Flucht über den Hügel, bis Sie schließlich auf der anderen Seite auf einen Weg kommen. Ob es nun Zufall ist

oder nicht, ein fahrender Händler kommt mit seinem Karren vorbei und nimmt Sie beide mit nach Thorwal, wo Sie tatsächlich die »Stolz von Nöstria« erreichen. Sie bringen die vollkommen erschöpfte Prinzessin sofort in ihre Kabine und lassen während der ganzen Fahrt niemanden zu ihr, da sie Sie darum gebeten hat, denn sie möchte niemanden in ihrem furchtbaren Zustand bei sich haben. Fahren Sie zum Finale zu Abschnitt 144.

262

Gerade wollten Sie losstürmen, als Sie plötzlich sehen, daß weiter hinten in der Höhle noch zwei Wächter sitzen. Hier brauchen Sie eine andere Taktik, so daß Sie sich zum Nachdenken in Ihr Bett legen. Suchen Sie nun Abschnitt 101 und schließlich Ihre Herberge auf.

263

Sie ziehen Ihre Waffen und betreten das Lagerhaus, in dem Sie nun nur noch eine Wache vermuten. Sichtlich erstaunt sind Sie dann, als Sie zwei Wächter sehen, die an einem Tisch sitzen und würfeln. Auch die beiden Piraten sind erstaunt, Sie hier zu sehen. Was wollen Sie nun tun? Greifen Sie sofort an (Abschnitt 138), oder sagen Sie den beiden, Sie hätten sich gewundert, daß die beiden Wachen vor der Tür schlafen (Abschnitt 236)?

264

Der Lagerverwalter Xortan weist Sie zur Tür, verfällt dabei aber in einen Plauderton und steht so eine ganze Zeit mit Ihnen in der Gegend herum. Plötzlich bemerkt er, daß er schon die ganze Zeit am Reden ist und seine Arbeit vernachlässigt. Also verabschiedet er sich endgültig von Ihnen und wendet sich wieder seiner Arbeit zu. Sie nehmen nach dieser einen Stunde die Informationen Nr. 2, Nr. 4, Nr. 6, Nr. 11, Nr. 18 und Nr. 19 mit zu Abschnitt 101.

265

Die beiden freundlichen Piraten sind begeistert. Sie schicken Sie hinein, damit Sie ihnen die Biere holen können. Nach einiger Wartezeit haben Sie dann die drei Humpen (jeweils 1 st) in der Hand und gehen zum Eingang. Dort werden sie hastig geleert. Man bedankt und verabschiedet sich von Ihnen, so daß Sie, nachdem Sie eine Stunde hier vertan haben, enttäuscht zu Abschnitt 101 aufbrechen.

266

In Ihrem Kampfeifer haben Sie gar nicht gemerkt, daß es plötzlich hell in dem Raum geworden ist. Nach-

dem Sie nun den Kampf gegen den mächtigen Khan gewonnen haben, hören Sie ein anerkennendes Klatschen. Sie drehen sich um und erkennen den Anführer Estorik und einige Piratenkapitäne. Der Anführer ist derart begeistert von Ihnen, daß er Sie zu seinem Leibwächter macht, der bekanntlich fürstlich bezahlt wird. Dieser Versuchung können Sie nicht widerstehen und Sie willigen ein.

Nehmen Sie sich jetzt einen neuen Helden und versuchen Sie, die Prinzessin zu befreien. Tauschen Sie die Werte in Abschnitt 133 und 163 gegen die Werte Ihres alten Helden aus.

267

Sie schleichen sich aus dem Dorf und in den Wald. Hier suchen Sie nun ohne rechtes System die Prinzessin. Wir wissen zwar nicht, wie Sie darauf kommen, daß das holde Wesen hier versteckt wird, aber Sie sollen Ihren Willen haben. Nach fünf Stunden Suche haben Sie zwar nichts gefunden, dafür aber den Orientierungssinn verloren. Hilflös rennen Sie durch den Wald, um drei Tage später völlig entkräftet vier Orks zum Opfer zu fallen. Den Kampf können wir uns sparen. Gehen Sie schnell zu Abschnitt 20.

268

Sie sind der Kapitänin noch ein wenig nähergekommen und fragen sie nach ihren tollen Abenteuern, als sie plötzlich laut auflacht und Ihnen folgendes erzählt: »Ich habe in Nostria die Nichte des Königs entführt, aber bei Ifirn, die Pute ging mir so auf die Nerven, daß ich sie am liebsten den Haien zum Fraß vorgeworfen hätte. Statt dessen habe ich sie Lumpengesicht gegeben, der nun mit ihr glücklich werden kann.« Umea lacht wieder laut und setzt den Bierkrug an.

Gegen 1 Uhr ist das Fest dann endgültig vorbei, so daß Sie in Ihre Herberge gehen können. Umea wird Sie sicherlich morgen vergessen haben. Machen Sie nun mit dem dritten Tag weiter.

269

So ein Portier weiß natürlich einiges, doch er verlangt für jede Information 5 Silbertaler. Die Reihenfolge der zu erhaltenden Informationen: Nr. 22, Nr. 4, Nr. 6, Nr. 9, Nr. 23.

Wenn Sie genug Informationen haben, können Sie in den Schankraum gehen (Abschnitt 119) oder sich ins Bett legen (Abschnitt 186).

Oder Sie gehen zu Abschnitt 101, um etwas anderes zu untersuchen. Auf alle Fälle hat das Verhör des Portiers eine halbe Stunde Zeit gekostet.

270

Sie gehen auf die beiden Wächter zu und bieten Ihnen ein wenig Rum aus Ihrer Flasche an. Dankbar ergreifen die beiden das edle Getränk und lassen es in sich hineinfließen. Sie hingegen tun nur so, als tranken Sie etwas, so daß Sie einen klaren Kopf behalten. Schließlich ist die Flasche leer, und die Wächter sinken in einen leichten Schlaf. Nutzen Sie nun diese Gelegenheit und schleichen Sie bei Abschnitt 263 in das Lagerhaus.

271

»Zum Holzbein«. So steht es auf einer kleinen Holztabelle, die neben dem Eingang einer fast überfüllten Kneipe hängt. Vor der Tür stehen zwei kräftige Typen, die Sie neugierig mustern. Sie lassen sich davon nicht beeindrucken und wollen vorbeigehen, als Sie plötzlich einen kräftigen Schlag in den Nacken bekommen, der Sie glatt umhaut. Nachdem Sie wieder aufgestanden sind, haben sich die beiden vor Ihnen aufgebaut.

»Keine Manieren dieser Typen«, sagt der eine. »Ja«, pflichtet ihm der andere bei, »bestimmt eine von diesen Säbelratten!«

Das war zuviel. Sie stemmen die Arme in die Hüfte und brüllen die beiden an, Sie seien keiner von diesen Säbelhunden, sondern ein Kriegsbeil (Abschnitt 301) oder vielleicht eine Sichel (Abschnitt 205). Wenn Ihnen die beiden Typen einfach zu dumm sind, drehen Sie sich um und gehen zu Abschnitt 101. Sie können auch einfach warten, was nun geschieht (Abschnitt 135).

Sollten Sie den Ort jetzt schon verlassen, um einen neuen zu wählen, haben Sie eine halbe Stunde verbraucht.

272

Vor Ihnen liegt die »Ifirns Haß«. Entweder Sie gehen an Bord (Abschnitt 239) oder Sie rudern weiter (Abschnitt 148).

273

Von Panik ergriffen rudern Sie zurück zum Strand. Sie sind so mit Rudern beschäftigt, daß Sie gar nicht merken, daß am Strand einige Piraten auf Sie warten. Als Sie die Gestalten sehen, ist es schon zu spät. Sie versuchen zwar noch beizudrehen, doch zwei Piraten springen ins Wasser und ergreifen Ihr Boot. Sie tun völlig entrüstet und behaupten, nur ein wenig spazierengerudert zu sein. Sie wissen selbst, wie unglaublich Ihre Geschichte ist, aber es ist Ihre letzte Chance. Legen Sie Ihr ganzes Glück in eine Lügen-Probe +3. Gelingt Sie, haben Sie sich zu Abschnitt 291 gerettet. Beim Scheitern der Probe bleibt nur Abschnitt 260.

274

Sie gehen den Weg zurück und schauen sich die Gegend an. Da das Haus der Kapitäne auf einer kleinen Erhöhung steht, müßten Sie schon ein wenig klettern, um es ungesehen zu erreichen.

Sollte eine solch zeitaufwendige Anstrengung nicht in Frage kommen, können Sie nach einer halben Stunde zu Abschnitt 101 gehen. Ansonsten geht es weiter zu Abschnitt 208.

275

Wenn Sie in der »Wasserratte« ein Bett haben, sollten Sie dieses schnell aufsuchen, denn Sie sehen wirklich furchtbar aus (Abschnitt 186).

Haben Sie hier kein Bett, können Sie sich eins mieten (Abschnitt 280). Sonst bleibt Ihnen nur noch der Weg zu Abschnitt 101.

276

Sie wissen, daß Sie es mindestens mit drei Gegnern zu tun haben. Wenn Sie mit Hilfe Ihrer Kampfkraft in das Lagerhaus eindringen wollen, gehen Sie zu Abschnitt 248. Sie können sich aber schnell noch eine Flasche Rum besorgen (4 Dukaten, die Sie haben sollten) und damit auf die beiden Wächter vor dem Tor zum Lagerhaus zugehen (Abschnitt 270).

Wenn Sie plötzlich der Meinung sind, daß die Prinzessin hier nicht sein kann, gehen Sie zu Abschnitt 224 und suchen Sie an einem anderen Ort.

277

Die Kleine ist von Ihnen sehr angetan, und Sie ziehen sich mit ihr in eine »ruhige« Ecke zurück. Doch plötzlich werden Sie von zwei starken Händen ergriffen und weggeschleudert. Der Pirat, der nun wutentbrannt über Ihnen steht, ist wohl der Meinung, daß das Mädchen die seine sei.

Sie können ihn eines Besseren belehren (Abschnitt 85) oder den Rückzug zu Abschnitt 101 antreten, dieser kostet allerdings eine Stunde Zeit.

278

Auf spektakuläre Weise kentern Sie. Sie schlucken Wasser und verlieren kurzzeitig die Orientierung. Als Sie Ihre Lage stabilisieren können, bemerken Sie, daß das Ruderboot abgetrieben ist. Jetzt können Sie sich nur noch schwimmend über Wasser halten. Suchen Sie sich aus, ob Sie ertrinken oder von einem Hai getötet werden wollen. Uns ist das ziemlich egal, Hauptsache Sie schauen noch bei Abschnitt 20 vorbei.

279

Sie vertäuen Ihr Ruderboot und gehen an Deck der »Borons Todesengel«. Plötzlich erheben sich zwei Piraten, die offenbar auf ihrem Wachtposten eingeschlafen waren. Während sich der eine noch die Augen reibt, schreit der andere Sie an, um zu erfahren, was Sie hier wollen. Lange Diskussionen helfen hier wohl wenig, Sie haben nur die Chance, die Piraten im Kampf zu besiegen. Sie greifen zur Waffe und stürmen auf Ihre Gegner los.

Die Werte der Wachen:

MUT:	13	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 9			

Werden Sie geschlagen, bleibt Ihnen der Abschnitt 323. Besiegen Sie die müden Piraten, dann können Sie sich bei Abschnitt 102 dem Holzverhau zuwenden.

280

Ihre Anfrage nach einem ruhigen Zimmer mit Meerblick weist der Portier mit einem Lachausbruch zurück. Er erklärt, daß es in dieser und den übrigen Herbergen nur Mannschaftsräume mit jeweils zehn Betten gibt. Die Übernachtung mit Frühstück (meist gibt es Fisch) kostet 2 Silbertaler. Die Miete ist alle zehn Tage zu entrichten. Sie besichtigen »Ihr« Zimmer und entdecken, daß zu Ihrem Reich ein Bett und eine Seemannskiste gehören.

So, jetzt ist es auch schon spät geworden, und Sie sollten schlafen gehen. Am nächsten Morgen geht es dann bei Abschnitt 101 weiter.

281

Sie vernehmen plötzlich ein leises Winseln, das aus dem Holzverhau in der Mitte des Schiffes zu kommen scheint. Wenn Sie dem nachgehen wollen, sollten Sie zu Abschnitt 107 gehen. Sie können sich aber auch einem anderen Boot – und damit Abschnitt 180 – zuwenden.

282

Schließlich steht der Pirat vom Stuhl auf und wird nun von einer hübschen Meerjungfrau auf der Brust geziert. Er zahlt und verläßt den Laden. Nun sind Sie dran. Wollen Sie sich wirklich tätowieren lassen (Abschnitt 253), oder ziehen Sie es vor, das Haus wieder zu verlassen? In diesem Fall haben Sie eine halbe Stunde verloren und machen bei Abschnitt 101 weiter.

283

Sie werfen sich mit der lieblichen Prinzessin zu Boden und halten die Luft an. Lautes Knacken im Unterholz verrät Ihnen, daß Sie entdeckt wurden. Mit einem wilden Schrei werfen Sie sich auf die zwei Piraten, doch der letzte Kampf hat Sie zu sehr geschwächt. Irgendwann verlieren Sie die Besinnung. Als Sie wieder aufwachen, befinden Sie sich in einer der kleinen Zellen im Waffenlager, wo man Sie angekettet hat. Vor Ihrer Tür unterhalten sich zwei Piraten darüber, daß man Sie morgen hinrichten wird. Genießen Sie Ihren letzten Tag (man hat Ihnen eine Flasche Rum in die Zelle gestellt) und sterben Sie dann in Abschnitt 323.

Immerhin war es Ihnen vergönnt, die göttliche Prinzessin zu sehen.

284

Tja, es ist keine Schande, gegen diesen Mann zu verlieren. Schreiben Sie sich für jede Runde, die Sie standgehalten haben, einen Abenteurpunkt auf. Sie verlassen die Kneipe und sind nach zwei Stunden wieder einsatzbereit (Abschnitt 101).

285

Die beiden Piraten stecken das Trinkgeld ein, was aber an Ihrer Lage nichts ändert. Gehen Sie zu Abschnitt 316 zurück und versuchen Sie Ihr Glück erneut.

286

Langsam schleichen Sie den Hügel hinauf und betrachten sich das Haus der Kapitäne, das von zwei Wächtern bewacht wird, die sich mit dem Schlafen abwechseln.

Sie erkennen sofort, daß Sie hier nur über die Leichen der beiden Wachen hineinkommen. Wollen Sie einen Kampf wagen (Abschnitt 187) oder wollen Sie zu Abschnitt 224 zurückkehren?

287

Sie springen hinter den Tresen und durchwühlen die Bücher. Auf das Gezeter des Alten achten Sie nicht weiter. Im dritten Buch entdecken Sie eine interessante Stelle: »3. Tag Rondra, 52. Daspotajahr, 1 Prinzessin erbeutet. Aufbewahrungsort: ...« Leider beendet ein Dolch, den der Kartograph Ihnen von hinten ins Herz stößt, nicht nur die interessante Lektüre, sondern auch Ihr armseliges Leben. Sie werden nicht mehr erfahren, wo sich die Prinzessin aufhält.

Ihr Aufenthaltsort ist allerdings ganz klar: das Reich Borons (Abschnitt 20).

288

Wenn Sie im »Piraten rein!« ein Bett haben, sollten Sie dieses schnell aufsuchen, denn Sie sehen wirklich furchtbar aus (Abschnitt 186).

Haben Sie hier kein Bett, können Sie sich eins mieten (Abschnitt 280). Sonst bleibt Ihnen nur noch der Weg zu Abschnitt 101.

289

Sie ziehen Ihre Waffe und springen die verdutzten Piraten an (die erste Attacke ist Ihnen sicher). Es entbrennt ein Kampf.

Die Werte Ihrer beiden Gegner:

MUT:	13	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 10			

Blieben Sie siegreich, geht es zu Abschnitt 225, unterliegen Sie, bleibt als Trost nur Abschnitt 20.

290

Schlagartig kommt wieder Leben in die Bude, und alle drängen sich um Sie. Sie glauben, so etwas wie Mordlust in ihren Augen zu erkennen.

Deshalb besinnen Sie sich und wollen weglaufen (Abschnitt 321).

Sie können sich allerdings auch bei Abschnitt 221 der gesammelten Meute stellen.

291

Die Piraten scheinen Ihnen diese verrückte Geschichte zu glauben. So können Sie also nach drei Stunden zu Abschnitt 101 gehen. Der Strand ist für Sie 24 Stunden gesperrt.

292

Die Piraten sind derart begeistert von Ihnen, daß sie Ihnen einen nach dem anderen ausgegeben.

Nach sechs Stunden torkeln Sie endlich mit den Informationen Nr. 1, Nr. 2, Nr. 3 und Nr. 4 aus der gemütlichen Kneipe.

Legen Sie nun eine Zechen-Probe +2 ab. Gelingt sie, können Sie bei Abschnitt 101 Ihre Untersuchungen fortsetzen.

Mißlingt Sie Ihnen jedoch, torkeln Sie in Ihre Herberge und schlafen zunächst vier Stunden, die zusätzlich zu den sechs Stunden zählen. Danach kann es bei Abschnitt 101 weitergehen.

293

Unter denen, die sich um die Bewerber für das Fest der Kapitäne kümmern, ist auch Kapitän Estorik. »Den nicht«, sagt er, als Sie sich vorstellen, »der war erst vor kurzem bei uns oben.«

Enttäuscht wandern Sie ab und machen um 18.30 Uhr bei Abschnitt 101 mit Ihren Untersuchungen weiter.

294

»Du bist neu hier, Kamerad?« werden Sie gefragt, und schnell nicken Sie mit dem Kopf.

Weiter hinten in der Höhle haben Sie inzwischen zwei weitere Wächter entdeckt, die interessiert zum Eingang schauen.

»Nun«, sagt der Wächter, »mit einer kaputten Waffe mußt du zum Waffenschmied gehen, der wird dir schon weiterhelfen. Hier kommst du her, wenn du deine Waffe im Einsatz verloren hast, aber dann muß auch dein Kapitän bei dir sein.«

So kommen Sie also nicht in die Höhle. Sie können nun zurück zu Abschnitt 224 gehen, um die Prinzessin an einem anderen Ort zu suchen, oder Sie können die beiden Wächter todesverachtend angreifen, wobei Sie auf einen der Gegner einen Überraschungsschlag haben, den dieser nicht parieren kann.

Bei Abschnitt 127 wird dann gekämpft.

295

Der eine Türsteher weist Sie freundlich darauf hin, daß hier kein normaler Pirat Zutritt hat: »Verschwinde hier, du Pflaume! Hier kommt keiner rein!« Vielleicht war das mit dem Vordereingang keine allzu glückliche Idee, und Sie wenden sich einer anderen Möglichkeit aus Abschnitt 146 zu.

Wenn Sie aber doch an den beiden vorbei wollen, sollten Sie etwas Kluges erwidern:

»Ich habe eine wichtige Botschaft für den großen Anführer Estorik.« (Abschnitt 134)

»Ich soll die Kapitänin Umea-Ra-Barax unterhalten. Wenn ihr mich nicht augenblicklich durchlaßt, wird sie sicherlich sehr wütend.« (Abschnitt 96)

»Man hat mich gerufen, ich soll hier bedienen.« (Abschnitt 151)

296

Vor Ihnen liegt die »Meerbasilisk« friedlich vor Anker. Wenn Sie dieses stolze Piratenschiff betreten wollen, müssen Sie zu Abschnitt 120.

Vielleicht haben Sie aber keine Ahnung, was Sie auf diesem Kahn wollen, dann suchen Sie das richtige Schiff bei Abschnitt 245.

297

Ihnen kann man so schnell nichts vormachen. Sie wissen, daß die Prinzessin hier nicht aufbewahrt wird. Also brechen Sie auf nach Tiefhusen (Abschnitt 256), Anchopal (Abschnitt 193) oder Gerasim (Abschnitt 309).

298

Sie wühlen in dem ganzen Kram ein wenig herum und finden unter anderem auch einen W20, mit dem Sie nun eine Sinnesschärfe-Probe +2 ablegen sollten. Ist sie gelungen, waren Sie erfolgreich und können bei Abschnitt 113 Ihren Fund bewundern. Ansonsten merken Sie, daß Ahren mit seiner Arbeit an dem Piraten fertig geworden ist. Bevor Sie sich wieder dem Warten zuwenden, entdecken Sie noch ein Schwert mit nostrianischem Wappen. Machen Sie jetzt bei Abschnitt 282 weiter.

299

Plötzlich kommen zwei stämmige Männer vorbei, die das Gespräch um die Tätowierung mitbekommen haben. Es handelt sich um zwei Piraten der »Tod des Kaisers«. Mit den Worten »Anscheinend müssen wir dir ein wenig zureden«, werden Sie ergriffen und zum Strand geschleppt. Sie werden einige Male untergetaucht, so daß Sie sich jetzt erst einmal 1W6+2 Lebenspunkte abziehen müssen. Diese Abkühlung überzeugt Sie, so daß Sie nun zu Abschnitt 81 gehen, um sich diese verdammte Tätowierung verpassen zu lassen.

300

Ja, genau diesen Namen wollte der Pirat hören. Er leert sein Bier in einem Zug und bestellt noch zwei neue Bier. Scheinbar haben Sie einen neuen Freund gewonnen, der Sie erst nach drei Stunden ziehen läßt. Immerhin hat er alles bezahlt und Ihnen noch die Informationen Nr. 2, Nr. 3, Nr. 12 und Nr. 20 geben können. Also auf zu Abschnitt 101.

301

»Immerhin etwas«, bekommen Sie zu hören, »trotzdem hast du etwas vergessen!« Wenn Sie eine Idee haben, was Sie vergessen haben, gehen Sie zu Abschnitt 316. Ansonsten geht es zu Abschnitt 101, wobei Sie eine halbe Stunde verschwendet haben.

302

Sie ergreifen die Flasche, an der viele Muscheln kleben, und öffnen Sie. Der Flasche entsteigt ein lila Nebel, der

Sie völlig einnebelt. Sie beginnen zu husten und verlieren schließlich das Bewußtsein.

Als Sie wieder erwachen, befinden Sie sich nicht mehr in Ihrem Ruderboot, sondern auf einer Wiese. Vor ihnen steht ein Haus, das Ihnen sehr bekannt vorkommt. Ja, es ist der Sommerpavillon, und Sie sind wieder in Nostris!!!

Also auf zu Abschnitt 1.

303

Der Trick kommt mir bekannt vor. Aber Sie glauben doch wohl nicht, damit gestandene Piraten zu beeindrucken. Die Piraten bestehen darauf, ein spezielles Heilverfahren auf Sie anzuwenden: die Haikur! Der Hai, der Sie gefressen hat, schwimmt dann zu Abschnitt 20.

304

Haben Sie schon einmal bei einem Fest der Kapitäne bedient? Wenn ja, Abschnitt 293. Lautet Ihre Antwort »Nein«, so können Sie bei Abschnitt 229 weitermachen.

305

Hastig hechten Sie aus dem Ruderboot und versuchen mit wenigen Schwimmzügen von dieser Stelle wegzukommen. Nun wo Sie sich so abgestrampelt haben, haben Sie genug Zeit, zwei Nachrichten aufzunehmen, eine gute und eine schlechte. Die gute Nachricht: Sie entkommen dem blubbernden Etwas ohne Probleme. Nun zur schlechten Nachricht: Sie schwimmen genau auf zwei Haie zu, die sich über diese Zwischenmahlzeit freuen. Kau! Mampf! Schmatz! Abschnitt 20.

306

Carlysia ist nicht gerade die schlankeste, und auch an ihrer Nase würden Sie etwas aussetzen. Aber zur Zeit sind Sie froh, überhaupt jemanden gefunden zu haben, dem Sie einige Informationen abluchsen können. Bezahlen Sie bitte im voraus 2 Dukaten, dann können Sie die nette Dame ein wenig ausfragen. Nach zwei Stunden haben Sie ihr dann auch die Informationen Nr. 9, Nr. 19 und Nr. 20 entlockt und gehen schließlich zu Abschnitt 101. Zählen Sie zu den zwei Stunden noch die Zeit, in der Sie nach einem Mädchen gesucht haben.

307

Sie schleichen vorsichtig zum erhöhten Haus der Kapitäne. Vor der Tür entdecken Sie zwei Wachen. Die eine

schläft, während die andere mühsam wacht. Sie schauen sich das Ganze an und bemerken, daß sich die beiden nach einiger Zeit abwechseln. Nein, das können Sie vergessen. Hier können Sie nicht rein, ohne Ihre Tarnung aufzugeben.

In dieser Nacht können Sie nichts mehr unternehmen, so daß Sie müde in Ihre Herberge zurückschleichen (Abschnitt 101).

308

Vergnügt gehen Sie in das »Grüne Hufeisen«, denn an das Trinken sind Sie inzwischen gewöhnt. Bezahlen Sie nun erst einmal Startgeld von einem Dukaten. Können Sie dies nicht, so gehen Sie nach einer halben Stunde wieder zu Abschnitt 101.

Nachdem Sie Ihr Startgeld bezahlt haben, wird Ihnen ein Platz an einem langen Tisch zugewiesen, an dem bereits einige andere Piraten der verschiedensten Mannschaften Platz genommen haben. Schließlich bekommen Sie einen Becher mit Thorwal-Rum vorgesetzt.

Die Regeln des Wetttrinkens sind ganz einfach. Der Becher muß in einem Zug geleert werden. Er wird so lange gefüllt, bis Sie vom Hocker kippen. Legen Sie nun erst einmal drei Zechen-Proben ab. Die erste normal, die zweite +2 und die dritte +4. Sollten Sie dann noch sitzen, geht es bei Abschnitt 233 weiter. Fallen Sie vorzeitig um, so gehen Sie nach zwei Stunden wieder zu Abschnitt 101.

309

Auf halbem Weg werden Sie von einem Erdbeben überrascht, das Sie leider nicht überleben. Auf zu Abschnitt 20.

310

Walla-Xirbana ist eine leibhaftige Mohafrau. Sie hat dunklere Haut und blauschwarze Haare. Auf ihrem Zimmer merken Sie recht schnell, das man aus ihr nichts herauskriegen kann, da sie vielleicht zehn Worte Neuaventurisch spricht.

Sie sollten dennoch zu Abschnitt 251 gehen.

311

Sie können das kleine Boot, das mehr ein Spielball des Meeres ist, als daß Sie es steuern, mühsam vor dem Kentern bewahren. Doch leider verlieren Sie die Ruder. So treiben Sie denn hilflos an den Schiffen vorbei. Entweder Sie steigen schnell aufs Schwimmen um (Abschnitt 125) oder Sie lassen sich zu Abschnitt 222 treiben.

312

Nach wenigen Minuten beruhigt sich die See wieder. Zur Sicherheit bleiben Sie noch einige Minuten ruhig im Boot sitzen, bevor Sie zu Abschnitt 195 rudern.

313

Sie stehen vor der Herberge »Letzte Ruhe«. Wollen Sie sich dort ein Bett mieten (Abschnitt 280) oder Nachforschungen anstellen (Abschnitt 89)?

Wenn Sie hier schon ein Bett haben und sich zur verdienten Ruhe legen wollen, dann können Sie das bei Abschnitt 186 tun.

314

Sie kommen an vielen Kisten und Ballen vorbei, deren Aufschriften darauf schließen lassen, daß die Piraten ein wirklich großes Jagdrevier haben, doch viel weiter hilft das Ihnen auch nicht. Sie entdecken einen weiteren Raum, der durch eine schwere Tür von diesem Trakt getrennt ist. Vor der Tür sitzen zwei Wachen, die wohl das Lager im allgemeinen und den versperrten Raum im besonderen bewachen sollen. Ohne Waffengewalt ist hier nichts zu machen, also beschließen Sie, erst einmal weitere Informationen zu sammeln.

Plötzlich schlendert der eine Pirat in Ihre Richtung und setzt sich auf die Kiste, hinter der Sie kauern. Ihnen bleibt nichts weiter übrig, als zu warten, bis er wieder zur Tür zurückgeht.

Nach drei Stunden kommen Sie endlich wieder bei Abschnitt 101 an.

315

So viel wie in einer normalen Kneipe ist hier tatsächlich nicht los, denn schon nach einer Stunde verlassen Sie die Herberge mit den Informationen Nr. 3, Nr. 5 und Nr. 9 (Abschnitt 101). Das Ganze hat auch nur einen Dukaten gekostet.

316

Na dann! Sie kennen sich anscheinend gut aus. Was fehlte denn?

Hätten Sie den beiden ein Bier versprechen sollen, bevor Sie die Kneipe betreten können (Abschnitt 265)?

Hätten Sie eine Lobeshymne auf die Piraten und deren Anführer Estorik bringen müssen (Abschnitt 79)?

Hätten Sie das Eintrittsgeld von 1 Silbertaler bezahlen müssen (Abschnitt 285)?

Oder hätten Sie die beiden einfach freundlich grüßen sollen (Abschnitt 234)?

317

Wenn Sie bereits am Tage hiergewesen sind, können Sie jetzt eine KL-Probe +3 machen. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 97 weiter. Waren Sie noch niemals hier oder haben Sie die Probe nicht geschafft, gehen Sie zu Abschnitt 228.

318

Mit einem Grinsen setzen Sie sich an den Tisch und schauen sich Ihre Nachbarn an. Schnell merken Sie, daß Sie hier an einem kleinen Spieltisch Platz genommen haben. Denn Ihnen gegenüber sitzt der Champion im Oberarmdrücken. Ein absoluter Bulle, der mit seinen riesigen Pranken sicherlich ein Pferd zerdrücken könnte. Und Sie sitzen auf dem Stuhl des Herausforderers. Sie dürfen jetzt gegen Mankhelek, den man liebevoll »Oberarmbrecher« nennt, antreten, da ein Blick in die Gesichter der Umstehenden Sie davon überzeugt, daß Sie sich hier nicht mehr wegstehlen können. Die Regeln des Spiels: Die Kontrahenten ergreifen sich am Oberarm der jeweiligen Drückhand und drücken so kräftig zu, wie Sie können. Wer zuerst seinen Griff löst, hat verloren.

Hier die Werte Ihres Gegners:

MU: 15; GE: 12; KK: 13; ERFAHRUNG: 3; LE: 8.

Sie ermitteln nun die »Lebensenergie« Ihres Oberarmes, indem Sie Ihre Lebensenergie durch 10 teilen, runden und 1W6 addieren. Ihre Erfahrung beträgt Null. Nun legt Mankhelek 3 Proben ab (MU, GE, KK). Die Ergebnisse werden miteinander verrechnet, so daß am Ende ein Wert entsteht, zu dem dann Mankheleks Erfahrung addiert wird.

Beispiel: Mankhelek würfelt 2 über MU, 3 unter GE und 5 unter KK. Wenn man diese Zahlen verrechnet, erhält man als Resultat 6. Zur 6 wird Mankheleks Erfahrung addiert, ergibt zusammen 9.

Auf die gleiche Art ermitteln Sie nun Ihr Ergebnis für die erste Runde.

Der Verlierer zieht 1 Punkt von der LE seines Armes ab – der Kampf wird fortgesetzt.

Bei einem Sieg geht es zu Abschnitt 90, ansonsten zu 284.

319

Sie wollen sich gerade einem Regal zuwenden, das dort steht, wo Sie eigentlich nichts zu suchen haben, als Sie ungeschickterweise gegen einen großen Kessel rempeln. Das laute Geschepper lockt natürlich Ahren an,

der wenige Augenblicke später mit grimmigem Gesicht vor Ihnen steht. Sie versuchen sich rauszureden, indem Sie behaupten, Sie hätten eine Ratte gesehen, die Sie töten wollten. Jetzt kommt es auf Ihr Charisma an. Machen Sie eine CH-Probe +2. Gelingt sie, gehen Sie zu Abschnitt 282 und warten darauf, daß Sie an die Reihe kommen. Bei Mißlingen sticht der alte Mann Ihnen seine Tätowiernadel tief in den rechten Oberarm, so daß Sie laut aufschreien (2 Schadenspunkte). Anschließend werden Sie ernsthaft aufgefordert zu Abschnitt 101 zu gehen, um dort nach einer halben Stunde Zeitverlust Ratten zu jagen.

320

Kapitän Valardur erklärt sich bereit, Sie auf seiner »Tod des Kaisers« aufzunehmen. Er läßt einen Mann seiner Besatzung rufen, der Sie in Abschnitt 181 einarbeiten soll.

321

Leider ist es in der Kneipe so gerammelt voll, daß Sie sich äußerst geschickt durch die Piraten winden müssen.

Machen Sie eine Akrobatik-Probe +2, bei deren Gelingen Sie zu Abschnitt 191 entkommen. Sind Sie gescheitert, kommt es in Abschnitt 87 zum Kampf.

322

In Ihnen wütet ein Kampf. Sollen Sie sich nun den Piraten für immer anschließen (Abschnitt 129), sollen Sie einfach von hier verschwinden und die Prinzessin lassen, wo sie ist (Abschnitt 244), oder sollen Sie das pummelige Geschöpf ihrem Onkel zurückbringen (Abschnitt 115)? Entscheiden Sie sich schnell.

323

Schade, da sind Sie so weit gekommen. Ausgerechnet jetzt hat Ihr Würfelglück oder was auch immer versagt. Naja, macht ja nichts. Es wäre doch wirklich sehr dumm, wenn man solch ein Soloabenteuer in einem Durchgang schaffen würde, oder? Lassen Sie den Kopf nicht hängen, nehmen Sie den nächsten Helden zur Hand und versuchen Sie es erneut. Wer weiß, irgendwann werden auch Sie dieses Abenteuer geschafft haben, die Frage ist eben nur, wann das der Fall sein wird.

Rufen Sie sich jetzt einen fähigeren Charakter herbei, und beginnen Sie erneut bei Abschnitt 1.

Anhang

Tabelle 1: Informationen

Im folgenden finden Sie die nötigen Informationen, die Ihnen dabei helfen, die entführte Prinzessin zu finden. Lesen Sie die jeweiligen Informationen nur durch, wenn Sie in den Abschnitten dazu aufgefordert werden. Sollten Sie gleich alles lesen, so verderben Sie sich den Spielspaß.

Nr. 1

Die Kneipe »Zum Holzbein« ist die Stammkneipe der »Sicheln«.

Nr. 2

Im Lagerhaus wird so ziemlich alles aufbewahrt, was die Piraten so von ihren Kaperfahrten mitbringen.

Nr. 3

Die Kapitänin Umea-Ra-Barax hat neulich dem Anführer Estorik ein bildhübsches Mädchen mitgebracht, das nun oben im Haus der Kapitäne lebt und dient.

Nr. 4

Alle Beute wird im Kartenhaus registriert, sofern sie dem ganzen Piratendorf zugute kommt.

Nr. 5

Die Kapitäne verkehren oft im Bordell »Sonyas« und holen sich auch von dort Frauen für ihre Feste in ihr Haus.

Nr. 6

Im Spielhaus kann man sehr schnell viel Geld machen. Man sollte aber auf manche geschickte Hände schauen.

Nr. 7

Umea-Ra-Barax hat für den Coup des Jahres gesorgt. Erst ließ sie sich vom König von Andergast für die Entführung einer Prinzessin bezahlen, und jetzt fordert sie noch von dem König von Nostria ein stolzes Lösegeld.

Nr. 8

Kapitän Duramarth von der »Borons Todesengel« besucht oft Sonya, die Besitzerin dieses Hauses.

Nr. 9

Kapitän Morgoral von der »Eisiger Nordwind« hat sich auf Entführungen spezialisiert. Er wird bald zurückkommen.

Nr. 10

Der Tätowierer gehört zu den Leuten, die von Anfang an in diesem Dorf leben. Daher weiß er auch viel.

Nr. 11

Für Gefangene gibt es im Waffenlager einige separate Zellen. Es ist sehr schwer, dort hineinzukommen.

Nr. 12

Vor zwei Wochen wurden zwei Spione des Kaisers geteilt.

Nr. 13

Die Kneipe »Haken-Hugo« ist die Stammkneipe der »Säbel« und der »Dolche«.

Nr. 14

Die einzelnen Schiffbesatzungen werden nach der Waffe in ihrer Tätowierung benannt. Sie selbst sind ein »Kriegsbeil«.

Nr. 15

Die Kneipe »Piraten-König« ist die Stammkneipe der »Schwerter« und der »Kriegsbeile«.

Nr. 16

Die Kneipe »Grünes Hufeisen« ist die Stammkneipe der »Entermesser«.

Nr. 17

Sie können in fast jede Herberge gehen, da man sich dort im allgemeinen nichts tut. Als »Kriegsbeil« sollten Sie allerdings das »Piraten rein!« meiden, denn dort wohnen ausschließlich »Säbel«.

Nr. 18

Beute, die nicht lange in Daspota bleiben soll, wird erst gar nicht von den Schiffen gebracht.

Nr. 19

Vor der Bucht der Piraten treibt sich ein Meeresbasilisk herum, der allen vorbeifahrenden Schiffen ein Opfer abverlangt. Die meisten Kapitäne lassen dann (wenn möglich) Adlige ins Meer schmeißen.

Nr. 20

Die Kapitänin Umea-Ra-Barax ist ein Mann!!!

Nr. 21

Folgende Tätowierungen gehören zu den folgenden Schiffen:

Kriegsbeil	–	Tod des Kaisers
Entermesser	–	Ifirns Haß
Säbel Borons	–	Todesengel
Dolch	–	Meerbasilisk
Sichel	–	Zuckerstange
Schwert	–	Eisiger Nordwind

Nr. 22

Folgende Besatzungen bevorzugen die folgenden Herbergen:

Tod des Kaisers	–	Wasserratte
Ifirns Haß	–	Letzte Ruhe
Borons Todesengel	–	Piraten rein!
Meerbasilisk	–	Letzte Ruhe
Zuckerstange	–	Goldener Haken
Eisiger Nordwind	–	Wasserratte

Nr. 23

In der Wechselstube des Tätowierers werden alle Beutestücke zu Bargeld gemacht. Einmal im Monat fährt Ahren, der Tätowierer, dann nach Thorwal und verkauft sie dort seinerseits. Dort kauft er auch einiges für Daspota ein.

Nr. 24

Estorik ist doof.

Nr. 25

Viele Kapitäne haben einen Spitznamen. So nennt man Estorik z. B. Einohr und Duramarth Lumpengesicht. Allerdings sollte man ihnen den Namen nicht unter die Nase reiben. Der letzte, der Estorik Einohr nannte, wurde zu Tode gefoltert.

Nr. 26

Die Kapitänin Umea-Ra-Barax ist die einzige, die den Meeresbasiliken beherrscht und lenken kann.

Tabelle 2: Die täglichen Ereignisse

Erster Tag:

An diesem Tag geschieht nichts Besonderes. Es kommt kein neues Schiff an, es fährt aber auch keines ab. Um 9 Uhr findet im »Grünen Hufeisen« ein Wetttrinken statt, an dem Sie bei Abschnitt 308 teilnehmen können. Sollte dies nicht nach Ihrem Geschmack sein, suchen Sie sich bei Abschnitt 101 eine Möglichkeit aus. Das »Grüne Hufeisen« bleibt aber für Sie bis 15 Uhr gesperrt.

Zweiter Tag:

Um 10 Uhr kommt die »Meerbasilisk« mit Kapitän Mordras nach Daspota zurück. Wenn Sie wollen, können Sie bei Abschnitt 258 zuschauen, wie das Schiff entladen wird.

Am Nachmittag (14 Uhr) werden in Daspota Freiwillige gesucht, die bei einem Fest im Haus der Kapitäne bedienen sollen. Kaum jemand meldet sich für diesen undankbaren Job. Wenn Sie aber der Meinung sind, Sie sollten sich dieses Haus einmal anschauen, können Sie dies bei Abschnitt 226 machen.

Sollten diese Ereignisse Ihnen nichts Neues bringen, so setzen Sie Ihre Informationssuche bei Abschnitt 101 fort.

Dritter Tag:

Gleich am Morgen herrscht Aufregung im Piratendorf, denn in der letzten Nacht wurde einer erwischt, der ins

Lagerhaus einbrechen wollte. Gegen 9 Uhr soll die Hinrichtung am Strand sein. Sie können dort hingehen (Abschnitt 106) oder aber Ihren Nachforschungen nachgehen (Abschnitt 101).

Vierter Tag:

An diesem vierten Tag kommt gegen 16 Uhr die »Eisiger Nordwind« nach Daspota zurück, die von dem Piratenkapitän Morgoral befehligt wird. Sie können sich um 16 Uhr zum Anlegesteg begeben, um der Mannschaft beim Entladen des Schiffes zuzuschauen (Abschnitt 91). In diesem Falle müßten Sie sich jetzt notieren, daß Sie nur bis 16 Uhr Zeit haben. Erst dann suchen Sie Abschnitt 91 auf. Machen Sie vorerst mit Abschnitt 101 weiter.

Auch an diesem Abend wird es im Haus der Kapitäne ein Fest geben. Um 18 Uhr können Sie sich wieder dafür bewerben.

Gehen Sie dafür zu Abschnitt 304.

Fünfter Tag:

Die Säbel und die Kriegsbeile haben diesen Tag zum großen Feiertag erklärt, denn morgen schon laufen beide Schiffe aus. Sie können zum Fest der Säbel gehen (Abschnitt 242) oder zu dem der Kriegsbeile (Abschnitt 183).

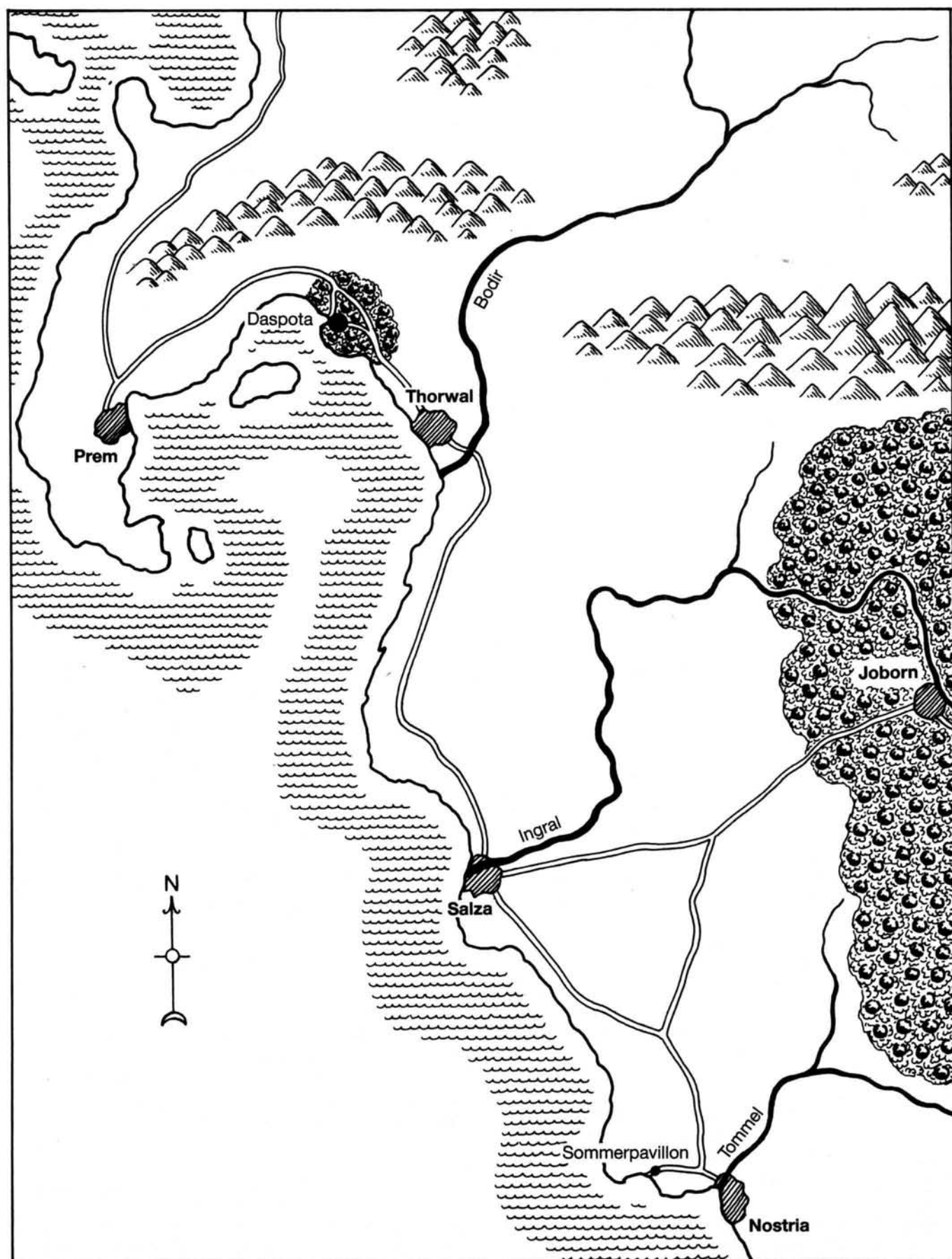
Auf jeden Fall sollten Sie, bevor Sie an diesem Abend ins Bett gehen, noch einmal zu Abschnitt 153 gehen.

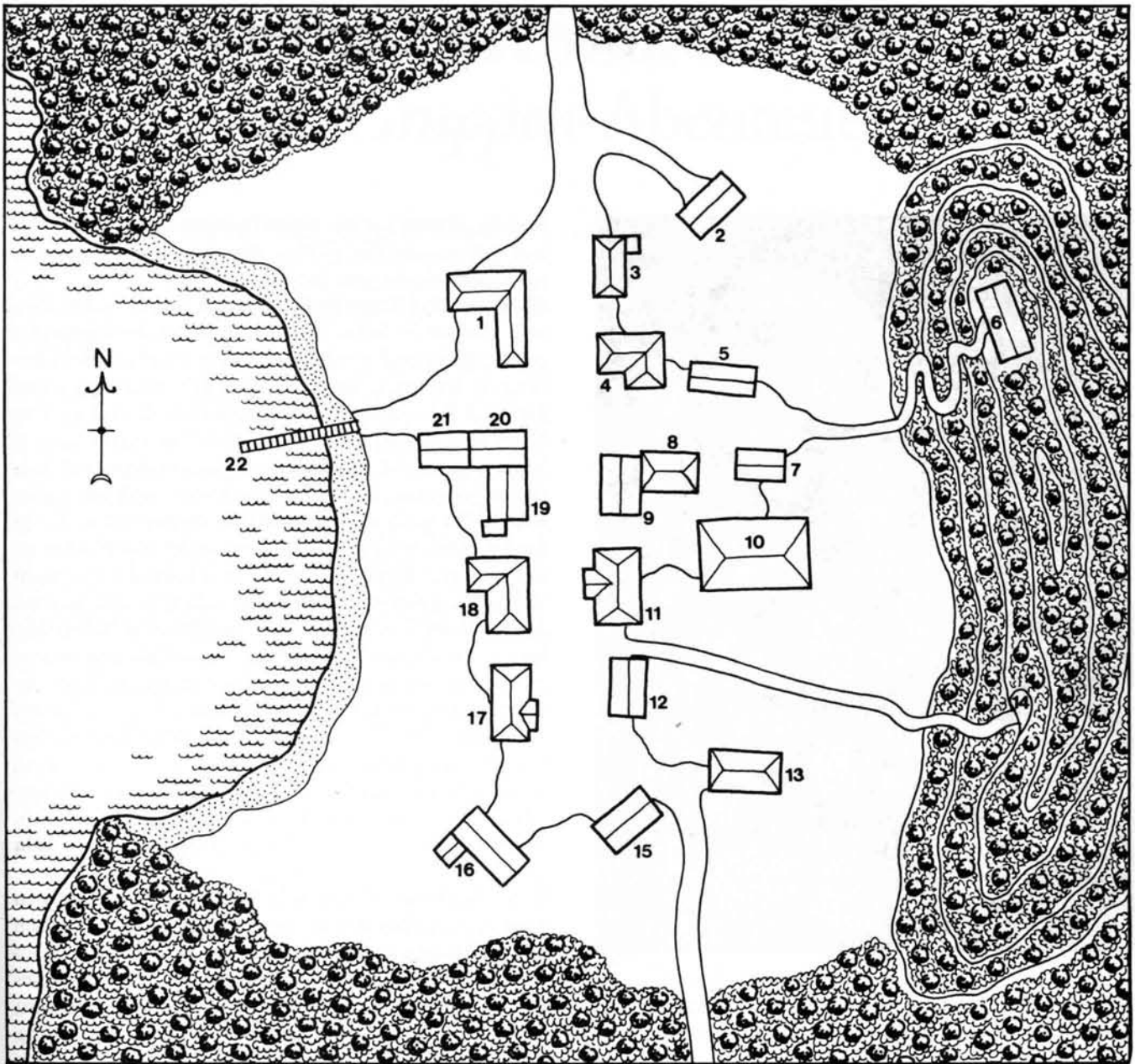
Sechster Tag:

Schon früh am Morgen werden Sie geweckt. Heute geht es auf große Fahrt. Schade, die Suche nach der Prinzessin können Sie nun vergessen, denn sie wird sicherlich nicht mehr hier sein, wenn Sie zurückkehren. Sie helfen Ihren neuen Kameraden beim Beladen des Schiffes mit Waffen und Kisten, in denen sich Vorrat befindet, bis es dann endlich losgeht. Die Sonne scheint an

diesem Tag, und es ist angenehm warm. Sie wollen sich gerade an den Mast lehnen, um den Tag zu genießen, da fährt sie der Bootsmann an. »Los! An die Ruder!« Tja, Rondra hat den Piraten heute keinen Wind beschert, so daß alle rudern müssen.

Nach einigen Tagen trifft Ihr Schiff dann auf die »Stolz von Nostria«. Leider wissen Sie nicht, wie dieser Kampf ausgeht, denn ein nostrianischer Pfeil durchbohrt Ihre Brust.





Daspota

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| 1 Tischler, Schiffsbauer | 2 Wachhaus |
| 3 Kneipe »Zum Holzbein« | 4 Bordell »Sonyas« |
| 5 Kneipe »Haken-Hugo« | 6 Haus der Kapitäne |
| 7 Kartenhaus | 8 Tätowierer & Wechselstube |
| 9 Kneipe »Grünes Hufeisen« | 10 Lagerhaus |
| 11 Herberge »Goldener Haken« | 12 Kneipe »Piraten-König« |
| 13 Wachhaus | 14 Waffenlager |
| 15 (Waffen-)Schmied | 16 Segelmacher |
| 17 Spielhaus | 18 Bordell »Liebesgeflüster« |
| 19 Herberge »Piraten rein!« | 20 Herberge »Letzte Ruhe« |
| 21 Herberge »Wasserratte« | 22 Entladesteg |

Das Ende des Abenteuers



Während der Überfahrt werden Sie vom königstreuen Kapitän der »Stolz von Nostria« fürstlich bedient. Die ungehobelten Matrosen allerdings können schon nach wenigen Stunden nicht verstehen, wie Sie eine solche Prinzessin retten konnten, die mit Ihrem Gezeter und Geschrei selbst einen Tsu-Geweihten zum Mörder machen würde. Die Prinzessin ist auf diesem Schiff voll auf Sie fixiert.

Nur Sie dürfen ihr das Essen bringen – und sie ißt viel und oft –, nur Sie dürfen ihr eine Gute-Nacht-Geschichte vorlesen, nur Sie dürfen ...

Aber nach drei Tagen ist Ihre Marter ausgestanden, Nostria kommt in Sicht. Sie besteigen mit der Prinzessin eine Kutsche und werden unter dem Jubel der Bevölkerung in den Palast gebracht. Der König ist überglücklich und läßt sogleich alles für einen Ball vorbereiten. Nach diesem Ball sollen Sie endlich Ihre Belohnung erhalten. Sie sind der große Ehrengast auf dem Ball. Jede Dame Nostrias, die was auf sich hält, will mit Ihnen tanzen. So wird es eine ziemlich anstrengende Nacht für Sie, doch nach den Strapazen der letzten Wochen ist dies eher eine Erholung für Sie. Am Ende der Ballnacht sinken Sie müde in Ihr Bett. Sie haben so viel getanzt, daß Sie Ihren Tanzen-Wert um einen Punkt erhöhen dürfen. Am nächsten Morgen frühstücken Sie gemeinsam mit der Königsfamilie. Anschließend macht Ihnen der König ein verlockendes Angebot: Sie bekommen den Rang eines Offiziers in der nostrianischen Armee. Dies bedeutet ein jährliches Einkommen von 100 Dukaten. Außerdem können Sie sich eine Frau aus der Dienerschaft des Königs aussuchen und diese dann ehelichen. Als drittes erhalten Sie ein kleines Haus in Nostria zum Geschenk.

Wenn Sie dieses verlockende Angebot nicht annehmen wollen, da es Sie weiter auf Abenteuer zieht, erhalten Sie 75 Dukaten und einen goldenen Ring mit dem Wappen des nostrianischen Königshauses. Träger dieses Ringes werden als Freunde des Königshauses erkannt und wie der König persönlich bedient. Mit diesem Ring stehen Ihnen in Nostria alle Türen offen. In Andergast sollte man sich damit allerdings nicht erwischen lassen. Sich der Ehre und der Pflichten beider Angebote bewußt, wählen Sie sich eins aus. Wie Ihre Wahl auch immer ausfallen wird, 350 Abenteuerpunkte sind Ihnen sicher.

Das Abenteuer als Gruppen-Abenteuer

Wenn Sie dieses Abenteuer durchgespielt haben, werden Sie selbst festgestellt haben, daß es sich auch als Gruppenabenteuer spielen läßt. Darum wollen wir Ihnen hier kurz mitteilen, wie man aus diesem Solo- ein Gruppenabenteuer macht.

Zunächst sollten Sie alles noch einmal durchspielen, und auch die weniger sinnigen Möglichkeiten ausprobieren, um sich einen Überblick darüber zu verschaffen, was überhaupt alles geschehen kann. Für den Hinweg von Nostria nach Daspota müssen Sie sich auf Ihre eigene Phantasie verlassen, da wir nicht genügend Platz hatten, einen solchen detailliert auszuarbeiten. Sie können sich Ihre Anregungen natürlich auch aus bereits erschienenen Abenteuern holen. Schneiden Sie den Weg auf Ihre Gruppe zu, damit niemand zu kurz kommt. Ähnliches gilt auch für den Rückweg, der sich durchaus hinziehen kann. Es ist z. B. möglich, daß die Piraten die Verfolgung aufnehmen.

Um nach Daspota hineinzukommen, gibt es natürlich auch noch andere Möglichkeiten als die von uns genannten. Probespiele haben gezeigt, daß die Helden meist andere Ideen haben als der Meister.

Denkbare Alternativen wären:

- Die Helden wollen Piraten werden, die einfachste Lösung.
- Die Helden geben sich als Schausteller oder Händler aus. In diesem Fall können sie damit rechnen, genau geprüft zu werden.
- Die Gruppe versteckt sich im nahen Wald und sucht nur in der Nacht, wenn alle Piraten schlafen. Bei dieser Guerilla-Methode können die Helden allerdings keine der Informationen aus der Liste erhalten.

Diese drei Möglichkeiten sollen Ihnen nur dazu dienen, sich gut auf das Abenteuer vorzubereiten. Verhindern Sie, daß sich die Helden zu sehr in Einzelaktionen verstricken. Es ist zwar durchaus empfehlenswert, sich zu trennen, aber für Sie besteht die Gefahr, die Übersicht zu verlieren.

Wir würden sowieso vorschlagen, daß Sie sich einen zweiten Meister suchen, mit dem Sie das Abenteuer ausarbeiten. So haben Sie nicht nur alles im Griff, son-

dern Sie können auch die Nichtspielercharaktere besser ausspielen.

Zu den NSCs ist noch einiges zu sagen. Die Piraten von Daspota trinken zwar sehr viel, aber sie sind deshalb trotzdem nicht dumm. Sie werden schon erkennen, wenn die Helden allzu auffällig nach der Prinzessin suchen. In diesem Falle kann es schnell zum Ende der Gruppe kommen. Helden, die in einer Piratenkneipe Milch bestellen, haben in diesem Abenteuer nichts zu suchen.

Es ist unbedingt nötig, daß die gesamte Siedlung Daspota ausgearbeitet wird. In einem Soloabenteuer können nur die wahrscheinlichsten Wege berücksichtigt werden, doch in einem Gruppenabenteuer kann es durchaus passieren, daß ein Held zum Bootsbauer möchte, um sich die Konstruktion der Schiffe anzuschauen. Die Hauptgebäude sind in diesem Abenteuer beschrieben, doch das heißt nicht, daß es in den anderen Gebäuden keine Informationen gibt. Der Meister sollte anhand der »Karte von Daspota« alle Gebäude heraus-schreiben und ein paar Sätze dazu notieren. Wenn Sie eine ganz andere Vorstellung von Piraten oder ihrem Versteck haben, dann steht es Ihnen natürlich frei, das Entsprechende zu ändern. Die Zeiteinteilung war für das Soloabenteuer notwendig, im Gruppenabenteuer ist es vielleicht besser, wenn der Meister nach Gutdünken entscheidet, wann ein Tag endet und die Nacht beginnt.

Wir stellen uns die Piraten als wirklich harte Kerle vor, die so ihre eigenen rauen Sitten haben. Es dient dem Abenteuer nicht, wenn die Piraten als bessere Goblins dargestellt werden.

Den Helden sollte von vornherein klargemacht werden, daß man hier nur mit Geschick weiterkommt. Kämpfe werden sich wahrscheinlich nicht vermeiden lassen, doch wer meint, das Abenteuer alleine mit dem Schwert zu bestehen, wird bald merken, daß Piraten sehr gute Kämpfer sind.

Und wenn sich am Ende herausstellt, daß Ihre Helden Piraten bleiben möchten, dann läßt sich nichts weiter einwenden.

Wie dem auch sei, wir sind sicher, daß dieses Abenteuer einige Stunden Spaß vermitteln kann.

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen?

Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteuer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden **»Abenteuer-Punkte«** und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches »Liebliche Prinzessin Yasmina«

Es scheint das besondere Los schöner Prinzessinnen zu sein, von Zeit zu Zeit entführt zu werden. Andererseits ruft ein solch trauriges Schicksal unweigerlich alsbald einen mutigen Retter auf den Plan, nämlich Sie, lieber Freund, einen der letzten wahren Helden...

Wappnen Sie sich - nicht nur mit Mut und Ihrem Lieblingsschwert, sondern vor allem mit Humor! Sonst werden Sie dieses Abenteuer kaum durchstehen können! Das Solo »Prinzessin Yasmina« wurde von den Autoren so gestaltet und mit einem ergänzenden Anhang versehen, daß es sich ohne große Mühe in ein Gruppenabenteuer verwandeln läßt.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01864

T.Nr. 142646

CE



4 002998 018643