

# Liebliche Kaiserin Uschi

*ein fantastisches Abenteuer im Civforum*



**1**

Die Kutsche setzt Dich vor dem Portal des Forums ab. Das sieht ein bisschen lustig aus. Denn es ist etwas alt, aber nicht historisch. Eher veraltet. Dazu prahlt es in einem blau der Entdecker und gold der Eroberer. Das wirkt aber nicht edel sondern plump. Ein seltsamer Ort. Passend zu dieser seltsamen Geschichte. Warum sollst ausgerechnet Du die Kaiserin Uschi befreien? Weiter bei **57**

**2**

Ping.

Gelingt die Probe auf Geschicklichkeit, geht es weiter bei **49**

Misslingt die Probe, geht es weiter bei **33**

**3**

Du antwortest: „Hausaufgaben. Die sind nämlich überflüssig!“

Die Banane klatscht auf seine Schenkel. Der Rest schaut genervt.

Du darfst nun eine Frage stellen.

„Wer ist Kaiserin Uschi?“ **53**

„Wo ist Kaiserin Uschi?“ **31**

„Was ist das Schlimmste?“ **16**

**4**

Bereitwillig will Dir der Arzt Auskunft über Kaiserin Uschi geben. Er scheint aber selbst nicht zu wissen, wo sie ist. Aber er hat einen Hinweis für Dich: „Tausendeins ist das Zauberwort.“ Merkwürdig.

Du stehst auch auf und überlegst, wie es weiter gehen könnte. Da kommt ein Pizzabote. „Wer hat hier eine Pizza bestellt?“

Du antwortest „ich“ und es geht weiter bei **60**

Du antwortest „Kaiserin Uschi“ und es geht weiter bei **37**

**5**

Die Leute haben alle unterschiedliche Gerichte. Manche nur ein Butterbrot oder noch weniger. Ein Arzt am Tisch bemerkt, dass Du hungrig bist und bietet Dir sein Jägerschnitzel an. Du nimmst dankend an und setzt Dich dazu. Nun will der Arzt wissen, ob es schmeckt. Mache entweder eine Probe auf Klugheit, auf Geschmackssinn oder auf Charisma. Gelingt die Probe auf Klugheit, geht es weiter bei **24**, misslingt sie, geht es weiter bei **30**. Gelingt die Probe auf Geschmackssinn, geht es weiter bei **41**, misslingt sie, geht es weiter bei **30**. Gelingt die Probe auf Charisma, geht es weiter bei **18**, misslingt sie, geht es weiter bei **15**.

**6**

Du bist nun ein Schlumpf. Niedlich. Besser wird es hier nicht mehr. Was soll da noch kommen?

**7**

Was soll er denn Spielen? Du fragst, ob er das Lieblingslied von Kaiserin Uschi spielen kann und machst weiter bei **22**. Du fragst, ob er irgendwas von Dante spielen kann und machst weiter bei **46**.

**8**

Ping. Gelingt die Probe auf Geschicklichkeit, geht es weiter bei **14**. Misslingt die Probe, geht es weiter bei **2**.

**9**

Der Typ ist nicht nur rätselhaft, sondern scheint geradezu aus einer anderen Welt zu stammen. Du setzt Dich zu ihm an den Fliesentisch. Hinter dem Sofa hängen Poster. Es scheint, als wolle er auch jemanden befreien. Eine junge Frau. Ob er auch die Kaiserin befreien will? „Wo ist meine Pizza?“ fragt er Dich. Eigentlich wolltest Du doch fragen, ob er eine Pizza hat

oder eine bestellen kann. Da hängt auch eine Nummer an der Wand: „110“. Das sieht nicht wie die Telefonnummer des Lieferdienstes aus. Vielleicht hat das was mit der Befreiung der Kaiserin zu tun.

Du antwortest „Die habe ich gegessen!“ und es geht weiter bei **32**

Oder Du antwortest „Die hat Kaiserin Uschi gegessen.“ und es geht weiter bei **11**

## **10**

Der Arzt hat einen wichtigen Termin und verlässt den Tisch.

Du stehst auch auf und überlegst, wie es weiter gehen könnte. Da kommt ein Pizzabote. „Wer hat hier eine Pizza bestellt?“

Du antwortest „ich“ und es geht weiter bei **60**

Du antwortest „Kaiserin Uschi“ und es geht weiter bei **37**

## **11**

Es bahnt sich ein Kampf zwischen euch an. Doch dann werdet ihr von einem Pizzaboten unterbrochen: „Wer hat hier Pizza bestellt?“ Das entspannt die Situation doch sehr. Der Typ aus der anderen Welt schaufelt sich die Pizza rein, steigt dann aber auf Spiegeleier um und überlässt Dir die Pizzareste.

Irgendwie kommst Du hier mit Deinen Ermittlungen nicht weiter.

Vielleicht gehst Du mal ins Museum bei **25** oder zur Party bei **56**?

## **12**

Ping. Du hast es fast geschafft. Gelingt die Probe auf Geschicklichkeit, geht es weiter bei **36**

Misslingt die Probe, geht es weiter bei **8**

**13**

Kaum hast Du den Gegner besiegt, kommt ein Pizzabote. „Welche Pappnase hat hier eine Pizza bestellt?“

Du antwortest „ich“ und es geht weiter bei **39**

Du antwortest „Kaiserin Uschi“ und es geht weiter bei **37**

**14**

Pong.

Gelingt die Probe auf Geschicklichkeit, geht es weiter bei **2**

Misslingt die Probe, geht es weiter bei **17**

**15**

Du flippst komplett aus, wirfst den Teller an die Wand und gehst rüber zu dem anderen Typen, der eine Pizza bestellen wollte. Weiter bei **9**

**16**

Ein Dichter hebt im Vorbeilaufen seinen Hut, nickt kurz, ruft „Wenn das Bier alle ist“ in die Runde und geht weiter. Du sollst eine neue Frage stellen.

„Wer ist Kaiserin Uschi?“ **53**

„Wo ist Kaiserin Uschi?“ **31**

**17**

Pong.

Gelingt die Probe auf Geschicklichkeit, geht es weiter bei **2**

Misslingt die Probe, geht es weiter bei **36**

**18**

Dir gelingt es, die Ehrlichkeit charmant zu verpacken. Du kommst mit dem Arzt ins Gespräch.

Gelingt Dir die Probe auf Betören, geht es bei **4** weiter. Ansonsten bei **10**

**19**

Der Raum ist noch im Rohbau. Der Estrich ist schon gemacht. Es gucken Rohre aus der Wand. Mittendrin steht Felbi. Mit der linken Hand hält er ein Rohr, mit der anderen Hand hält er einen Schlauch. Und jetzt kommt er nicht an die Zange.

Du kannst ihm nun die Zange reichen. Wenn Dir das gelingt (Probe auf Wissen und Geschick), geht es bei **58** weiter.

Wenn das nicht gelingt, geht es bei **21** weiter.

**20**

Das letzte Codestück lautet „1230123“. Du versucht es mit einer Probe auf Intelligenz zu entschlüsseln. Wenn es Dir gelingt, weiter bei **56**, sonst weiter bei **25**

**21**

Du willst die Kaiserin befreien, schaffst es aber nicht mal, eine Zange zu reichen. Ein älterer Herr in weinrotem Einteiler und mit markanter Glatze betritt den Raum. Ihm folgen viele weitere und lachen Dich aus. Ein schillernder Phoenix nimmt Dich bei Seite und fragt, ob Du nicht an einem Spiel teilnehmen willst. Da misch sich eine Kuh mit einem Pingpong-Schläger in der Hand ein und möchte, dass Du vorher mit ihr Pingpong spielst.

Wenn Du PingPong spielen willst, geht es bei **27** weiter.

Wenn Du mit dem Phoenix spielen willst, geht es bei **28** weiter.

**22**

Nein das geht nicht. Ganz im Gegenteil. DJ Windu greift an.

Gewinnst Du, geht es bei **48** weiter. Sonst **44**

**23**

Beim Öffnen der Tür fällt Dir eine Art Code ins Auge: 1111. Ob das noch mal wichtig ist? Die Tür hinter Dir fällt zu. Du probierst sie zu öffnen, das geht aber nicht. Weiter bei **45**.

**24**

Dir fällt auf, dass das die ostdeutsche Variante des Jägerschnittzels ist. Du machst nun eine Probe auf Charisma.

Gelingt die Probe auf Charisma, geht es weiter bei **18**, misslingt sie, geht es weiter bei **15**.

**25**

In diesem Museum hängt praktisch nur moderne Kunst. Das größte Bild zeigt eine schwebende Frau am Strand. Die Bildunterschrift erscheint aber merkwürdig: „433“. Ein Hinweis auf eine Kaiserin findet sich aber nicht. Also mal zur Party rüber bei **56**



**26**

Der Bote bemerkt Dich: „Wollen Sie auch zur Kaiserin? Dann sind Sie doch bitte so freundlich und bringen ihr diese Pizza.“

Wenn Dir die Probe auf Lügen gelingt, geht es bei **50** weiter. Ansonsten bei **40**

**27**

Du kennst die Regeln? Wenn der Ball „ping“ kommt, musst Du „pong“ zurück schlagen. Und wenn der Ball „pong“ ankommt, musst Du „ping“ zurück schlagen. Aber Du musst geschickt sein. Sonst klappt es nicht.

Weiter bei **33**

**28**

Du nimmst in der Quizecke platz. Also auf einem Stuhl im Stuhlkreis. Die anderen tragen alle einen Partyhut. Also setzt Du diesen albernem Fetzen, der da auf dem Stuhl liegt, ebenfalls auf.

Eine Banane hat das Wort und richtet seine Frage an Dich: „Was ist flüssiger als Wasser?“  
Bestehst Du die Probe auf Klugheit, geht es weiter bei **3**, ansonsten bei **47**

**29**

Juste. (überzeuge Dich von seiner Allmacht im Anhang)  
Gewinnst Du den Kampf, geht es weiter bei **38**.  
Verlierst Du den Kampf, geht es weiter bei **44**.

**30**

Es schmeckt dir. Also bedankst Du Dich. Weiter bei **51**



**31**

„Wasn das für ne bescheuerte Frage?“  
Das Quiz bringt Dich nicht weiter. Aber es macht hungrig. Du brauchst was zu Essen.  
Weiter bei **59**

**32**

„Du Arschloch das war meine Pizza!“ Dann springt er auf und greift Dich an.  
Gewinnst Du den Kampf, geht es weiter bei **13**  
Verlierst Du den Kampf, geht es weiter bei **44**

**33**

Ping.  
Gelingt die Probe auf Geschicklichkeit, geht es weiter bei **17**  
Misslingt die Probe, geht es weiter bei **34**

**34**

Ping.  
Gelingt die Probe auf Geschicklichkeit, geht es weiter bei **14**

Misslingt die Probe, geht es weiter bei **8**

**35**

Kaum betrittst Du die Tür, wirst Du von zahllosen Gestalten beäugt. Dann zeigt einer mit dem Finger auf Dich: „Troll“. Der nächste sagt „...also, 0 Posts und schlägt in der Quecke auf. Verdächtig.“ Im Wachhaus ertönt eine Sirene, die rote Lampe geht an und dann steht er schon vor Dir.  
Weiter bei **29**.

**36**

Pong.  
Gelingt die Probe auf Geschicklichkeit, geht es weiter bei **34**  
Misslingt die Probe, geht es weiter bei **14**

**37**

Der Bote bedankt sich für die freundliche Auskunft und dreht um. Womöglich um zur

Kaiserin zu gehen. Du versuchst, ihm unerkannt zu folgen.

Gelingt Dir die Probe auf Schleichen, geht es bei **54** weiter.

Misslingt diese Probe, geht es bei **26** weiter.

### **38**

Du hast das Forum an Dich gerissen. Herzlichen Glückwunsch.

Du kannst nun tun und lassen, was Du willst.

Willst Du die Quasselecke schlumpfen? Dann weiter bei **42**.

Willst Du als Schlumpf weiter machen, dann weiter bei **6**.

### **39**

Er überreicht Dir die Pizza und verschwindet. Endlich kannst Du Dich stärken. Beim Essen hörst Du irre laute Musik nebenan. Da scheint eine Party zu sein. Und da nebenan ist ein Museum. Da ist auch was los.

Willst Du ins Museum? Dann geht es bei **25** weiter. Oder Du gehst zur Party bei **56**

### **40**

Der Bote drückt Dir die Pizza in die Hand und dreht um. Wo willst Du nun hin? Vielleicht ins Museum bei **25** oder zur Party bei **56**?

### **41**

Du merkst, dass das nicht richtig schmeckt. Ob es verdorben ist?

Gelingt die Probe auf Charisma, geht es weiter bei **18**, misslingt sie, geht es weiter bei **15**.

### **42**

Die Schlumpfung ist gerade gut im Gange, da geht plötzlich das Licht aus. Das ganze Forum verschwindet im Nichts. An dessen Stelle tritt das Forum von vor zwei Stunden. Und Du sitzt wieder in der Kutsche auf dem Weg zum Forum. Weiter bei **1**.

**43**

Du kennst die Regeln? Wenn der Ball „ping“ kommt, musst Du „pong“ zurück schlagen. Und wenn der Ball „pong“ ankommt, musst Du „ping“ zurück schlagen. Aber Du musst geschickt sein. Sonst klappt es nicht.

Weiter bei **55**

**44**

Und da Du gestorben bist, bleibt die Kaiserin bis an ihr Lebensende im Forum gefangen.

**45**

Du stehst in einem Flur mit unzähligen Türen. Wie soll man hier die Kaiserin finden? Du gehst den Flur entlang und findest eine Tür mit der Aufschrift „Infos und Wegweiser“. Ob man dort eine Orientierung finden kann? Gerade willst Du die Tür öffnen, da hörst Du einen Bauarbeiter in der Tür nebenan um Hilfe rufen. Willst Du Infos im Wegweiser suchen, geht es bei **35** weiter.

Oder hilf auf der Baustelle bei **19**.

**46**

Nein das geht nicht. Ganz im Gegenteil. DJ Windu greift an.

Gewinnst Du, geht es bei **48** weiter. Sonst **44**

**47**

Du antwortest: „Eis.“ Wohl nicht ganz richtig. Es mag gerade niemand etwas sagen. Es gibt auch keine neue Frage. Also lässt man die Antwort doch gelten und Du hast nun das Fragerecht. Welche Frage stellst Du?

„Wer ist Kaiserin Uschi?“ **53**

„Wo ist Kaiserin Uschi?“ **31**

„Was ist das Schlimmste?“ **16**

**48**

Du besiegst den DJ und machst erst mal das Gedudel aus. Da kommt eine Kuh: „endlich macht mal einer den Scheiß aus“ und lädt Dich zum PingPong ein.

Weiter bei **43**

**49**

Pong.

Gelingt die Probe auf Geschicklichkeit, geht es weiter bei **12**

Misslingt die Probe, geht es weiter bei **14**

**50**

Der Bote glaubt nun, dass Du nur etwas spazieren willst. Du versuchst weiter, ihm unerkannt zu folgen.

Gelingt Dir die Probe auf Schleichen, geht es bei **54** weiter.

Misslingt diese Probe, geht es bei **26** weiter.

**51**

Du kommst mit dem Arzt ins Gespräch.

Gelingt Dir die Probe auf Betören, geht es bei **4** weiter. Ansonsten bei **10**

**52**

„You can check out any time you like, but you can never leave“ Das soll von Goethe sein?

Weiter bei **57**

**53**

Sofort schreit der grüne Muck „Der Formwandler!“

Eine interessante Information. Aber was bedeutet das? Ist das überhaupt richtig? Dieses Quiz scheint nicht ergiebig. Aber es macht Dich hungrig. Du verlässt die Quizecke um was essbares aufzutreiben.

Weiter bei **59**

**54**

Du bleibst in sicherer Entfernung und beobachtest, wie der Bote die Pizza überreicht. Die Zielperson trägt eine seidene lange Unterhose, Stöckelschuhe und ein Krönchen. Zweifelsfrei die Kaiserin.

Du schnappst Dir also die Kaiserin und bringst sie raus. So einfach ist das.

Zum Dank möchte Dich die Kaiserin belohnen. Wenn Du den richtigen Code in den Adventskalenderthread schreibst, kannst Du einen Spielecode für Drakensang erhalten.

**55**

Ping.

Gelingt die Probe auf Geschicklichkeit, geht es weiter bei **14**

Misslingt die Probe, geht es weiter bei **8**

**56**

Die Musik ist ganz schön laut. Zwischen den ganzen Bässen schreit eine Frau in gebrochenem Deutsch „7712“. Klingt wie ein Code.

Willst Du DJ Windu fragen, ob er was anderes spielt? Dann weiter bei **7**

Willst Du DJ Windu fragen, ob er etwas leiser machen kann? Dann weiter bei **22**

**57**

Du kannst jetzt die Plakette neben dem Portal anschauen **52** oder das Portal betreten **23**.

**58**

Er bedankt sich und werkelt weiter. Du gehst nun zurück und betrittst den Raum nebenan. Weiter bei **35**.

**59**

Du siehst, wie jemand Pizza bestellt. Vielleicht kannst Du Dich da einklinken und eine Pizza mitbestellen. In diesem Moment siehst Du einen weiteren Tisch an dem Leute essen. Eine Essensausgabe siehst Du aber erst mal nicht. Wenn Du versuchen willst, eine Pizza zu bestellen, geht es weiter bei **9**  
Wenn Du es bei der Gruppe da vorne probieren möchtest, geht es weiter bei **5**

**60**

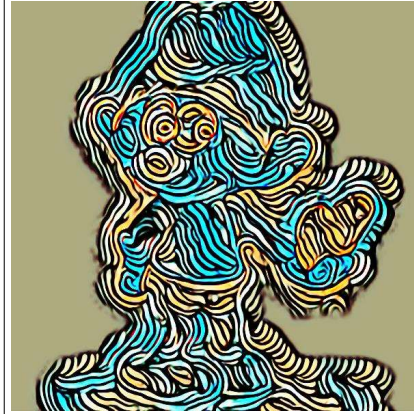
Er überreicht Dir die Pizza und verschwindet. Die Pizza schmeckt ganz gut. Beim Essen hörst Du irre laute Musik nebenan. Da scheint eine Party zu sein. Und da nebenan ist ein Museum. Da ist auch was los.  
Willst Du ins Museum? Dann geht es bei **25** weiter.  
Oder Du gehst zur Party bei **56**

Juste



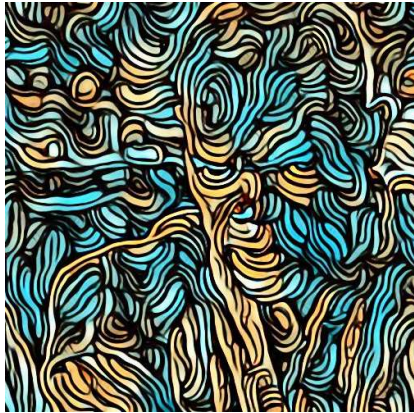
Angriff	99
Verteidigung	99
Schaden	99
Lebenspunkte	99

Schlumpf



Angriff	1
Verteidigung	1
Schaden	1
Lebenspunkte	1
Sonderfetiigkeit	Pyro

DJ Windu



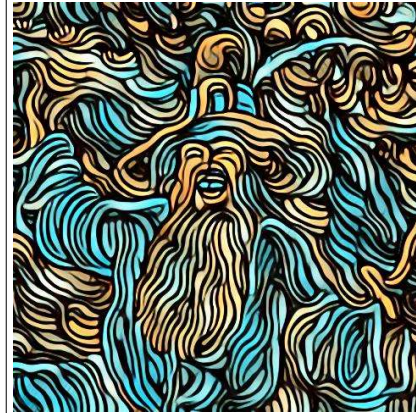
Angriff	12
---------	----

Verteidigung	4
--------------	---

Schaden	3-5
---------	-----

Lebenspunkte	10
--------------	----

Tom



Angriff	6
---------	---

Verteidigung	9
--------------	---

Schaden	3
---------	---

Lebenspunkte	12
--------------	----



## Simato



Angriff	8
---------	---

Verteidigung	8
--------------	---

Schaden	4
---------	---

Lebenspunkte	8
--------------	---